



ՎԱՂԱՐՇԱՊԱՏԻ Մ.ԳՈՐԿՈՒ ԱՆՎԱՆ N 5 ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ

Ավարտական հետազոտական աշխատանք

Թեման- Մաթեմատիկական խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների
ճանաչողական հետաքրքրությունների միջոց

Մասնակից՝ Սալբի Թարոյան

Դպրոց՝ Արմավիրի մարզ Այգեշատի միջնակարգ դպրոց

Վերապատրաստող՝ Աննա Ստեփանյան

Վաղարշապատ 2022թ.

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. Ներածություն.....	3
2. Գրականության ակնարկ.....	5
3. Խաղը որպես ուսուցանելու միջոց.....	7
4. Գործնական համատեքստ.....	9
5. Հետազոտության ընթացքը.....	11
6. Լեզվական խաղեր.....	13
7. Տվյալների վերլուծություն.....	17
8. Եզրակացություն.....	18
9. Գրականության ցանկ.....	19

Ներածություն

Խաղը մարդուն ուղեկցել է պատմական զարգացման բոլոր փուլերում: Այն եղել է ոչ միայն զվարճանքի զբաղմունք, այլև որոշ դեպքերում կարողությունների ձևավորման միջոց: Խաղային գործունեության ժամանակ կարելի է երեխային ճանաչել բոլոր կողմերով:

Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունը պարզ արտացոլվում է խաղի մեջ: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման և դաստիարակության գործում խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում: Մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: Երեխաների ուսուցման և դաստիարակության գործում կարևոր նշանակություն ունեն խաղերը: Երեխան սովորում խաղալու ընթացքում: Խաղային իրավիճակում գիտելիքներն ավելի հեշտ են ընկալվում: Պասիվ երեխաների մաթեմատիկական և լեզվական ունակությունների ձևավորման ու զարգացման գործում մեծ դեր է խաղում խաղը:

Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև ուսուցողական, դաստիարակչական նշանակություն: Այդ դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար:

Երեխաների համար խաղը շատ հոգեհարազատ և սիրված է: Իսկ խաղը փոքրիկների կողմից ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Կրտսեր դպրոցականների ուսումնական խնդիրները լուծելիս կիրառվում են նաև դիտակտիվ խաղեր:

Երբ երեխան մուտք է գործում դպրոց առաջադար գործունեություն է դառնում ուսումը, երեխան չի կարողանում զերծ մնալ խաղերից: Իսկ երբ ուսումը տարվում է խաղերով, դրանք երեխայի համար դառնում են ավելի հետաքրքիր և ցանկալի: Խաղի միջոցով ուսումնական գործունեությունը կազմակերպելիս անհետանում են որոշակի խանգարող հանգամանքները ուսուցիչ-աշակերտ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերությունները:

Այսպիսի իրավիճակում աշակերտը կարողանում է անկաշկանդ արտահայտել իր մտքերը: Խաղի միջոցով աշակերտը աննկատ ընդգրկվում է ուսուցման այս կամ այն գործընթացում և շատ հաճախ կարողանում է իր կարծիքը արտահայտել առաջացած խնդիրներում, երեխան ավելի է կենտրոնանում և մտապահում ուսուցանվող նյութը: Հետաքրքիր խաղը ստեղծում է աշխույժ, զվարթ տրամադրություն, երեխաների կյանքը դառնում լիարժեք և բավարարում նրանց պահանջմունքը:

Թեմայի ուսումնասիրման նպատակներն ու խնդիրները:

Այս աշխատանքը նախատեսված է կրտսեր դպրոցականին խաղերի միջոցով ուսուցման գործընթացի կազմակերպմանը, որոնք շատ արդյունավետ ու նպատակային են: Խաղերը ունենին տարբեր նպատակներ և յուրովի լուծում էին ուսումնական տարբեր խնդիրները: Խաղերի միջոցով ուսումնական գործընթացը ավելի հետաքրքիր և աշխույժ դարձավ: Իմ նպատակներն էին՝

- զարգացնել աշակերտների տեսողական, լսողական ուշադրությունը, հիշողությունը,
- միմյանց հարգելու կարողության զարգացումը
- սովորեցնել գնահատել ընկերների գործունեությունը
- խմբով աշխատելու կարողության զարգացումը:

