

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՂ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ  
*<<<< ԿԳՄՄՆ ՄԱՐՏՈՒՆՈՒ Տ. ԱՐՐԱՀԱՄՅԱՆԻ  
ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ>> ՊՈԱԿ*

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Թեմա՝** Խաղային մեթոդի կիրառումը սովորողների ներգրավվածությունը մեծացնելու նպատակով

**Անցկացման վայրը՝** Մարտունի

**Աշխատանքի ղեկավար՝** Հասմիկ Բեյբության

**Ուսուցիչ՝** Թամարա Սմբատյան

**Դպրոց՝** ՀՀ Գեղարքունիքի Ներքին Գետաշենի թիվ 1 միջնակարգ դպրոց

*Մարտունի 2022*

## Բովանդակություն

1. Ներածություն	3
2. Գրական ակնարկ	6
3. Փորձարարական հետազոտություն	9
3.1-Խմբի նկարագիրը	9
3.2-Փորձարարական դասեր	9
3.2.1-Փորձարարական դաս-1	9
3.2.2-Փորձարարական դաս-2	10
4. Եզրակացություն	11
5. Օգտագործած գրականության ցանկ	12
6. Հավելված	13
Դասապլան-1	13
Դասապլան-2	15

# 1. Ներածություն

Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար. մաթեմատիկայի ժամերին մտավոր ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ դասապրոցեսին սովորողների ներգրավվածությունը ապահովելու մասին: Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են դիդակտիկ խաղերը՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Դիդակտիկական խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները: Դիդակտիկական խաղերի կարևոր տեսակ են մաթեմատիկական խաղերը: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման ու դաստիարակության գործում: Այդ տարիքը առանձնանում է որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետ զուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է դասապրոցեսին սովորողների ներգրավվածության բարձրացմանը:

Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղի մուտքը (կենդանի) դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտում են իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ: Խաղի կիրառումը ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել:

«Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ» հասկացությունը ներառում է բավականին ընդարձակ մեթոդների և հնարքների խումբ: Մանկավարժական խաղը ունի էական հատկանիշներ: Դրանցից են նպատակը և ակնկալվող մանկավարժական արդյունքը:

«Խաղային տեխնոլոգիա» ասելով պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ մտնում են

նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղի ընթացքում անձն իրեն իրացնում է լիարժեքորեն:

Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

Ա)Դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները:

Բ)Խաղային գործողություններ, որպես դերերի կատարման միջոցներ

Գ)Առարկաների խաղային, պայմանական օգտագործումը

Դ) Խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը

Ե)Սյուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Խաղը համարվում է զվարճանքի, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության, թերապիայի հզոր միջոց: Ժամանակակից կրտսեր դպրոցում խաղը կիրառվում է որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա՝ թեման, բաժինը ուսումնասիրելու և յուրացնելու նպատակով, որպես դասի առանձին տարր, արտաուսումնական պարապմունքի ձև և այլն: Այն ուսումնական գործունեությունը խթանող միջոց է: Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամակակից դպրոցում՝ սկսած 6 տարեկանից: Դրանք տալիս են գոհացուցիչ արդյունքներ:

Ոչ ոք չի կարող հերքել, որ 6-8 տարեկանում երեխան ընկալունակ է և կարող է ընմռնել բազմաբնույթ տեղեկատվություն: Նա դրանով զարմացնում է իր շրջապատին, սակայն նրա իմացական կարողությունները, կամային որակներն ու սոցիալական հմտությունները զարգանում են հաջորդ դասարաններում: Տարրական դասարանի երեխայի համար խիստ կարևոր է խմբով որևէ խաղի մասնակցելը: Խաղի միջոցով է բացահայտվում նրա մեջ թաքնված ներուժը: Ուսուցողական բնույթի խաղեր կարելի է իրականացնել՝ մի դեպքում հեքիաթներ, առակներ և առածներ կարդալով կամ դրանք բեմականացնելով, մեկ այլ դեպքում՝ մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելով:

Մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելիս պիտի մտածել հետևյալ մեթոդական հարցերի մասին.

