Գավառի ավագ դպրոց վերապատրաստող կազմակերպություն

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեման – Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասին

Հետազոտող ուսուցիչ- Սոնիկ Վարդանյան

Ղեկավար-Ժենյա Միրիբյան

Գավառ 2022

Ներածություն

Խաղը կարևոր դեր ունի երեխայի դրդապատճառային-պահանջմունքային ոլորտի զարգացման հարցում: Չէ՞ որ երեխայի ընկալած նյութական աշխարհն աստիճանաբար է ընդլայնվում: Այս աշխարհի մեջ կարելի է տեսնել ոչ միայն առարկաներ, այլև մեծահասակների պտկանող իրեր, որոնցից երեխան դեռ չի օգտվել: Ուստի նախադպրոցական տարիքի երեխայի համար խնդիր է դառնում մեծահասակներին պատկանող իրերին տիրապետլու ձգտումը: Այդ առարկաների աշխարհին հասնելու և դրան յուրացնելու ընթացքում էլ տեղի է ունենում երեխայի հոգևոր զարգացումը: Զարգացման այս աստիճանում երեխայի համար դեռևս գոյություն չունեն առանձնահատուկ տեսական գործունեություն, գիտակցված ճանաչողություն: Այս ամենը արտահայտվում է գործողության ձևով և երեխան ձգտում է գործել: Եվ նա գործողություններ է կատարում իրեն հասանելի առարկաներով՝ ընդօրինակելով մեծահասակներին՝ առարկայական խաղից անցում կատարելով դեպի դերային խաղ: Դերային խաղը գնալով իր գործունեության ոլորտը ավելի է ընդլայնում: Երեխան խաղի օգնությամբ ստանձնում է տարբեր դերեր և նրա ձգտման ոլորտը գնալով մեծանում է: Խաղում է «դպրոց-դպրոց», «խանութ-խանութ» և այլն: Այսինքն մեծանում է երեխայի պահանջմունքային ոլորտը: Այս ընթացքում դրսևորվում է մարդկային գործունեության հանդեպ նախնական հուզական գործունեական կողմորոշումը, մեծահասակների հարաբերությունների համակարգում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և մեծ լինելու պահանջ է ծնվում:

Խաղի նշանակությունը չի սահմանափակվում նրանով, որ ծնվում են բովանդակությամբ նոր գործունեության դրդապատճառներ և դրանց հետ կապված խնդիրներ: Էականն այն է, որ խաղի մեջ ծնունդ են առնում դրդապատճառների հոգեբանորեն նոր ձևեր: Կարելի է ենթադրել, որ հենց խաղի մեջ է անցում կատարվում այնպիսի դրդապատճառներից, որոնք ունեն նախագիտակցական աֆեկտիվ գունավորումով աննախադեպ ցանկությունների տեսք, դեպի գիտակցականության սահմանին մերձեցող և ընդհանրական նպատակադրումների ձև ստացած դրդապատճառների:

## Խաղը և «ճանաչողական եսակենտրոնության» հաղթահարումը

Երեխան սեփական տեսակտը չի սահմանափակում հնարավոր այլ կարծիքներից, հետևաբար իրենը համարում է տիրապետող բոլոր կարծիքներից: «Ճանաչողական եսակենտրոնության» հիմնախնդրով զբաղվել են շատերը՝ փորձելով ցույց տալ դրա հաղթահարման ուղիները: Փորձարարական ստուգումներ է անցկացրել Վ. Ա. Նեդոսպասովան, Ժ. Պիաժեն և շատ ուրիշներ: Խաղը հենց այն գործունեությունն է, որի ընթացքում հաղթահարվում է «ճանաչողականեսակենտրոնությանը»: Այսպիսով, խաղը դառնում է իրական գործունեության բնագավառ (պրակտիկա) ոչ միայն խաղի մեջ ստանձնած դերի դիրքորոշման փոփոխության առումով, այլ որպես խաղընկերոջ նկատմամբ դրսևորվող վերաբերմունք այն դերի տեսանկյունից, որը ստանձնել է խաղընկերը, ոչ միայն որպես գործողությունների իրական պրակտիկա որոշակի առարկաներով և դրանց տրված նոր նշանակությամբ, այլ նաև որպես տեսակետների համատեղում այդ առարկաների նշանակության առումով, անգամ եթե դրանցով որևէ գործողություն չի կատարվում:

Սա էլ հենց ամեն րոպե կատարվող «ապակենտրոնացման» գործընթացն է: Խաղը դառնում է երեխաների պատճենված գործունեությունը:

Վ. Ա. Նեդոսպասովաի փորձարարական հետազոտության մեջ խաղը ներկայանում է որպես մի գործունեություն, որի մեջ տեղի է ունենում երեխայի ճանաչողական և հուզական «ապակենտրոնացումը»: Սրա մեջ է հենց խաղի կարևոր նշանկությունը երեխայի ինտելկտուալ զարգացման գործում: Հարցը միայն այն չէ, որ խաղի մեջ զարգանում կամ էլ նորից ձևավորվում են առանձին ինտելեկտուալ գործառնություններ (օպերացիաներ), այլ այն, որ արմատական կերպով փոփոխվում է երեխայի դիրքորոշումը շրջակա աշխարհի հանդեպ, և հենց դիրքորոշման փոփոխության մեխանիզմն է ձևավորվում և սեփական տեսանկյան կորդինացիան այլ տեսանկյունների հետ: Հենց այս փոփոխությունն էլ հնարավորություն է տալիս և ուղի է բաց անում մտածողության նոր՝ ավելի բարձր մակարդակի անցման և ինտելեկտուալ նոր գործառնությունների ձևավորման համար:

### Խաղը և մտավոր գործողությունների զարգացումը

Երեխայի կատարած գործողությունները դիտարկելով խաղի մեջ՝ հեշտ է նկատել, որ նա արդեն գործում է՝ առարկաների նշանակությունից ելնելով, բայց դեռ հենվում է դրանց փոխարինողների՝ խաղալիքների վրա: Խաղի մեջ գործողության զարգացման վերլուծությունը ցույց է տալիս, որ առարկա-փոխարինող հիմքը և դրանց հետ կատարվող գործողությունները գնալով կրճատվում են: Եթե զարգացման սկզբնական փուլում պահանջվում է առարկա-փոխարինող և դրա հետ կատարվող համեմատաբար ծավալուն գործողություն, ապա ավելի ուշ խաղիզարգացման ընթացքում առարկան հանդես է գալիս բառի միջոցով. անունն արդեն իրի նշանը չէ, այլ գործողության, ինչպես ընդհանրական և սեղմ ժեստերը, որոնք ուղեկցում են խոսքը:

Այսպիսով, խաղային գործողությունները միջանկյալ բնույթ ունեն՝ աստիճանաբար ձեռք բերելով առարկաների նշանակության հիման վրա ձևավորված մտավոր գործողություններ, որոնք կատարելագործվելով բարձրաձայն խոսքի միջոցով և դեռևս շատ քիչ հենվելով արտաքին գործողության վրա, արդեն ընդհանրացված ժեստ- ցուցումի բնույթ են ստացել: Հարկ է նշել, որ այն բառերը, որ երեխան արտասանում է խաղի ընթացքում, արդեն ընդհանրական բնույթի են: Օրինակ, ճաշելու պատրաստվելիս երեխան մոտենում է պատին, ձեռքերով մեկ-երկու շարժում է անում, կարծես դրանք լվանում է և ասում՝ լվացվեցինք: Ապա մի քանի համապատասխան շարժումներից, ձեռքի փայտիկը առաջ ու հետ տանել-բերելուց հետո հայտարարում է՝ ճաշեցինք: Առարկաներից կտրված և մտքում կատարվող գործողությունների զարգացումը միաժամանակ տանում է դեպի երևակայության զարգացում:

Խաղի ընթացքում մտավոր գործընթացների առավել բարձր աստիճանի նախադրյալներն են ձևավորվում՝ իհարկե, հենվելով խոսքի վրա: Քանի որ դերերի բովանդակությունը հիմնականում մարդկանց միջև դրսևորվող հարաբերությունների, մեծահասակների վարքի նորմերի վերարտադրությունն է, ապա խաղի ընթացքում երեխան կարծես մուտք է գործում մարդկային գործունեության բարձրագույն ձևերի և օրենքների աշխարհ, այսինքն՝ մարդկային փոխհարաբերությունների և օրենքների աշխարհ: Մարդկանց փոխհարաբերությունների հիմքում ընկած նորմերը խաղի միջոցով դառնում են երեխայի բարոյական կերպարի ձևավորման աղբյուր: Այս առումով խաղի դերն անգնահատելի է: Խաղը դառնում է բարոյականության դպրոց, բայց ոչ թե բարոյականություն զուտ վերացական ձևով, զուտ պատկերացումների մեջ, այլ բարոյականություն, որ դրսևորվում է գործողությունների միջոցով:

Խաղը մեծ դեր ունի նաև մանկական համերաշխ կոլեկտիվ, ինքնուրույնություն, աշխատանքի նկատմամբ դրական վերաբերմունք ձևավորելու առումներով: Խաղը շատ կարևոր է որոշ երեխաների վարքի մեջ նկատվող թերությունները և արատները շտկելու առումով: Դաստիարակչական բոլոր արգասիքները հենվում են խաղի բարերար ազդեցության վրա, որի հիման վրա էլ զարգանում են անձի հոգեբանական յուրահատկությունները, ձևավորվում և կայանում է նրա անհատականությունը:

Խաղի ազդեցությամբ երեխայի հոգեկան ոլորտի ձևավորումը և զարգացումը կարևոր դեր են խաղում զարգացման նոր՝ ավելի բարձր փուլ անցում կատարելու համար:

### Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց

Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոցների:

Դեռևս անտիկ աշխարհում գիտակցվում էր ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորման և զարգացման անհրաժեշտություն: Որպես դրա լավագույն օրինակ կարելի է հիշատակել Սոկրասեսի կողմից առաջադրված և լայնորեն կիրառվող ուսուցման էվրիստիկ հարցադրումների մեթոդը: Հետագայում ևս այս հարցը եղել է մանկավարժների հետաքրքրության կենտրոնում, սակայն դիտվել է որպես ուսուցման լրացուցիչ արդյունք, բայց ոչ որպես համընդհանուր խնդիր: Դեռևս 60-ական թվականներին Շչուկինայի հեղինակած մանկավարժության ձեռնարկում ճանաչողական հետաքրքրությունը ձևակերպվում է որպես շրջապատող իրականության, առարկաների և երևույթների նկատմամբ անձնավորության ուղղվածություն:

21-րդ դարում կտրուկ փոխվում են մոտեցումերը: Եվ խնդրի լուծումը Կլարինը տեսնում էր երկու հիմնական մանկավարժական մոտեցումների՝ միասնականության ու համատեղ կիրառման մեջ: Մեկը ավանդական մոտեցումն է, որի հիմնական նպատակն է գիտելիքների գումարի յուրացումն ու վերարտադրումը, մյուսը նորարարական մոտեցումն է, որը միտված է սովորողների ճանաողական, ստեղծագործական ներուժի զարգացմանը:

Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցման հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը:

Առաջ քաշված խնդիրների իրականացման նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը: Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Ընդհանրապես փոքրիկների համար խաղը ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Դիդակտիկայի մեջ, հատկապես կրտսեր դպրոցականների ուսումնական խնդիրները լուծելիս, կիրառվում են դիդակտիկ խաղերը: Այս մանկավարժական տեխնոլոգիան էապես կարևորվում է տվյալ տարիքային խմբի համար: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն արդեն սկսում է դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով երբ ուսուցումը համեմված է խաղերով, այն դառնում է առավել հետաքրքրական, սրտմոտ, ցանկալի ու հեշտ հասանելի: Դասարանում ստեղծվում է մի նոր, յուրահատուկ միջավայր: Վերանում են պատնեշները ուսուցիչ-աշակերտ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում: Եվ այս մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտն անկաշկանդ արտահայտի իր միտքը: Խաղն ունի այնպիսի մի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն «պրոբլեմի» լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:

Այսպիսով, խաղի միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրներ: Այսպես, օրինակ, առաջին դասարանցին թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է այնպիսի նոր թվի, որն ունի բերան, քիթ, աչուկներ ու թաթիկներ, որը «խոսում է» երեխաների հետ, սեղմում նրանց թաթիկները: Երեխաները պատասխանում են նրա բարևին և խոստանում չնեղացնել ու չմոռանալ նրան: Այսինքն նրանք հաղորդակցվում են նորածանոթ բարեկամի հետ: 2-րդ փուլում փորձում են տարբեր նյութերից պատրաստել իրենց «նոր բարեկամին»: Այսպիսի մոտեցումն օգնում է հեշտությամբ ու հաճույքով մտապահել թիվը:

Խաղը ոչ թե պետք է հանդես գա որպես առանձին հնար, այլ այն պետք է միաձուլվի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակների համար: Խաղն օգնում է երեխաների մեջ հետաքրքրություն արթնացնելու և նպաստում է մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղերին որոշակի մանկավարժական պահանջներ են ներկայացվում: Անհրաժեշտ է միայն խաղն այնպես ընտրել, որ համապատասխանի ուսումնասիրվող թեմային, աշակերտների տրամադրությանը, տարիքային առանձնահատկություններին և օգնի ճիշտ ընկալելու անցածն ու անցնելիքը:

Ինչպես ցանկացած մանկավարժական հնար, ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ նույնիսկ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը կարող է ձանձրացնել երեխաներին, եթե անընդհատ կրկնվի նույնությամբ և չփոփոխվի: Ահա թե ինչու խաղերին անհրաժեշտ է մոտենալ ստեղծագործաբար, աստիճանաբար զարգացնել այն, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ խաղի և թե՛ ուսուցման նկատմամբ:

Խաղի միջոցով լուծվում են թե՛ կրթական և թե՛ դաստիարակչական մի շարք խադիրներ: Նշենք դրանցից մի քանիսը:

**Կրթական խնդիր**-նոր նյութի ուսուցումից մինչև աշակերտների ստեղծագործական կարողությունների զարգացումը:

**Դաստիարակչական-**կարգապահություն, հաղորդակցում, իրար լսելու կարողություն, համագործակցություն, հանդուրժողականություն, ճանաչողական որակների զարգացում և այլն:

Արդի ժամանակաշրջանում դպրոց են հաճախում հիմնականում վեց տարին նոր լրացած երեխաներ, երբեմն նաև դեռևս չլրացած: Այս տարիքում հաճախակի են նկատվում ուշադրության անկայունություն, ցրվածություն, հիշողությունը ոչ կամածին է, մտածողությունը՝ ակնառու- պատկերավոր: Զարգացած չէ կենտրոնանալու կարողությունը: Այս տարիքի երեխաների մեջ հիմնական, առաջատար գործունեությունը դեռևս խաղային է: Ուստի ուսումնական գործընթացին խաղային բնույթ հաղորդելը մեծապես օգնում է նպատակների իրականացմանը: Յուրաքանչյուր խաղային գործունեություն գրավում է նրանց ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը և նրանց կլանում: Խաղը երեխաների երկրորդ աշխարհն է, նրանց պատկերացումների յուրօրինակ աշխարհը, ուր ամեն ինչ պարզ է ու մտերմիկ: Խաղի միջոցով թե՛ ճշգրտվում և թե՛ ընդլայնվում են երեխաների պատկերացումները շրջապատի, կյանքի և բնության մասին: Խաղերը դաստիարակում են ուշիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ: Սակայն պետք է հիշել մի պարզ ճշմարտություն. Երեխաների հետ աշխատող ամեն մի ուսուցիչ պետք է այնպիսի ընթացք տա խաղերին, այնպես կազմակերպի դրանք որ ոչ մի երեխա դուրս չմնա ուշադրությունից, որ նրանց մեջ չձևավորվի թերարժեքության բարդույթ, որ խաղն օգնի երեխայի մեջ զարգացնելու ինքնուրույնություն և ինքնավստահություն:

### Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորույթ չէ: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամանակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգոտսկին, Ա.Ն.Լեոնտևը, Դ.Բ.Էլկոնինը և ուրիշներ: Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Մանկավրժության 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: Ինչպես վերը նշեցինք 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 հինմական տեսակը, ուսւցման հետզուգահեռ, 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: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը՝ և՛ մարմնաշարժողական, և՛ իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղը դասարանում ստողծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և աշակերտ- աշակերտ փոխհարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկելով ակտիվ ուսուցման մեջ:

Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց:

Վ. Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր հետևյալ գործառույթները.