Նպատակներս իրագործելու համար պետք է որոշակի խնդիրներ հաղթահարելի՝ հավաքագրելի խաղերն, որոնց միջոցով դասերը արդյունավետ կստացվեին:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԱՐԿ

Երեխաների խաղային գործունեության անհրաժեշտության մասին գրել են բազմաթիվ մանկավարժներ, հոգեբաններ: Նրանք բոլորն էլ համարում են, որ խաղի միջոցով երեխային կարելի է և՛ կրթել, և՛ դաստիարակել: Գաղտնիք չէ որ երեխան խաղերի միջոցով կրկնում է մեծերի գործունեությունը և խաղաալով իր վրա է վերցնում նրանց սոցիալական դերը՝ այն ներկայացնելով խաղային գործողություններով:

Կրտսեր դպրոցականներն իրականացնում են մարդու գործունեության բոլոր ձևերը՝ խաղ, ուսում, աշխատանք, սակայն նրանց խաղային գործունեության բնույթն էականորեն տարբերվում է գործունեության մյուս ձևերից:

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

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

Խաղ, գործողություն, որ կատարվում է հաճույքի համար իսկ երբեմն էլ օգտագործվում որպես ուսուցողական գործիք: «Երեխան ապրում է խաղով՝ խաղով է սովորում, խաղալիս է մտածում, խաղալով է հաշվում: Խաղն է երեխայի գրավականը»: Վ.Ա. Սուխոմլինսկի

«Ուշադիր դիտեք, թե ինչ տեղ է գրավում խաղը երեխայի կյանքում... նրա համար խաղն ամենալուրջ գործն է: Խաղի ժամանակ երեխաների առջև բացվում են անձի

ստեղծագործական ընդունակությունները: Առանց դրանց չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է որի միջոցով երեխայի հոգեկան աշխարհ են հորդում շրջակա աշխարհի մասին պատկերացումները և հասկացությունները: Խաղերն երեխայի ջանասիրությունն ու հետաքրքրությունը վառող կայծեր են:

Երեխայի հոգեկան աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ երբ նա ապրում է խաղերի, հեքիաթների, երաժշտության, երևակայության ու ստեղծագործական աշխարհում:» Վ.Ա. Սուխումիինսկի

«Եթե մեկուկես կամ երկու ժամվա պարապմունքների ընթացքում երեխաները ձեզ մոտ և՛ կարդան, և՛ գրեն, և՛ նկարեն, և՛ երգեն երկու-երեք երգ, և՛ հաշվեն, և՛ լսեն, ապա ամսվա վերջում ոչ միայն նրանց ձեռք բերածի գումարը, այլև այն, ինչ ձեռք են բերել նրանք յուրաքանչյուր առանձին գիտության և կարողության ուղղությամբ, ավելի շատ կլինի, քան կարող էին ձեռք բերել նրանք՝ այդ ամբողջ ժամանակամիջոցում զբաղվելով միայն տվյալ գիտությամբ կամ կարողության զարգացմամբ»: Կ.Դ. Ուշինսկի

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

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

ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՈՒՍՈՒՑԱՆԵԼՈՒ ՄԻՋՈՑ

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, որի ընթացքում երեխաներն առաջին անգամ շփվում են իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միասնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում դաստիարակելու նպատակասլացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները: Դա նշանակում է, որ միջավայրը թուլացնում է երեխայի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ջանքերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնա: Խաղի ընթացքում հետևելով երեխայի վարքին կարելի է դատել ընտանիքում մեծահասակների հետ նրանց ունեցած հարաբերությունների մասին: Միաժամանակ երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Նմանակելով մեծահասակների տնային գործերը՝ երեխաները յուրացնում են կենցաղային աշխատանքի որոշ հմտություններ: Խաղերի ճնշող մեծամասնությունն արտացոլում է նաև տարբեր մասնագիտության մարդկանց աշխատանքը:

Այսպիսով՝ այստեղից գալիս ենք այն եզրահանգման, որ խաղի միջոցով ընդլայնվում և խորանում են երեխաների հետաքրքրությունները տարբեր մասնագիտությունների նկատմամբ, և ձևավորվում է հազանք աշխատանքի հանդեպ: Եվ արդյունքում երեխայի մեջ ձևավորվում է մեծի հասարակայնորեն արժեքավոր դեր կատարելու դրդապատճառը: Սակայն խաղային գործունեությունն իրականացնելուց առաջ պիտի որոշել խաղի կանոնները: Դրանք բխում են գործունեության բնույթից, թեմայից և այլն: Երեխաներն ընդունում են այդ կանոնները, ենթարկվում դրանց սահմանած պայմաններին, անհրաժեշտության դեպքում փոխում: Այս կերպ վարժվում են հասարակական կյանքի ապրելակերպին՝ իրականացնելով ինքնուրույն ու ստեղծագործական գործունեություն: Ուստի խաղի

մեջ մտավոր ակտիվությունը միշտ շաղկապված է երևակայությանն ու խոսքին. որքան զարգացած է մարդու մտածողությունը, այնքան հստակ է արտահայտվում նրա խոսքը: Իսկ գրագետ խոսքը վկայում է մարդու զարգացած մտածողության մասին: Իսկ խոսքի զարգացման գործընթացն առավելագույն արդյունք է տալիս երբ ուսուցումն ընդանում է խաղերի ձևով, և ընթացքում օգտագործվում են այլտիվ բառապաշարը հարստացնող սյուժետային նկարներ, աշխուժացնող վարժություններ: Խաղի կանոնները որոշելուց հետո պետք է բաշխել դերերը: Դերերեը բաշխելիս պետք է նկատի ունենալ ոչ թե այն, թե ով ավելի լավ կկատարի այդ դերը, այլ այն, թե տվյալ դերն ինչ դրական ազդեցություն կունենա երեխաների փոփոխարաբերությունների վրա: Դերային խաղերի համար կարևոր են նաև մասնակիցների կարողություններն ու հմտություններն, որոնց նրանք տիրապետում են: Դրանք ընդհանուր ունակություններն են, որոնք պահանջվում են ցանկացած խաղում՝ հաղորդակցման ունակություն, խմբում աշխատելու կարողություն, դեկավար որակներ, դիրքորոշումն պաշտպանելու ունակություն, անընդհատ փոփոխվող պայմաններում գործելու ունակություն և այլն: Հետևաբար, կարելի է եզրակացնել, որ խաղային գործունեության միջոցով երեխան պիտի իր մեջ ավելացնի դրականն ու նվազեցնի բացասական որակները:

Գործնական համատեքստ

Խաղերը, որպես ուսուցման ձև իրենց բնույթով բարդ են, քանի որ դպրոցում հետապնդում են երկու նպատակ՝ ուսուցողական և խաղային: Երեխաները մասնակցելով խաղին սովորում են, իսկ ուսուցիչը ղեկավարելով խաղը՝ սովորեցնում: Ուսուցչի դերը այս դեպքում ավելի ընդգծված է երբ խաղը հանդես է գալիս որպես նոր գիտելիքների հաղորդման միջոց: Խաղերը՝ որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համատեղում ենք պարապմունքների հետ: Դասի ժամանակ խաղերն անցկացվում են աշակերտական մեծ ու փոքր խմբերով՝ ուսուցչի ղեկավարությամբ, որոնց անցկացման նպատակն է հին նյութի և աշակերտին հանձնարարվող նոր թեմայի ավելի արդյունավետ յուրացումը: Խաղերի մեջ ներգրավված պետք է լինեն բոլոր աշակերտները: Երբ դասն անցկացվում է խաղի միջոցով, որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաններ են օգտագործվում ավելի հեշտ է նյութն ընկալվում աշակերտների կողմից:

Մանկավարժության և հոգեբանության ոլորտը ներկայացնող մասնագետներ գտնում են, որ երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումն առաջին հերթին լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտվում են խաղի միջոցով: Այն երեխայի համար ոչ միայն կենսաբանական ներքին պահանջ է, այլև ճանաչողության միջոց և ուսուցման բաղկացուցիչ մաս: Խաղն ունի այնպիսի մանկավարժական դերակատարում, որ կարող է երեխային ընդգրկել ակտիվ ուսուցման մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում և հեշտությամբ է մտապահում թե իր և թե իր ընկերների արտահայտած մտքերն ու բազմաբնույթ գործողությունները: Ոչ ոք չի կարող հերքել, որ 6-8 տարեկանում երեխան ընկալում է և կարող է ըմբռնել բազմաբնույթ տեղեկատվություն: Նա դրանով զարմացնում է իր շրջապատին սակայն նրա իմացական կարողությունները, կամային որակներն ու սոցիալական հմտությունները զարգանում են հաջորդ դասարաններում: Տարրական դասարաններում երեխայի համար խիստ կարևորն է խմբով որևէ խաղի մասնակցելը: Դա ինքնաարտահայտման միջոց է դառնում յուրաքանչյուր երեխայի համար: Խաղի միջոցով բացահայտվում է նրա մեջ թաքնված ներուժը:

Մանկավարժական տեխնոլոգիայի կիրառման հիմնական նպատակներից մեկը աշակերտի ուսուցման գործունեության ակտիվացումն է: Ակտիվության սկզբունքը ենթադրում է, որ ուսումնական գործունեությունը պետք է պարունակի մոտիվացիայի բարձր մակարդակ, գիտելիքների, կարողությունների յուրացման պահանջմունք, արդյունավետություն և համապատասխանություն սոցիալական նորմերին: Խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան ակտիվ ուսուցման իրականացման տեխնոլոգիաներից է:

Երեխայի մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողությունը և խոսքի զարգացումն է: Այս կարողությունները ձևավորվում և զարգանում են շրջապատող իրականությունը ճանաչելու ընթացքում: Հաշվի առնելով այս հանգամանքը, ուսուցիչը մեծ ուշադրություն է դարձնում այն մեթոդներին ու եղանակներին, որոնց կիրառումը նպաստում է երեխայի մտավոր գործունեության, ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը, սովորեցնում է փոփոխվող իրադարձություններում գտնվել ձեռք բերված գիտելիքներից և փորձից, իր առջև դրված խնդիրներն համապատասխան ճիշտ ընտրելու անհրաժեշտ նյութերը, բառերը, խոսքը:

Դպրոց հաճախելով վեց տարեկան երեխան շրջապատողների հետ մտնում էնոր, ավելի բարձր հարաբերությունների մեջ, բարդանում է նրա խաղային և աշխատանքային գործունեության ձևերն ու բովանդակությունը: Կյանքը նրա առջև դնում է նոր խնդիրներ, որոնց լուծման համար նա պետք է իմանա նաև երևույթների էական թաքնված կապերը: Կյանքի բովանդակության այսպիսի փոփոխությանը նոր դպրոց հաճախող երեխայից պահանջվում է ավելի կատարելագործված մտավոր գործունեություն: Երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրելու համար անհրաժեշտ է խղճ դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միշտ շարժող: Խաղի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումն երեխային հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ ուսուցչին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:

Երեխաներին նոր գիտելիքներ հաղորդելու, ինչպես նաև գիտելիքների ամրապնդման նպատակով դպրոց հաճախելու հենց առաջին օրվանից անցկացվում են խաղեր՝ համատեղելով նաև օրվա նյութի հաղորդման հետ: Քանի որ երեխաների

մոտ այնքան զարգացած չեն ուշադրությունը, հիշողությունը և հոգեկանմյուս պրոցեսները՝ ավելի բարդ մեթոդներ կիրառելու համար օգտագործվում են խաղերը՝ նրանց տարիքային խմբի առանձնահատկությունները և մտավոր կարողություններին համապատասխան:

Խաղն երեխայի միակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման, ուշադրության կենտրոնացման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի միջոցով կարելի է ոչ միայն կրթել այլ նաև դաստիարակել երեխային:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՔԸ

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների հետ շփվելով, մենք մեր առջև դնում ենք խնդիր զարգացնելու երեխայի ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, ստեղծագործունեությունը և այլն: Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր որտեղ կզարգանան սովորողների դուրս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնությունը, ինչ-որ բան սովորելու:

Խաղալով երեխան հասկանում է ինքնիրեն, ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ: Հստակ խնդիրներ ու նպատակներ ունեն հատկապես մտավոր խաղերը, զարգացնել երեխայի հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել:

