



«ԱՐՄԱՎԻՐ 1» ՎԿ

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՎՈՂ ՈՒ ՍՈՒ ՑՉԻ Յ ԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Յ Ե տազո տո Լ թյ ան թեման՝ Խաղ ը ո թ պե ս կ թ տս
Ե թ

դ պր ո ց ա կ ան ն ե թ ի ճ ան ա չ ո ղ ա կ ան հ ե տաք թ ք թ ո Լ թյ
ո Լ ն ն ն ե թ ի խթան մ ան գ ո թ ծ ի ք :

Յ Ե տազո տո ղ ոԼ սոԼ ցիչ՝ Ծողիկ Մկրտչյան
(ան ո Լ ն , ազ գ ան ո Լ ն)

Ար մ ալ ի թ ի մ ար գ , Նորապատի մ ի ջ ն ա կ ար գ դ պր ո ց
(դ պր ո ց)

Մենթոր ոԼ սոԼ ցիչ՝ Ար մ ի ն ե Ան տո ն յ ան
(ան ո Լ ն , ազ գ ան ո Լ ն)

Նախարան



Դպրոցական շեմնանցած երեխան հայտնվում է մարդկային զիտելիքներին աշխարհում, որտեղ պետք է բացայտի շատ անհայտներ, փնտրի ոչ

հնչյալ սզիտելիք, առանց հետաքրքրություն ձեռք բերված զիտելիքները օգտակար չեն նդամում: Յետևաբար, դիդակտիկայի ամենադժվար և կարևոր խնդիրներին ցմեկը եղել և մնում է ուսման նկատմամբ հետաքրքրություն և առաջացնել ու խնդիրը:

Կոգնիտիվ հետաքրքրություն խնդիրը հոգեբանության և մանկավարժության մեջ լայնորեն ուսումնասիրվել է Բ.Գ.Անանիսի, Մ.Ֆ.Բելյանի, Լ.Ի.Բոժովիչի, Լ.Ա. Գորդոն, Ս.Լ.Ռուբինշտեյն, Վ.Ն.Մյասիշչև, Գ.Ի.Շչոկիևա, Ն.Ռ.Մորոզովայի կողմից:

Ճանաչողական հետաքրքրություն բարձրացման միջոցներին ցեդիդակտիկ խաղերի կիրառումը, որոնք հնարավոր է կիրառել երեխայի՝ դպրոցի պատերի ներսում գտնվելու առաջին իսկ օրերին: Խաղը թույլ է տալիս կրտսեր դպրոցականներին հարմարավետ և «ամենահաճելի» տարածական փոփոխված պայմաններին, մեծ թվով նոր մարդկանց (մեծահասակներին և հասակակիցներին), անփոփոխ պայմաններին (ռեժիմին, վարքագծի կանոններին) հարմարվել: Կարելի է երեխաներին նստեցնել գրասեղանի մոտ, հասնել կատարյալ կարգապահության, բայց առանց հետաքրքրություն և առաջացնելու, առանց ներքին մոտիվացիայի զիտելիքի յուրացում չիլինի, դակլինի միայն կրթական գործունեության տեսք: Սույն հետազոտակ

ան աշխատանքի իրականացման ժամանակ իմ առջև դրել եմ հետևյալ խնդիրը. ուսումնասիրել երեխաներին ճանաչողական գործունեության մակարդակը վերլուծել փոփոխություններին դիմամիկան՝



Այնուհետև ձևակերպելով երոնշյալ

խնդրից բխող հետևյալ հարցը. արդյո՞ք խաղի անկացումը կարող է բերել կրտսեր դպրոցականի մոտ \$ի նանսական ու մաթեմատիկական գիտելիքներին հարստացման նուղղված ճանաչողական հետաքրքրություններին խթանմանը :

Աշխատանքի ավարտին ակնկալում են նաև էլքային այն ցանկալի արդյունքը, որի դեպքում մեր երեխաներին մոտկնկատվի ակնհայտ ճանաչողական հետաքրքրվածություն՝ նոր գիտելիքներին յուրացման հարցում:



«ԱՐՄԱՎԻՐ 1» ՎԿ

Գրականության և թղթային արվեստի

Կրտսեր դպրոցական տարիքը երեխայի անհատականության զարգացման եզակի շրջան է, քանի որ այդ ընթացքում ձևավորվում են երեխայի պատկերացումները՝ շրջապատող աշխարհի մասին, տեղի է ունենում նրա ֆիզիկական և մտավոր հետնսիվ զարգացումը: Չարգացման ասպեկտներին ցմեկը նրա ճանաչողական հետաքրքրություններին ձևավորում է:

Խաղը հնարավորություն է տալիս հետաքրքրել երեխային, ներգրավել նրան ուսումնական գործընթացում, ուղղորդել նրան հրավիրել այն առարկաների վրա, որոնք նորմալ պայմաններում երեխային չեն հետաքրքրում, և որոնց վրա դժվար է կենտրոնացնել կրտսեր աշակերտներին ուղղորդելը: (Бондаренко А.К., 2000)

Դիդակտիկ խաղը թույլ է տալիս լուծել խնդիրները երեխաների համար գրավիչ և մատչելի ձևով: Դասարանում խաղերի օգտագործումը, որը բավարարում է կրթական և վերապատրաստման առաջարկներին քննարկի քննարկի և ճանաչողական բնույթի պահանջները, թույլ է տալիս սահուն անցում կատարել սովորական և միապաղաղ գործունեություններից դեպի հետաքրքրված կրթական աշխատանքի:

Դիդակտիկ խաղը կատարում է հետևյալ գործառնությունները.