- 1.Խաղի նպատակը, այն է՝ մաթեմատիկայի ինչպիսի՞ հմտությունների են տիրապետում երեխաները խաղի ընթացքում: Խաղի ո՞ր պահին պիտի հատուկ ուշադրություն հատկացնել:
- 2.Խաղացողների թիվը: Յուրաքանչյուր խաղ պահանջում է առավելագույն կամ նվազագույն թվով խաղացողներ: Դա պիտի հաշվի առնել խաղը կազմակերպելիս:
- 3.Ինչպիսի՞ նյութեր և կարողություններ կպահանջվեն խաղի համար:
- 4.Ինչպե՞ս նվազագույն ժամանակում երեխաներին ծանոթացնել խաղի կանոններին:

5. Ինչպե՞ս ապահովել երեխաների առավել ամբողջական մասնակցությունը խաղին:
6. Ինչպե՞ս կազմակերպել երեխաների դիտումը խաղի նկատմամբ նրանց հետաքրքրվածությունը պարզելու համար:
7. Ինչպիսի՞ փոփոխություններ պիտի կատարել խաղում, որպեսզի մեծացվի երեխաների հետաքրքրությունն ու ակտիվությունը խաղի նկատմամբ:
8. Ինչպիսի՞ փաստեր պիտի հաղորդել երեխաներին խաղի ավարտից անմիջապես հետո (խաղի լավագույն պահերը, առավել ակտիվ մասնակիցները, խաղի թերությունները և այլն):

## 2. Գրական ակնարկ

### Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին

Մաթեմատիկական հմտություններն ու գիտելիքները, ժամանակակից տեխնոլոգիայի կիրառման պայմաններում, կարևոր դեր են կատարում դպրոցականների ընդունակությունների մշակման և ընդլայնման գործում: Ուսուցման ընթացքում օգտագործվող խաղերը նպաստում են նաև աշակերտների ստեղծագործական ունակությունների զարգացմանը: Խաղի դժվարությունների հաղթահարման գործում նրանք ցուցաբերում են որոշակի մոտեցումներ, հանդես են բերում սեփական փորձը, օգնում են ընկերներին՝ նպաստելով ստեղծագործական երևակայության զարգացմանը: Խաղերը երեխաներին «մղում են ավելի կատարելագործված մտավոր գործունեության, նպաստում են նրանց հոգեկան զարգացմանը, ինչը պետք է ապահովի իրադրության վերափոխումը ոչ միայն պրակտիկորեն, այլև պատկերավոր ձևով»:

Մաթեմատիկական խաղերն ունեն իրենց պատմական անցյալը: Այս խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ, այլ մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելը, տվյալ առարկայի նկատմամբ ընդհանուր հետաքրքրությունների առաջացման առումով: Շրջապատող միջավայրից վերցրած տվյալներով կառուցված խնդիրների միջոցով իրականացվում է տեսականի և գործնականի կապը, ինչպես նաև ապահովվում է կրթության ու դաստիարակության միասնությունը: Աշակերտներին գործնականորեն ցույց է տրվում մաթեմատիկայի կիրառությունը կյանքի տարբեր բնագավառներում և դա խթանում է նրանց հետաքրքրասիրությունը տվյալ ուսումնական առարկայի հանդեպ: Նրանք զարմանքով ու սպասողաբար փնտրում են որոնվող հարցերի պատասխանները, իսկ երբ կարողանում են գտնել, ապա մեծ բավականություն են ստանում դասապրոցեսից: Մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպում են նոր նյութի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու, ինչպես նաև գիտելիքներն ստուգելու նպատակով:

Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է մի շարք գործոններով, որոնցից առաջնային են դրա ճիշտ ու ժամանակին կազմակերպումը և անցկացման բարեհարմար մեթոդները:

Խաղը կազմակերպելիս անհրաժեշտ է նկատի ունենալ հետեւյալ պահանջները.