Կրտսեր դպրոցականի համար առաջատար գործունեություն է դառնում ուսումը: Սակայն դեռ երեկ իր զվարթ խաղերով տարված դպրոցականը չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ պատճառով, երբ ուսուցումը խելամտորեն զուգակցվում է խաղերով երեխայի համար բացվում է մի նոր առավել հետաքրքիր սրտամոտ ու ցանկալի աշխարհ: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական

գործընթացի մեջ դասարանում ստեղծվում է յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և ինչու՞ն չէ, նաև աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինև այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է մի շարք գործոններով, որոնցից առաջնային են դրա ճիշտ ու ժամանակին մկազմակերպումը և անցկացման հարմար մեթոդները:

Խաղը կազմակերպելիս անհրաժեշտ է, որ խաղը և կանոնները հասկանալի լինեն երեխաներին, խաղի բովանդակությունը համապատասխան լինի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին, խաղը նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Գտի՛ր թիվը

Խաղի նպատակը: Մովորողների արագ հաշվելու կարողությունների զարգացում:

Ուսուցման միջոցները: 1 – ից 30 թվերով քարտեր:

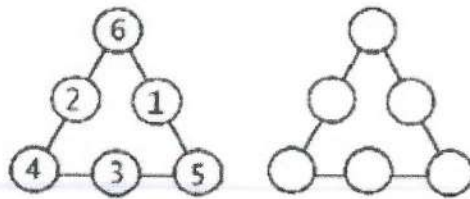
Խաղի բովանդակությունը: Գրատախտակին երկու պաստառ է դրված, ուր ամրացված են 1 – ից 30 թվերը՝ խառը հաջորդականությամբ: Խմբերի անդամները հերթով թվերը դասավորում են հաջորդականությամբ և կազմում թվային շարք: Հաղթում է այն խումբը, որն առաջինն է ճիշտ կառուցել այդ թվային շարքը:

2	14	27	20	7
11	25	9	18	3
22	15	6	13	24
4	30	17	28	10
8	23	1	21	29
19	12	26	16	5

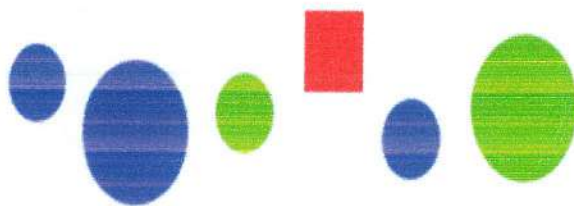
1) Համապատասխան թիվը տեղադրելով՝ ստանալ ճշմարիտ հավասարություն:

$$\boxed{42} : \boxed{} = \boxed{7}$$

2) 1 – ից 6 թվերը դասավորել եռանկյան շրջաններում այնպես, որ եռանկյան յուրաքանչյուր կողմի գումարը հավասար լինի 10 – ի:



3) Գտի՛ր ավելորդ պատկերը:



«Խաղալիք-ընկերներ»

Խաղի նպատակը՝

Առարկաները համեմատելու կարողության հատակեցում ու ձևավորում/ ըստ գույնի, չափի, ձևի/ Թվերի հերթականությունը պահպանելու, 1-10 առարկաները հաշվելու կարողության ամրապնդում:

Դիդակտիկ պարագաներ՝
եռանկյուններ՝

Տնակի նկարով պաստառ, քառակուսիներ,
մագնիսով միմյանց միանալու հատկությամբ,

խաղալիքներ:

Խաղի ընթացքը: Խաղն անցկացվում է քննարկման ձևով: Ուսուցիչն ասում է. «Հիմա միասին կխաղանք», և գրատախտակին ամրացնում է պաստառ, որի վրա պատկերված է տնակ անտառում:

-Տեսե՛ք, ինչպիսի՛ անտառ է: Իսկ ի՞նչ էք տեսնում եղևնիների տակ (տնակ):

-Ի՞նչ պատկերներից է կազմված տնակը (եռանկյունուց, ուղղանկյունից, քառակուսուց և շրջանից):

-Քանի՞ եռանկյուն է անհրաժեշտ եղել տնակի «կառուցման» համար (2):

-Քանի՞ քառակուսի է պահանջվել տնակի «կառուցման» համար (4):

-Քանի՞ պատուհան ունի տնակը (1):