- **Ուսումնական և կրթական.** խաղը դրական է ազդեցություն ունենում երեխայի անհատականության վրա, զարգացնում է նրա մտածողությունը, ընդլայնում է երեխայի մտահորիզոնը:
- **Կողմնորոշում.** կոնկրետ իրավիճակում խաղը սովորեցնում է նավարկել, կիրառել գիտելիքները՝ լուծելով ոչ ստանդարտ կրթական խնդիր:
- **Մոտիվացիոն և խրախուսական գործառնություն**



թ. Խաղը խթանում է մոտիվացնում է սովորողներին անաչնողական գործունեությունը, նպաստում է անաչնողական հետաքրքրությունը արգացմանը : (Козлова О.А., 2004) Խաղերում երեխաներին տրվում են առաջադրանքներ , ո

րոնք պահանջում են մտավոր ջանքեր , ու շարունակել նորոնացում , կանոնները մբռնելու , դժվարությունները հաղթահարելու կարողությունը և գործողություններին հաջորդականություն : Դրանք նպաստում են կրտսեր դպրոցականներին անաչնողական և ընկալման կարողության կարգացմանը , գաղափարներին ձևավորմանը , գիտելիքներին յուրացմանը : Այս խաղերը հնարավորություն են ընձեռում երեխաներին սովորեցնել մտավոր և գործնական խնդիրները լուծելու տեսակներ և ազդեցություններ : Սա նրանց արգացման դերն է : (Степанов В.Г., 2004) Ինքնին

«հետաքրքրություն» բառը , ըստ վարկածներին ցմեկի , գալիս է ատինական interest-ից , որը նշանակում է «մեծ նշանակություն ունենալ» : (Дейкина А.Ю., стр. 47) Ա.Վ. Պետրովսկին հետաքրքրությունը սահմանում է որպես անաչնողական կարիքի դրսևորման ձև , որն ապահովում է անձի կողմնորոշումը և դրանով իսկ նպաստում նրավերջնական կողմնորոշմանը , նոր փաստերի ծանոթությանը , իրականության ավելի ամբողջական և խորը արտացոլման

ը : (Степанова О.А., стр. 80) Ճանաչողական

հետաքրքրությունը հոգևական գոյն է հաղորդում մտավոր գործունեությանը և բարձրացնում նրա արտադրողականությունը : Պարզվում է , որ մարդը կարող է ավելի երկար և կայուն կենտրոնացնել ու շարունակությունը և կամային ջանքերը մտավոր կամ գործնական խնդիր լուծելիս , քան սպասվում է : Մի աժամանակ ապրած դրական հոլյգերը`



զարմանք, հաջողություններ կրանք, հպարտություններ
խնդրի լուծման դեպքում, այդ ամենը ստեղծում են
ինքնավստահություն, խրախուսում են նորի որոնման
ուճանաչման ձգտումները: (Щукина Г.И., 1971) Աշակերտի

ճանաչողական հետաքրքրությունը դրսևորվում է նոր
բաներ սովորելու, անհասկանալի ն հասկանալու ցանկ
ությունում, առարկաների որակների, հատկությունների, երև
ույթների, դրանց երկարությունը հասկանալու, նրանց միջև փոխ
արարելություններն ու կապերը գտնելու ցանկությունում:

Գործնական համատեքստ

Կրտսեր դպրոցական տարիքը երեխայի անհատականությ
անզարգացման եզակի շրջան է, քանի որ այդ ընթացք
ում ձևավորվում են երեխայի պատկերացումները շրջ
ապատող աշխարհի մասին, տեղի է ունենում նրա ֆիզիկական
մտավորի նստեսուիվ զարգացումը: Զարգացման ասպեկտներ
ից մեկը նրա ճանաչողական հետաքրքրություններին ձևավ
որում է:

Ճանաչողական հետաքրքրությունը պետք է ճանաչվի որ
պես ուսումնական գործընթացի ամենակարևոր գործոններ
ից մեկը, որի ազդեցությունն անժխտելի է թե՛ ուսումնական
վառն ու երախմթնությունի ձևավորման, թե՛ սովորողներին ճ
անաչողական գործունեության ինտեսուիվ ուղղանված:

Կրտսեր

դպրոցական տարիքը դրական փոփոխություններ
և վերափոխումներին շրջան է: Յետևաբար, այստարիքային փո
լումյունը անչյունը երեխային վաճումներին մակարդակը

անչափ կարևոր է: Եթե այս տարիքում երեխան չգրաս
սովորելու



բերկրանքը, ձեռք չբերի սովորելու կարողությունը, չսովորի ընկերանալ, վստահություն ձեռք չբերի իր կարողություններին և հնարավորություններին երիտասարդության տարիքում, չունենան ճանաչողական հետաքրքրություններ և սովորական հանդես, ապա այդամենի նհասնելը շատավելի դժվար կլի

նի ապագայում (գրայուն ժամանակաշրջանի ցդուրս) և կպահանջի անչափավելի բարձր մտավոր և ֆիզիկական ռեսուրսներ ծախսում:

Յասկանալով վերոնշյալի կարևորությունը, այսաշխատանքում ցանկանում են երկայացնել խաղ, որի միջոցով կարող են գարգացնել կրտսեր դպրոցականների մոտ ճանաչողական հետաքրքրությունը: Բոլորս էլ գիտենք լոտոխաղը:

Մեր դասի թեման է «Դրամ, մետաղադրամ, թղթադրամ»:

Դասը անցկացվել է 3-րդ դասարանում, որում սովորում են 24 աշակերտներ: Նշված խաղի շնորհիվ ցանկանում են հասնել երեխաների մոտ ճանաչողական հետաքրքրության մակարդակի բարձրացման: Այսպես, սույն հետազոտական աշխատանքի շրջանակներում են երկայացնեն ընտրված թեման, նպատակը, գնահատման համակարգն ու ակնկալվող արդյունքը:

1.	Թեմայի վերնագիրը	«Դրամ, մետաղադրամ, թղթադրամ»
2.	Նպատակը	Կիրառելով հետաքրքիր և ուսուցանող խաղ՝ հասնել երեխաների մոտ ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման
3.	Գնահատումը	Ուսուցանող գնահատում
4.	Ակնկալվող արդյունքները	Երեխաների ճանաչողական հետաքրքրությունների մակարդակի բարձրացում՝ հետաքրքիր և ուսուցանող խաղի շնորհիվ



Կրտսե ր դ պր ո ց ա կ ա ն ն ե ր ի ճ ա ն ա չ ո ղ ա կ ա ն հ ե տաք ր ք ր ո
 ւ թ յ ա ն ձ և ա վ ո ր մ ա ն մ ա կ ա ր դ ա կ ը պ ա ր գ ե լ ո ւ հ ա մ ա ր
 առ ա ն ձ ն ա ց ր ե լ ե մ հ ե տ ն յ ա լ ց ո ւ ց ա ն ի շ ն ե ր ը .

- Ճ ա ն ա չ ո ղ ա կ ա ն ա կ տ ի վ ո ւ թ յ ո ւ ն (հ ա ր
 ց ե ր ի
 ի ն տ ե ն ս ի վ ո ւ թ յ ո ւ ն , ո ւ շ ա դ ր ո ւ թ յ ա ն կ ե ն տ ր ո ն ա ց ո ւ մ
 ա տ ու ց վ ե լ ի ք ն յ ո ւ թ ի և հ ա ր ց ե ր ի վ ր ա , դ ր ա կ ա ն հ ո ւ գ ա կ ա ն գ
 գ ա ց մ ո ւ ն ք ն ե ր , ի ն տ ե լ ե կ տ ու ա լ ն վ ա ճ ո ւ մ ն ե ր ի ա ն հ
 ր ա ժ ե շ տ ու թ յ ո ւ ն :
- Ճ ա ն ա չ ո ղ ա կ ա ն ա ն կ ախ ու թ յ ո ւ ն (հ ե տաք ր ք ր ո ւ թ յ ո
 ւ ն գ ո ր ծ ու ն ե ու թ յ ա ն կ ա տա ր մ ա ն ն կ ա տ մ ա մ ք , ն ախ ա ձ ե ո ն ո
 ւ թ յ ա ն և ա ն կ ախ ու թ յ ա ն դ ր ս և ո ր ու մ ն պ ա տ ա կ ն ե ր դ ն ե լ ո ւ ն
 պ լ ա ն ն ի ր ա կ ա ն ա ց ն ե լ ու ու ղ ի ը ն տ ր ե լ ու հ ա ր ց ու մ , ո ւ շ ա դ
 ր ո ւ թ յ ա ն կ ե ն տ ր ո ն ա ց ու մ , լ ր ա ց ու ց ի չ գ ր ա կ ա ն ու թ յ ա ն ը
 հ ղ ու մ կ ա տա ր ու մ
):
- Յ ե տաք ր ք ր ո ւ թ յ ու ն կ ր թ ա կ ա ն գ ո ր ծ ու ն ե ու թ յ ա ն ն կ ա տ մ ա մ
 ք
 (հ ե տաք ր ք ր ո ւ թ յ ու ն ա յ ս գ ո ր ծ ու ն ե ու թ յ ա ն ն կ ա տ մ ա