Խաղը և դրա կանոնները պետք է լրիվ հասկանալի լինեն երեխաներին:

Խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին:

Խաղը պետք է լինի կոնկրետ:

Հեշտ ու դժվար, աշխույժ ու լուռ խաղերը հաջորդելու են միմյանց:

Խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինի չափավոր:

Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Յուրաքանչյուր խաղ կազմակերպելուց առաջ ուսուցիչը այն պետք է ենթարկի վերլուծության և վերանայի՝

ա) Խաղի նպատակը

բ) Խաղացողների թիվը

գ) գիտելիքների մակարդակը

դ) նախապատրաստական վարժությունների կատարման անհրաժեշտությունը

ե) Խաղի անցկացման կանոնները

զ) կատարման հնարավոր տարբերակները:

Խաղի ընթացքում պահանջվում են բարձր կարգապահություն, ուշադրություն և օբյեկտիվ գնահատում:

Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերի տեսակներն են՝

ա) դիդակտիկ խաղեր

բ) հաշվային զվարճալիքներ և տրամաբանական խնդիրներ

գ) շարժական խնդիրներ:

Խաղ – վարժությունները նպաստում են սովորողների մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այն ներկայացնելով գրական հեքիաթի որևէ հերոսի անունով (Բուրատինո, Չեբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ սովորողների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը: Ուսուցիչն է տալիս առաջադրանքն ու ստուգում սովորողների պատասխանները:

## ***Դրական կողմերը***

Խաղային մեթոդների առավելությունները պայմանավորված են խաղային մթնոլորտի բարձր հուզականությամբ, երեխայի համար խաղի բնական և հոգեհարազատ բնույթով:

Ուսուցանող են խաղի բոլոր տեսակները, որոնք կատարում են երկու կարևոր գործառույթ.

— նպաստում են գիտելիքների ամրապնդմանը և խորացմանը,

— խթանում են նոր գիտելիքների արդյունավետ յուրացումը:

Խաղի յուրաքանչյուր տեսակ երեխայի զարգացմանը նպաստող ուրույն մեթոդ է: Հետաքրքիր խաղային մեթոդ է երևակայական իրադրությունների խաղարկումը, որի ընթացքում երեխան գիտելիքներ և կարողություններ է ձեռք բերում դերային գործողությունների միջոցով:

Ուսուցման գործնական մեթոդների խմբին են դասվում տարատեսակ վարժությունները, փորձերը, հետազոտությունները և մոդելավորումը:

Ակտիվ ուսուցման մեթոդները (փոխգործուն մեթոդները) նպաստում են երեխաների ազատ և ինքնուրույն մտածելու, սեփական կարծիք հայտնելու, պատասխանատու որոշումներ կայացնելու, ընտրություն կատարելու հմտությունների զարգացմանը, ճանաչողական գործընթացում ինքնուրույն կողմնորոշմանը: Այդ մեթոդները զույգերով, խմբով մտավոր աշխատանքի եղանակներն են՝ ուղղված համատեղ որոնումների և մտորումների քննարկմանը, ընդհանուր որոշումների կայացմանն ու իրագործմանը:

## ***Բացասական կողմերը***

— Երեխաները խաղի մեջ որևէ այլ նպատակ չեն դնում, քան խաղալը: Խաղն աճող մանկական օրգանիզմի պահանջմունքն է:

— Երբեմն խաղի ավարտից հետո մասնակիցները կարող են շարունակել ինչ-որ մի բան պարզաբանել, վիճել, խռովել իրարից, ավելին թշնամանալ, նշանակում է խաղի ընթացքում ինչ-որ բան այնպես չի եղել, և խաղը չի ծառայել իր նպատակին:



### 3. Փորձարարական հետազոտություն

#### **3.1-Խմբի նկարագիրը**

Ես իմ հետազոտական աշխատանքն անցկացրել եմ Գեղարքունիքի մարզի Ներքին Գետաշենի թիվ 1 միջնակարգ դպրոցի դպրոցի 1-ին դասարանում:

Հաշվի առնելով սովորողների տարիքը, ես որոշեցի կիրառել «Խաղային» մեթոդը, որպեսզի մեծանա աշակերտների հետաքրքրությունն ու ներգրավվածությունը դասապրոցեսին

Այս դասարանում սովորում են 27 աշակերտ՝ 16 աղջիկ և 11 տղա, որոնք ունեն տարբեր ընդունակություններ:

Մաթեմատիկա առարկան անցնում են շաբաթական 5 ժամ, այն դասացուցակում տեղադրված է 1-ին կամ 2-րդ ժամերին:

*Այս դասարանի հիմնական խնդիրները.*

\_ Կատարել խաղային վարժությունները

\_ Ազատ և անկաշկանդ արտահայտել սովորածը

#### **3.2- Փորձարարական դասեր**

##### **3.2.1-Փորձարարական դաս-1**

Այսօրվա դասը՝ «Հանում 20-ի սահմաններում»:

Դասը սկսվեց հարցադրումներով, մեծ և բուռն քննարկում տեղի ունեցավ աշակերտների և ուսուցչի միջև:

Այնուհետև սովորողները սկսեցին խաղի միջոցով ներկայացնել թե որո՞նք են 20-ի սահմաններում հանվող թվերը: Այն աշակերտները, որոնք նախկինում պասսիվ էին, նրանք ևս բավականին աշխույժ սկսեցին մասնակցել դասապրոցեսին խաղի միջոցով ներկայացնելով 20-ի սահմաններում հանումը: Խաղի ավարտից հետո, սովորողները հաշվեցին տասնյակներով, գումարեցին, հանեցին, ըստ անհրաժեշտության նրանց պարզաբանող և ուղորդող հարցեր տվեցի:

Արդյունավետ քննարկման, խմբերի կատարած հաջող աշխատանքի և ընտրված ճիշտ մեթոդի շնորհիվ աշակերտների ակտիվությունը բարձրանում էր դասին մասնակցելու, քննարկելու, պատկերացումները արտահայտելու առումով:

Ամբողջ դասարանը ներգրավված էր դասապրոցեսին:  
Վերը նշվածից հետո հարցադրումի միջոցով անցան նոր դասի «Երկնիչ կլոր տասնյակներ» թեմայի հաղորդմանը, ծանոթացրեցի նոր դասին, պատմեցի և նորից հանձնարարեցի, որ յուրքանչյուր խումբ «Խաղային» մեթոդով տանը պատրաստի իր թեման:

### **3.2.2-Փորձարարական դաս-2**

Դասն սկսեցի հարց ու պատասխանով՝ անցած թեմայի վերհիշմամբ: Աշակերտները բավականին ակտիվ մասնակցեցին և պատասխանեցին անցած նյութը, որը ինչպես պարզվեց բավականին հաջող էին յուրացրել: Թերացող աշակերտներին առանձնացրի և խաղային վարժությունների միջոցով լրացվեց գիտելիքների բացը:

Ստուգվեց դասարանի գիտելիքները անցած թեմայի վերաբերյալ: Այնուհետև օգտագործելով «Խաղային ուսուցման» մեթոդը, խմբերից յուրաքանչյուրը սկսեց ակտիվ ներկայացնել իրեն տրված թեման: Աշակերտներից յուրաքանչյուրը ակտիվորեն ներկայացրեց երկնիչ կլոր տասնյակները:

Թվերը գրատախտակին գրեց թվանշաններով և տառերով: Սովորողները կազմեցին և լուծեցին խնդիր: Յուրքանչյուր սովորող դասագրքից կարդաց իր խմբին հանձնարարված խնդիրը և աշակերտներից յուրքանչյուրը, վերլուծեց իր ունակությունների շրջանակներում: Հաջորդիվ բանավոր կրկնության մեթոդով ուսուցանվեց նոր դասը:

## 4. Եզրակացություն

Աշակերտների ակտիվությունը բարձրացնելու, դասապրոցեսին նրանց ներգրավվածությունը մեծացնելու համար անցկացրեցի երկու փորձարարական հետազոտական դասեր՝ «Խաղային ուսուցման» մեթոդով, որտեղ համեմատաբար պասսիվ աշակերտներն իրենց դրսևորեցին բավականին ակտիվ, ամբողջ դասարանը ներգրավվեց դասապրոցեսների լիարժեք կայացմանը, հաղորդվեցին գիտելիքներ, կարծիքներ: Աշակերտները խոստովանեցին, որ իրենց շատ դուր եկավ այս մեթոդը: Հետազոտական դասերի արդյունքում եկա այն եզրակացության, որ խաղի միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրներ: Խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել, այլ պետք է համաձույլ լինեն ուսուցմանը և ծառայեն ուսումնական նպատակին: Անհրաժեշտ է խաղն այնպես ընտրել, որ համապատասխանի ուսումնասիրվող թեմային, աշակերտների տրամադրությանն ու տարիքային առանձնահատկություններին, ինչպես նաև օգնի ճիշտ ըմբռնելու անցածն ու անցնելիքը:

Միաժամանակ համոզվեցի, որ խաղերի շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, ալգորիթմական ու ստեղծագործական մտածողությունը, ձևավորվում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը, որոնք երեխաներին դարձնում են ինքնուրույն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ նախապատրաստում կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ կողմնորոշվելուն, ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

## 5. Օգտագործած գրականության ցանկ

1. Ձեռնարկ ուսուցիչների պատրաստման համար, գործիմաց մոտեցում, Տեսություն և պրակտիկա, ԱՅՌԵՔՍ, Եր., 2004:
2. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6:
3. Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6:
4. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Ջանգակ» 2009:
5. Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2013 №2
6. Թադևոսյան Եվա, Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին, «Ընտանիք և դպրոց», Երևան, ԿԱԻ, 2011 №1:
7. Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 №5 - 6:
8. Քարամյան Գ., «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №5:
9. Մաթեմատիկա 1-ին, դասագիրք, մաս 2-րդ, Եր 2019:

## 6. Հավելված

Դասապլան-1

Առարկա	Մաթեմատիկա	Ամսաթիվ	04.05.2022	Կիսամյակ	II	Դասարան	I
--------	------------	---------	------------	----------	----	---------	---

Թեմա	Հանում 20-ի սահմաններում			
Օգտագործվող նյութեր	Կավիճ, գրատախտակ, միանիշ, և երկնիշ թվանշաններ, հաշվեճողիկներ			
Դասի նպատակը	Իմանալ հանունը 20-ի սահմաններում, ճիշտ լուծել վարժություններն ու խնդիրները			
<b>Ուսուցման արդյունքներ, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ</b>				
Վերջնարդյունքներ	Իմանալ 20-ի սահմաններում հանումը, գումարել և հանել Իմանալ թե որոնք են 20-ի սահմաններում հանվող թվերը			
Գործողություններ (ժամ / տևողություն)	Ուսումնական գործունեություն <i>Աշակերտներ</i>	Ուսումնական գործունեություն <i>Ուսուցիչ</i>	Հարցադրումներ	Կիրառվող մեթոդ(ներ)
Դասաարոցեսը տևում է 45 րոպե	Լուծում են վարժություններ, կատարեցին 20-ի սահմաններում հանումներ, գումարեցին, հանեցին	Բացատրում է հանումը 20-ի սահմաններում: Դասարանը բաժանում է խմբերի, հետևում է դասարանի աշակերտներին	Որոշո՞ւք են 20-ի սահմաններում հանվող թվերը	Խաղային մեթոդ
Տնային աշխատանք	—			

Դասապլան-2

Առարկա	Մաթեմատիկա	Ամսաթիվ	05.05.2022	Կիսամյակ	II	Դասարան	I
Թեմա	Երկնիչ կլոր տասնյակներ						
Օգտագործվող նյութեր	Կավիճ, գրատախտակ, միանիշ, և երկնիչ թվանշաններ, հաշվեծողիկներ						
Դասի նպատակը	Իմանալ երկնիչ կլոր տասնյակները, իմանալ թե ինչով են ավարտվում երնիչ կլոր թվերը						
Ուսուցման արդյունքներ, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ							

Վերջնարդյունքներ	Իմանալ երկնիչ կլոր տասնյակները միանյանց գումարել և իրարից հանել Իմանալ տառերով տրված արտահայտությունները գրել երկնիչ կլոր տասնյակներով և հաշվել			
Գործողություններ (ժամ / տևողություն)	Ուսումնական գործունեություն <i>Աշակերտներ</i>	Ուսումնական գործունեություն <i>Ուսուցիչ</i>	Հարցադրումներ	Կիրառվող մեթոդ(ներ)
Դասապրոցներ տևում է 45 րոպե	Լուծում են վարժություններ, կատարեցին կլոր թվերով հաշվումներ, գումարեցին, հանեցին, լուծեցին խնդիրներ	Բացատրում է երկնիչ կլոր տասնյակներով վարժությունների կատարումը: Դասարանը բաժանում է խմբերի, հետևում է դասարանի աշակերտներին	Ո՞ր թվերն են կոչվում երկնիչ կլոր տասնյակները: Ինչի՞ց են բաղկացած երկնիչ կլոր տասնյակները	Խաղային մեթոդ
Տնային աշխատանք	_____			