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերի տեսք ունի այն (քառակուսու): Ըստ գույների համեմատեք քառակուսիները, որ գույնով են ներկված պատերը (սպիտակ ու դեղին), որով՝ պատուհանը (կապույտ ու դեղին):

-Այդ քառակուսիները չափերով համեմատած ինչպիսի՞ն են (մեծ ու փոքր):

-Քանի՞ ուղղանկյուն է պահանջվել տնակի կառուցման համար (3):

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերի տեսք ունի տնակի դուռը (ուղղանկյան):

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերներից է կազմված տնակի տանիքը (ուղղանկյունից և եռանկյունուց):

-Քանի՞ շրջան է պահանջվել տնակի կառուցման համար (1):

-Կարո՞ղ ենք մենք էլ պատրաստել այսպիսի մի տնակ,- հարցնում է ուսուցիչը և ցուցատախտակին դնում համապատասխան երկրաչափական մարմիններ, որոնք կարող են իրար միանալ իրենց մագնիսական հատկության շնորհիվ (այո):

Երեխաները «կառուցում» են տնակ: Եվ յուրաքանչյուր մարմինը իրենց ձեռքը վերցնելիս անվանում են այն: Այնուհետև ուսուցիչը հերթականությամբ ցուցատախտակի վրա տեղադրում է խաղալիքներ և ամեն անգամ կրկնում է:

-Թը 'խկ-թը 'խկ, ո՞վ է ապրում տնակում:

-Ես, բարի Կոկորդիլոս Գենան:

-Եվ ես,-ասում է աղվես քույրիկը:

-Եվ ես, - ավելացնում է արջուկը:

-Ահա մեկն էլ է նայում պատուհանից, - ասում է ուսուցիչը և ցուցադրում Չերուրաշկային:

-Գիտեք, թե ով է նա (Չերուրաշկան):

-Ապրում էին նրանք համերաշխ, բայց բոլորին ձանձրալի էր դարձել ամեն բան: Իսկ ոչ հեռու կար խաղալիքների քաղաք: Մի անգամ Չերուրաշկան առաջարկեց գնալ այդ քաղաք: Ի՞նչ խաղալիքների նրանք հանդիպեցին, - երեխաները ասում են խաղալիքների գույները, չափերը և քանակը:



«Բուրատինոյի հանելուկը»

Խաղի նպատակը՝
մարմինները

Ձևավորել նկարների մեջ երկրաչափական

տարբերակելու կարողություն:

Դիդակտիկ պարագաներ՝

Պաստառ Բուրատինոյի նկարով, մեկ հատ պաստառի

տեսքով բոլորի համար, կամ յուրաքանչյուր երեխայի

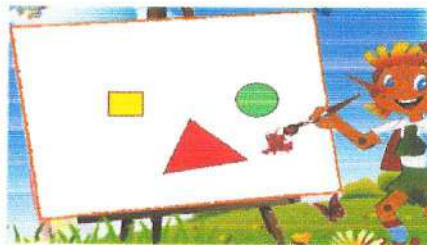
համար առանձին-առանձին՝ քարտերի ձևով:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է Բուրատինոյի նկարը, որում նա նկարում է շրջան, քառակուսի, եռանկյուն:

- Ի՞նչ է հեքիաթի հերոսի անունը, ով ձեզ հյուր է եկել (Բուրատինո):

- Թվարկեք և ցույց տվեք, թե ինչ է նա նկարում (շրջան, քառակուսի, եռանկյուն):

- Ի՞նչ գույն ունի այդ պատկերներից յուրաքանչյուրը [20]:



Ըստ նյութի՝ դիդակտիկական խաղերը բաժանվում են 3 խմբի՝ առարկայական խաղեր (խաղալիքներով, բնական նյութերով և այլն), սեղանի խաղեր և բառային խաղեր: Առարկայական խաղերը ավելի հասանելի են երեխաներին, քան մյուս խաղերը, քանի որ հիմնվում են անմիջական ընկալման վրա: Օրինակ՝ անվանել դասարանային առարկաները (սեղան, աթոռ, գրատախտակ, գիրք, տետր, գրիչ, մատիտ և այլն):