հ ե տաք ր ք ր ո ւ թ յ ու ն գ ո ր ծ ո ղ ու թ յ ու ն ն ե ր ի ը ն թ ա ց ք ի ն կ ա տ մ ա մ
 ք , փ ա ս տ ե ր ի և ե ր և ու յ թ ն ե ր ի գ ր ա վ չ ու թ յ ու ն , ծ ա ն ո թ ա ն ու մ է լ ր ա ց ու
 ց ի չ գ ր ա կ ա ն ու թ յ ա ն ը , կ ի ս վ ու մ է ն ո ր տա պ ա վ ո ր ու թ յ ու ն ն ե ր ո վ հ ա մ ա դ
 ա ս ա ր ա ն ց ի ն ե ր ի , ը ն կ ե ր ն ե ր ի հ ե տ):

Ը ն տ ր վ ա ժ ց ու ց ա ն ի շ ն ե ր ի հ ի մ ա ն վ ր ա , ի ն չ պ ե ս ն
 ա ն

հ ե տա գ ո տ ու թ յ ա ն ա ր դ յ ու ն ք ն ե ր ի վ ե ր լ ու ծ ա կ ա ն մ շ ա կ մ ա ն
 և ք ա ն ա կ ա կ ա ն ց ու ց ա ն ի շ ն ե ր ի ս տա ց մ ա ն հ ա մ ա ր առ ա ն ձ ն ա ց վ ե լ
 ե ն կ ր տս ե ր ս ո վ ո ր ո ղ ն ե ր ի մ ո տ ճ ա ն ա չ ո ղ ա կ ա ն հ ե տաք ր ք ր ո ւ թ յ
 ու ն ն ե ր ի ձ և ա վ ո ր մ ա ն եր եք մ ա կ ա ր դ ա կ ` ց ա ժ ր , մ ի ջ ի ն և ք ա ր ձ
 ր :



Լ մ ն աս ի ր վ ո ղ օ ք յ ե կ տի փաս տաց ի վ ի ճ ակ ի հ աս տատմ ան վ ր ա, :

Կր տս ե ր դ պր ո ց ակ ան ն ե ր ի ն տրվել է հ ար ց աթե ր թի կ և առ աջ ար կ վ ե լ է ը ն տր ե լ ն ե ր կ այ աց վ ած հ ն ար ավ ո ր պատաս խան

ն ե ր ի ց մ ե կ ը : Յ ար ց ե ր ը ն ե ր կ այ աց վ ած են հ ավ ե լ վ ած 1-ն Լ մ : Եթե աշ ակ ե ր տը պատաս խան ե լ է 4-6 հ ար ց ի «ա» տար ք ե ր ակ ի պատաս խան ն ե ր ո վ , դա ց ո ւ յ ց Ե տալ ի ս ճ ան աչ ո ղ ակ ան հ ե տաք ր ք ր ո ւ թյ ան ու ան կ ախո ւ թյ ան ք ար ձ ր մ ակ ար դ ակ : Եթե պատաս խան ե լ է 4-6 հ ար ց ի ՝ ը ն տր ե լ ո վ «բ » տար ք ե ր ակ մ ե ր , դա ց ո ւ յ ց Ե տալ ի ս ճ ան աչ ո ղ ակ ան հ ե տաք ր ք ր ո ւ թյ ան ու ան կ ախո ւ թյ ան մ ի ջ ի ն մ ակ ար դ ակ ը : Եթե պատաս խան ե լ է 4-6 հ ար ց ի «գ » տառ ո վ , ապա դա ց ո ւ յ ց Ե տալ ի ս ճ ան աչ ո ղ ակ ան հ ե տաք ր ք ր ո ւ թյ ան և ան կ ախո ւ թյ ան ց ած ր մ ակ ար դ ակ : Եր ե խան ե ր ի ճ ան աչ ո ղ ակ ան հ ե տաք ր ք ր ո ւ թյ ան մ ակ ար դ ակ ը ո ր ո շ ե լ ո ւ հ ամ ար ն ան հ աշ վ ի է առ ն վ ե լ ն յ ո ւ թի ո ւ ս ո ւ ց մ ան ը ն թաց ք ո ւ մ ն ր ան ց հ ար ց ե ր ը , ց ո ւ ց աք ե ր ած հ ե տաք ր ք ր ո ւ թյ ո ւ ն ը թե մ այ ի վ ե ր աք ե ր յ ալ : Ի ն չ պե ս ն շ ե լ է ի վ ե ր և ո ւ մ , մ ե ր խաղ ը հ ան ր ահ այ տ լ ո տո խաղ ի հ ի մ ան վ ր ա է կ ազ մ վ ած , կ ո չ վ ո ւ մ է «Ֆի ն ան ս ակ ան լ ո տո »: Խաղ ը տե ղ այ ն աց վ ած է ո ւ ս ո ւ մ ն աս ի ր վ ո ղ թե մ այ ի շ ր ջ ան ակ ն ե ր ո ւ մ ՝ «Դր ամ , թղ թադ ր ամ , մ ե տաղ ադ ր ամ »: Այ ս պե ս ե ր ե խան ե ր ի ն տր ամ ադ ր վ ո ւ մ են լ ո տո յ ի ք ո լ ո ր պար ազ ան ե ր ը : Եր ե խան ե ր ը ք աժ ան վ ո ւ մ են 5 խմ ք ե ր ի ՝ հ ամ ապատաս խան ար ար ՝ 5, 5, 5, 5 և 4 ան դ ամ ն ե ր ի ց ք աղ կ աց ած : Լ ո տո ն ե ր ի վ ր ա ն կ ար ն ե ր են պատկ ե ր վ ած : Այ ս խաղ ի շ ն ո ր հ ի վ կ ար ե լ ի է հ աս ն ե լ ե ր ե խան ե ր ի մ ո տ հ ե տն յ ալ կ ար ո ղ ո ւ ն ակ ո ւ թյ ո ւ ն ն ե ր ի գ ար գ աց մ ան ը .