Տվյալների վերլուծություն

Քանի որ այս խաղը 2-րդ դասարանում անց էր կացվում առաջին անգամ, ուստի սկզբնական շրջանում աշակերտները չէին կողմնորոշվում: Երբ խաղը սկսվեց առաջին իսկ բառից ոչ բոլորի մոտ էր նկատվում կենտրոնացվածություն: Առաջին դասի ընթացքում, երբ անցկացրեցի խաղը, առաջին բառից ճիշտ արձագանքեցին 12 աշակերտներից 4-ը, ապա թիվը կամաց-կամաց աճելով հասավ 6-ի: Մեկ աշակերտ արձագանքում էր, բայց սխալ: Ընդհանրապես չէր արձագանքում և մինչև վերջ էլ չարձագանքեց 1 աշակերտ:

Մի փոքր բարդ տարբերակով, խաղը անցկացրեցի հաջորդ օրը, հենց առաջին իսկ բառից արձանագրեցին նախորդ օրվանից ավելի շատ թվով աշակերտներ, իսկ թիվն աստիճանաբար աճեց: Առաջին իսկ բառից ճիշտ արձագանքեցին 6 աշակերտ, ապա 5, 1 աշակերտն էլ պատասխանեց սխալ: Վերջնարդյունքում ունեցանք տվյալների աճ:

Այստեղից եկա այն եզրահանգման, որ աշակերտների մոտ ուշադրությունը ավելի էր կենտրոնացած, և վերջնարդյունքում ստացվեց, որ այն աշակերտն որը ընդհանրապես չէր մասնակցել մասնակցեց՝ տալով սխալ պատասխան:

Եզրակացություն

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն տվեց հանգելու հետևյալ եզրակացությունների՝

- Խաղը կրտսեր դպրոցականի համար ուսուցման լավագույն միջոցներից է:
- Խաղի ընթացքում է, որ ուսուցիչը ավելի լավ է տեսնում երեխայի ուշադրությունը, ինքնավստահությունը, արագաշարժությունը, շուտ կողմնորոշվելու ունակությունն ու ճարպկությունը:
- Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում է խաղի հզորությունը, այն երեխայի համար կարող է դառնալ ոչ 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,
- Օգտագործելով խաղային մեթոդները կրտսեր դպրոցականների ուսուցման զարժընթացում կարելի է գալ այն եզրահանգման, որ դասը դառնում է ավելի արդյունավետ ու նպատակային:
- Խաղի ընթացքում երեխան տիրապետում է վարքի բարոյական նորմերին ու կանոններին, որոնք որոշիչ դեր են խաղում նրանց անձի ձևավորման գործում: Չարգանում է աշխատասիրություն, ուշադրություն և պատասխանատվության զգացում:

Գրականության ցանկ

1. Ջ Գյուլամիրյան-«Խաղալով սովորենք»-Երևան 2008թ
- 2.Վ. Ա. Սուխոմլինսկի Սիրոս սվիրում եմ երեխաներին, Կիև, 1969թ.
3. Ուշինսկի Կ. Դ. Մանկավարժական ընտիր երկեր, 3-2 եր. 1959թ.
- 4.Ն.Բարսեղյան-«Խաղերը ուսուցման արդյունավետ միջոց»-Երևան 2001թ.
- 5.Մ. Սիմոնյան- «Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական գործունեության Բարելավման միջոց »- Երևան 2004թ.
- 6.Յ.Մամյան-«Խաղը որպես ուսուցման միջոց:Խաղերի կիրառությունը դպրոցում»-Երևան 2013թ.
- 7.Ֆ.Աճեմյան-«Չիշողությունը զարգացնող խաղեր»-Երևան 1999թ.
- 8.Ա.Օհանյան-«Ուշադրությունը զարգացնող խաղեր»---Երևան 2007թ.
- 9.Ն.Գրիգորյան--«Ուշադրությունը զարգացնող խաղեր»---Երևան 2012թ.
- 10.Ա.Բաղդասարյան-«Խաղալով սովորեցնենք»-Երևան 2001թ.
- 11.Գևորգյան Ա-«Ուսուցում և խաղ»-Երևան 2013թ.
- 12.Թադևոսյան Ե.«Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին»-Երևան 2011թ.
- 13.Քարամյան Գ.«Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական Դասարաններում»-Երևան 2012թ.