- Ի ն ք ն աճ ան աչ ո ղ ակ ան և ս ո ց ի ալ ակ ան
- Թվ այ ի ն և մ ե դ ի ա
- Մաթե մ ատի կ ակ ան և գ ի տատե խն ի կ ակ ան
- Սո վ ո ր ե լ ո ւ



Ըստ առանձնացված հարցերի խաղավարը դրանք ուղղում է երեխաներին և ում մոտ ճիշտ պատասխան է գտնվում, այդ երեխան պատասխանում է հարցին՝ վաստակելով 1-ական միավոր յուրաքանչյուր ճիշտ

պատասխանի դեպքում: Սխալ պատասխանելու կամ ընդհանրապես չպատասխանելու դեպքում երեխան չի վաստակում ոչ մի միավոր:

Այս պիսով

ներկայացնում խաղի ընթացքում երեխաներին առաջարկվող հարցերը:

N	Հարցեր
1	Ի՞նչ ն է, որ լինում է և՛ ձկնորսական, և՛ խանութների
2	Ինչի՞ մեջ են սովորաբար երեխաները հավաքում իրենց մետադարձները
3	Որտե՞ղ կարելի է պահել գումարը կրակից
4	Գիրքը արժե այնքան, որ 3 հատ 1000-դրամանոց ուղորան կեսը: Ի՞նչ արժե գիրքը
5	Ի՞նչ է հայտնագործել հայագագի գյուտարար Լյուդեր Ջորջ Սիմջյանը
6	Դուրսի հետ կապված ի՞նչ է մշակել հայագագի քիմիկոս Քրիստափոր Տեր-Սիմոնյանը
7	Ո՞ր ն է Ռուսաստանի Դաշնության պաշտոնական արժույթը
8	Ո՞ր ն է արժեքով ամենափոքր հայկական մետադարձը
9	Ի՞նչ կոչն են անքվերահսկելով եկամուտներն և պլանավորելով ծախսերը
10	Ո՞ր ն է արժեքով ամենամեծ հայկական մետադարձը
11	Ո՞վ է պատկերված 1000 դրամանոց թղթադրամի վրա
12	Ո՞վ է պատկերված 2000 դրամանոց թղթադրամի վրա
13	Ո՞վ է պատկերված 5000 դրամանոց թղթադրամի վրա
14	Ո՞վ է պատկերված 10000 դրամանոց թղթադրամի վրա

15	Ո՞վ է պատկերված 20000 դրամ անոց թղթադրամի վրա
16	Ո՞վ է պատկերված 100 դրամ անոց թղթադրամի վրա
17	Ո՞ր ն է ԱՄՆ-ի ազգային արժույթը
18	Ո՞ր ն է արժեքով ամենափոքր հայկական թղթադրամը
19	Ո՞ր ն է արժեքով ամենամեծ հայկական մետաղադրամը
20	Գրիր, թե քանի օր անգամ է հինգ հազար դրամ անոց թղթադրամը փոքր տասնհազար դրամ անոց թղթադրամից :
21	Գրիր, թե քանի օր անգամ է տասն դրամ անոց մետաղադրամը փոքր հիսուն դրամ անոց մետաղադրամից :
22	Ընտրիր մետաղադրամներ հիմասին ճիշտ հավասար ությունը : 200 դրամ = 10 հատ 10 դրամ 100 դրամ = 5 հատ 20 դրամ 100 դրամ = 100 հատ 10 դրամ
23	Որոշիր, թե քանի օր անգամ է հազար դրամ անոց թղթադրամը մեծ հինգ հարյուր դրամ անոց մետաղադրամից :
24	Գայան են 40 դրամ վճարեց մատի տի համար, 70 դրամով ավելի չհարի չհամար և 100 դրամ վճարեց տետրի համար : Ընդամենը քանի օր անգամ վճարեց Գայան են :
25	Կարմիր վարդ նարժե 500 դրամ, իսկ սպիտակը՝ 40 դրամով է ժան : Որքա՞ն արժե երկու կարմիր և մեկ սպիտակ վարդը :
26	Կարենն ունի 100 դրամ, իսկ Արտակը 10 դրամով քիչ : Որքա՞ն փող ունեն երկու տղան երբ միասին ...

Իմ հարցերի քանակը 100-ն է, հետևաբար աշակերտները կարող են հավաքել բավականին շատ թվով միավորներ :

Վերլուծության ընթացքում պարզվել է, որ այս դասարանում ճանաչողական հետաքրքրություն են ցուցաբերում 16 աշակերտ, որը համապատասխանում է 66.6%ի, միջինում՝ 5 աշակերտ, որը կազմում է 20.1%, իսկ ցածր մակարդակի վրա

ակում 3 աշակերտ, որը 10,3% է: Այսպիսով, բացահայտման փուլում
ում պարզվել է, որ դասարանի երեխաների մեծամասնությունը
նախնի ճանաչողական հետաքրքրություններն ավորման միջին
ակարդակ: Սովորաբար ուսուցիչները ամբողջությամբ հատուկ աշխատանք
ի նախնի անհատականության մասին: Փորձի այս փուլում ստացված ար
դյունքները մեր կողմից հաշվի են առնվել դասի ընթացքում
բոլորին ընդգրկող ու հետաքրքրող հարցերի դակտիլ խաղանկաց
ելու գործում: Բացահայտման փուլից հետո արդեն նաև ցելեմ
երխաղի նկատմամբ, որը, ինչպես նշել էի, «Ֆինանսական և
տո» խաղներ: Ըստ առանձնացված հարցերի խաղում առկա հար
ցերը ուղղվել են երեխաներին և ուսումնական տնային պատասխան
երգտնվում, այդ երեխան պատասխանում էր հարցին՝ վաստակել
ով 1- ական միավորը և րաքան չյուր ճիշտ պատասխանի դեպքում
մ: Սխալ պատասխանելու և ամբողջական րապես սչ պատասխանելու
եպքում երեխան չի վաստակում ոչ մի միավոր: Խաղի վերջում
հասա այն արդյունքին, որ մեր երեխաները ամբողջությամբ հաս
են գոյություն ունեցող րամի, թղթադրամի և մետաղադրամի վեր
աբերյալ, հստակ որեն արդեն կարողանում են կատարել փոքրի
կ հաշվարկներ, այնպիսիք, ինչպիսիք մեր և ուսուցիչները
մ էին:

Համեմատելով ստացված արդյունքները՝ տեսնում եմ, որ
ր փոխվել է ճանաչողական հետաքրքրություններն ավորման
արդակը՝ բարձր և միջին ակարդակներով սովորողներն ավ
ելի շատ են, ցածր՝ ավելի քիչ: Փորձի վերահսկման փուլում
արձր և միջին ակարդակ ունեցողներին թիվը աճել է, իսկ ցածր
մակարդակ ունեցողներին ընկած է: Ահա և կատարված հե
տադրոտակն աշխատանքի արդյունքում մենք և սմեկան գամ
ամոզվեցինք, որ խաղը ավագույն միջոցն է դասի ընթացքում
մեր եխայի մոտ տարբեր կարողություններն արգացնելու գոր
ծում, սովորաբար դեպքում ճանաչողական հետաքրքրություններ
րի մակարդակի բարձրացման գործում: Ըստ այդման խաղե
րը մեր դասապրոցեսներում 0 2 4 6 8 10 12 14 16 Բաձր Միջին Ցածր 8

13 8 9 15 5 Առաջին փուլ Երկրորդ փուլ 21 պար ք ե ր ա կ ան ք ն ո ւ յ թ ե ն շ ար ո
ւ ն ա կ ե լ ո ւ կրեն , ք ա ն գ ի ար դ յ ո ւ ն ա վ ե տո ւ թ յ ո ւ ն ը ա կ ն հ ա յ տ Է :
Կատար վ ած ա յ ս ա շ խատան ք ի վ ե ր ջ ո ւ մ ի ր ա կ ան ա գ ր ե լ ե մ ե ր ե խան
ե ր ի գ ն ա հ ա տո ւ մ ` ս տո ր ն ն ե ր կ ա յ ա գ վ ած հ ա մ ա պատաս խան մ ի ա վ
ո ր ն ե ր ի 10 ք ա լ ա յ ի ն հ ա մ ա կ ար գ ո վ

Ամփոփո ւ մ



ո ւ ն ն ե ր ի

Սո ւ յ ն հ ե տազ ո տակ ան ա շ խատան ք ի ի ր ա կ ան ա գ մ ան
համար ի մ առ ջ և դ ր ե լ Է ի հ ե տն յ ա լ խն դ ի ր ը . ո ւ ս ո ւ մ ն ա ս ի
ր ե լ ե ր ե խան ե ր ի ճ ան ա չ ո ղ ա կ ան գ ո ր ծ ո ւ ն ե ո ւ թ յ ան
մ ա կ ար դ ա կ ը դ ա ս ար ան ո ւ մ , վ ե ր լ ո ւ ծ ե լ փո փո խո ւ թ յ

դ ի ն ա մ ի կ ան ` ն յ ո ւ թ ի վ ե ր ա ք ե յ ա լ գ ի տե լ ի ք ն ե ր ի գ ար գ ա գ մ ան գ ո
ր ծ ո ւ մ ճ ան ա չ ո ղ ա կ ան հ ե տաք ր ք ր ո ւ թ յ ո ւ ն ն ե ր ի ա կ տի վ ո ւ թ յ ո ւ ն ը ք
ար ձ ր ա գ ն ե լ ո ւ հ ա մ ար : Կ ա տար վ ած ո ւ ս ո ւ մ ն ա ս ի ր ո ւ թ յ ան ար դ յ ո ւ
ք ն ք ն ե ր ի հ ի մ ան վ ր ա կար ո ղ ա գ ե լ Է ի ն ք պար գ ե լ ճ ան ա չ ո ղ ա կ ան
հ ե տաք ր ք ր ո ւ թ յ ան մ ա կ ար դ ա կ ը ա շ ա կ ե ր տն ե ր ի մ ո տ: Այ ն ո
ւ հ ե տն

ձ ա կ ե ր ա կ ե լ Է ի վ ե ր ո ն շ յ ա լ խն դ ի ր ի ց ք խո ղ հ ե տն յ ա լ հ ար ց ը . ար
դ յ ո ր ք խաղ ի ան կ ա գ ո ւ մ ը կ ար ո ղ Է բերել կ ր տս ե ր դ պր ո ց ա կ ան ի մ ո տ
Ֆի ն ան ս ա կ ան ու մ աթե մ ա տի կ ա կ ան գ ի տե լ ի ք ն ե ր ի հ ար ս
տա գ մ ան ն ո ւ ղ ղ վ ած ճ ան ա չ ո ղ ա կ ան հ ե տաք ր ք ր ո ւ թ յ ո ւ ն ն ե ր ի խթան
մ ան ը : Մե ր խաղ ի վ ե ր ջ ն ար դ յ ո ւ ն ք ը ց ո ւ յ ց տվեց ,որ դ ի դ ա կ տի կ խաղ
ը ե ր ե խա յ ի մ ո տ տար ք ե ր կ ար ո ղ ո ւ թ յ ո ւ ն ն ե ր ի գ ար գ ա գ մ ան լ ա վ ա գ ո
ւ յ ն ե ղ ան ա կ ն Է:

Ա շ խատան ք ի

ա վ ար տի ն ու նեցա ա յ ն ար դ յ ո ւ ն ք ը , որն Է լ ա կ ն կ ա լ ո ւ մ Է ի ո ւ ն ե ն ա լ . ե ր
ե խան ե ր ի մ ո տ ա կ ն հ ա յ տո ր ե ն տեսա ճ ան ա չ ո ղ ա կ ան հ ե տաք ր ք ր վ ած ո
ւ թ յ ո ւ ն ն ո ր գ ի տե լ ի ք ն ե ր ի յ ո ւ ր ա գ մ ան հ ար ց ո ւ մ և ե ր ե խան ե ր ը կ կ
ար ո ղ ան ան կ ա տար ե լ հ ա շ վ ար կ ն ե ր ` օ գ տազ ո ր ծ ե լ ո վ փո ղ /դ ր ա մ
գ ո ր ծ ո ն ն ե ր ը :

Ամ փո փե լ ո վ ն շ ե մ , որ խաղ ը եր ե խայ ի գ ո թ ո լ ն ե ո լ թ յ ան կ արև ո
 թ ճ և ն է : Այ ն գ ար գ աց ն ո լ մ է եր ե խայ ի բ ո լ ո թ տե ս ա կ ի ո լ ն ա կ ո լ
 թ յ ո լ ն ն եր ը , հ ար ս տաց ն ո լ մ և ը ն դ լ ա յ ն ո լ մ է շ ը ջ ապատո ո ա շ խար հ ի
 մ ա ս ի ն պատկ եր աց ո լ մ ն եր ի շ ը ջ ան ա կ ը , գ ար գ ան ո լ մ է խո ս ք ը : Դ ի դ
 ա կ տի կ խաղ ը հ ն ար ա վ ո թ ո լ թ յ ո լ ն է տալ ի ս գ ար գ աց ն ե լ եր ե խայ ի ամ
 ե ն ա տար բ եր ո լ ն ա կ ո լ թ յ ո լ ն ն եր ը ` հ ի շ ո ղ ո լ թ յ ո լ ն ,մ տաժ ո ղ ո լ թ յ
 ո լ ն , ը ն կ ալ ո լ մ

, խո ս ք , ո լ շ ադ թ ո լ թ յ ո լ ն ,

երև



ա կ ա յ ո լ թ յ ո լ ն : Խաղ ո լ մ ճ և ա վ ո թ ո լ մ
 է խաղ ի կ ան ո ն ն եր ի ն ե ն թար կ վ ե լ ո լ կ ար ո ղ ո լ թ յ ո լ ն , ք
 ա ն ի որ ամ բ ո ղ ջ խաղ ի հ ա ջ ո ղ ո լ թ յ ո լ ն ը կ ախվ աժ է կ
 ա ն ո ն ն եր ի ն հ ա վ ա տար ի մ մ ն ալ ո լ ճ շ գ թ տ ո լ թ յ ո լ ն ի ց :
 Խաղ ի կ ան ո ն ն եր ն ա գ դ ո լ մ ե ն տար թ ա կ ան դ պր ո ց ա կ ան
 տար ի ք ի եր

ե խան եր ի կ ամ ա վ ո թ ո լ թ յ ար ք ա գ ծ ի և կ ա գ մ ա կ եր պ մ ան վ թ ա :

Օգտագործված գրականություն

1. Մկրտչյան Ս., Իսկանդարյան Ս., Աբրահամյան Ա., Մաթեմատիկա 3-րդ դասարան, 2-րդ գրք, 2020
2. Бондаренко А.К. Дидактические игры в воспитании и обучении младших школьников // А.К. Бондаренко - Минск. - 2000
3. Козлова О.А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников. // Начальная школа. 2004. №11.
4. Степанов В.Г. Психология трудных школьников // В.Г. Степанов - М. - 2004
5. Дейкина А.Ю. Познавательный интерес; сущность и проблемы изучения/ А.Ю. Дейкина- Бийск: НИЦ БПГУ,2002
6. Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками // Начальная школа плюс До и После. 2003. №8
7. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике.

Յ ավել ւ ված 1. Երե խանե թի մոտճ անաչ ողակ ան հե տաք թքրու թյ ան մակ ար դակ ը պար գել ու հ ար ց աչ ար

N	Յ ար ց	Տ ար բ ե թ ակ ա)	Տ ար բ ե թ ակ բ)	Տ ար բ ե թ ակ գ)
1	Ձ ե գ դուր Է գ ալ ի ս ար յ դ ո օ ք ս տե դ ծ ագ ո թ ծ ակ ան առ աջ ադ թ ան ք ն ե թ կ ատար ե լ :	այ ո	ե թ բ ե մ ն	ոչ
2	Ի օ ն չ ն Է ք ե գ դ ո Լ թ գ ալ ի ս , երբ տր ամ ար ան ակ ան հ ար ց Է տր վ ո Լ մ :	տան ջ վ ե լ , բ այ ց պատաս խան ը գ տի թ ի ն ք ն ո Լ թ ո Լ յ ն	ն այ ած երբ ի ն չ պե ս	Ս տան ալ պատր աս տի պատաս խան ո Լ թ ի շ ի ց
3	Ծ ա օ տ ես լ թ աց ո Լ ց ի չ գ թ ակ ան ո Լ թ յ ո Լ ն կ ար դ ո Լ մ :	շ ատ հ աճ ախ	ե թ բ ե մ ն	շ ատ հ ագ վ ադ ե պ
4	Ի օ ն չ ես ան ո Լ մ , երբ ո թ Լ Է թե մ ա ո Լ ս ո Լ մ ն աս ի թ ե լ ի ս հ ար ց ե թ են առ աջ ան ո Լ մ :	ես մ ի շ տ գ տն ո Լ մ եմ դ թ ան ց պատաս խան ը	ե թ բ ե մ ն գ տն ո Լ մ եմ դ թ ան ց պատաս խան ը	ես ն թ ան ց ո Լ շ ադ թ ո Լ թ յ ո Լ ն չ ե մ դ ար ձ ն ո Լ մ
5	Ձ գ տո օ Լ մ ես ի ն ք ն ո Լ թ ո Լ յ ն կ ատար ե լ տն այ ի ն աչ խատան ք ը :	այ ո	ե թ բ ե մ ն	ոչ

6	Ձգտող ԼՄԵԻ ՆՔՆՈԼՐՈԼԵԿ	այո	ԵՐՔԵՄՆ	ոչ
---	--------------------------	-----	--------	----

	գտնել ԼԼՐԱԳՈԼԳ ԻՆՅՈԼԹՊԱՍԻ ԹԵՄԱՅՈՎ:			
7	ԻՆՔՆՈԼՐՈԼԵԿ, ԱՌԱՆԳ ԻՆՉԵԳՈԼՄՆԵՐ Ի, ՆՍՏՈՂ ԼՄԵԻ ՄՆԱՅԻՆ ԱՌԱՋԱՊՐԱՆՔՆԵՐ ՂԿԱՏԱՐԵԼՈՒ:	այո	ԵՐՔԵՄՆ	ոչ