**ա) Սոցիալ-մշակութային նշանակությունը:**

**բ) խաղի ինքնաիրացման գործառույթը:**

**գ) հաղորդակցական գործառույթը:**

**դ) Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը:**

**ե) Խաղի թերապևտիկ գործառույթը:**

**զ) Խաղի շտկողական գործառույթը:**

**է) Խաղի զվարճացնող գործառույթը:**

Այսպիսով, խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների: Խաղային տեխնոլոգիաները հիմք են թատերական մանկավարժության համար: Դերերով խաղերը թատերական մանկավարժության նախատարրերն են, իսկ սոցիալ-խաղային տեխնոլոգիայի համար խաղային տեխնոլոգիան անփոխարինելի է: Սկզբնական կրթության մանկավարժական գործընթացը խաղային տեխնոլոգիաներով կազմակերպելու դեպքում նախադրյալներ են ստեղծվում անցնելու թատերական մանկավարժության տեխնոլոգիային և սոցիալ-խաղային ոճի ուսուցման իրականացմանը: Երեխան ուսուցման սկզբնական փուլից ի վեր պետք է պատրաստ լինի ակտիվ գործունեության ու շարժման: Նա վարժվելու է նպատակային խաղի կազմակերպմանը, խաղի միջոցով հնարներ սովորելուն, որպեսզի նույն հաջողությամբ մասնակցի թատերական մանկավարժության տեխնոլոգիաներով կազմակերպված դասերին: Ըստ էության, առավել նպատակահարմար և արդյունավետ է ուսուցման խնդիրների իրականացումը խաղի միջոցով: Խաղը մասնագիտական, ընտանեկան կյանքի և մարդկային ներդաշնակ հարաբերությունների ձևավորման դպրոց է:

Սակայն սովորական դպրոցից դրա հիմնական տարբերությունն այն է, որ խաղի ընթացքում և խաղի միջոցով սովորելով՝ աշակերտը չի էլ կարծում թե ինչ-որ բան է սովորում:

Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան և ճկուն դարձնել:

«Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ» հասկացությունը ներառում է բավականին ընդարձակ մեթոդների և հնարների խումբ: Մանկավարժական խաղը, ի տարբերություն այլ տեսակների, ունի էական հատկանիշներ: Դրանցից են նպատակը և ակնկալվող մանկավարժական արդյունքը:

«Խաղային տեխնոլոգիա» ասելով՝ պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղի ընթացքում անձը իրեն իրացնում է լիարժեքորեն: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

* դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները,
* խաղային գործողություններ՝որպես դերերի կատարման միջոցներ,
* առարկաների խաղային, պայմանական օգտագործումը,
* խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը,
* սյուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը դժվար է թերագնահատել: Այն 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: Պարապմունքների խաղային ձևն ստեղծվում է խաղային եղանակների և իրավիճակների օգնությամբ: Այն ուսումնական գործունեությունը խթանող միջոց է:

Այսպիսով, խաղը ժամանակակից կրտսեր դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթության սկզբնական հատվածում առավել արժևորվել է հատկապես վերջին շրջանում, երբ դպրոց մուտք գործեցին 5-6 տարեկան երեխաները, որոնք իրենց մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով կարիք են զգում նման տեխնոլոգիաների ներդրմանը: Այն համապատասխանում է նրանց հետաքրքրություններին: Այդ կերպ ստեղծվում են ուսման դրական դրդապատճառներ և նպաստավոր մթնոլարտ: Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամանակակից դպրոցում, և դրանք տալիս են գոհացուցիչ արդյունքներ:

Կրտսեր դպրոցում այսօր հաջողությամբ կիրառվում են խաղ-բեմականացումները: Խաղ-բեմականացումները կարելի է անցկացնել առաջին դասարանցիների հետ՝ աշակերտական գործունեության սկզբնական փուլից: Պարզելու համար, թե երեխաներն ինչպիսի խաղային փորձով են եկել դպրոց, հենց սեպտեմբերից անհրաժեշտ է կազմակերպել նմանատիպ աշխատանքներ: Տեսնելու, լսելու և այդ ամենը ճիշտ ընկալելու կարողությունները երեխաների մեջ մշակվում և հղկվում են դեռևս նախադպրոցական տարիքում:

Դպրոցում, ինչ խոսք, դրանց առավել ուշադրություն է դարձվում: Կ. Դ. Ուշինսկին ասում էր, որ դպրոց ընդունված երեխան պետք է կարողանա ճիշտ ընկալել շրջապատում կատարվող իրադարձությունները, ճիշտ մտածել ու արտահայտվել, կարդալ գիտակցորեն և խորհրդածել կարդացածի մասին: Ոստի անհրաժեշտ է կիրառել մեթոդներ, որոնք կնպաստեն դիտողականության, մտքերը խոսքով արտահայտելու և այլ կարողությունների ձևավորմանը:: Խաղ-բեմականացումները ծառայում են հենց այդ նպատակին: Անգամ այդ մեթոդիկայի առանձին հատվածների կիրառումն ուսուցման գործընթացում հարստացնում է ուսուցչի կողմից իրականացվող ուսումնադաստիարակչական գործընթացը:

Ինչպիսի յուրահատկությամբ են առանձնանում խաղ-բեմականացումները: Նախ և առաջ երեխաները սիրում են խաղալ, իսկ սյուժետադերային խաղերը նրանց միջավայրում ձևավորվում են հեշտությամբ և անմիջականորեն: Դրան նպաստում է մանկական մտածողության կոնկրետ բնույթը նրանց հուզականությունը, անխառն հավատը «ճշմարիտի» հանդեպ: Ուսուցչի կողմից ողջ ուսումնառության ընթացքում պետք է հոգատարությամբ պահպանվի այն մթնոլորտը, ուր խաղի մեջ ինքնաբերաբար դրսևորվում են երեխաների ստեղծագործելու կարողությունը, երևակայելը, վերամարմնավորումները և անկեղծ ուրախությունը: Դա նաև մեծ հնարավորություն է ներազդելու յուրաքանչյուր աշակերտի հետաքրքրությունների, ճաշակի վրա, ձևավորել առողջ աշակերտական կոլեկտիվ: Ուսուցչի կողմից սյուժետադերային խաղի հմտորեն ղեկավարումը մանկավարժական հնար է, որն ընդունված է կոչել դրամատիզացիա: Այն իր բնույթով մոտ է բեմական գործողությանը: Անգամ երեխաների մեջ լայն տարածում գտած սյուժետային խաղով և հարստացնում իր առօրյան: Մի՞թե մեզ ծանոթ «Տուն-տունիկը», «Դպրոց-դպրոցը» նույն սյուժետադերային խաղերը չեն: Երեխան այս խաղերի միջոցով յուրացնում է կոնկրետ գործունեության փորձ, ձևավորում են կարողություններ և հմտություններ, որոնք պետք կգան նրան հետագա կյանքում: Ցավով պետք է նշենք, որ տանը երեխաներն ավելի ու ավելի քիչ հնարավորություն ունեն նմանատիպ խաղերով զբաղվելու: Դրանց փոխարինելու են եկել համակարգչային խաղերը, որոնք շատ հաճախ իրենց բովանդակությամբ չեն համապատասխանում երեխայի տարիքային առանձնահատկություններին և նպաստում նրա զարգացմանը: Այդ առումով դպրոցն առավել հաճախակի պետք է օգտագործի խաղ-դրամատիզացիաների և դերային խաղերի մեթոդիկան:

Այսպիսով, սյուժետադերային խաղերը գործում են թատերական մանկավարժության օրենքներով: Դրամատիզացիաները, որոնք կիրառվում են կրտսեր դպրոցում դասերի ժամանակ, օգնում են երեխային յուրացնել ուսումնական նյութը: Միաժամանակ դասերի բավանդակությանը հաղորդում են աշխուժություն ևդրական հույզեր, որոնք երեխային թույլ են տալիս հանգստանալ, թուլացնել դասի ընթացքում առաջացած լարվածությունը: Վեցամյա երեխան շուտ է հոգնում: Նա հանգստանում է շարժման մեջ, երբ ուրախանում և ժպտում է: Դրամատիզացիան տալիս է երեխային այդ ամենը, նա և՛ ուրախանում, և՛ գիտելիքներ է յուրացնում:

Մանկավարժական տեխնոլոգիաների կիրառման հիմնական նպատակներից մեկը աշակերտների ուսումնական գործունեության ակտիվացումն է: Ակտիվ ուսուցման իրականացման լավագույն տեխնոլոգիաներից է խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան: Խաղը դինամիկ, շարժունակ տեխնոլոգիա է, որի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում ուսուցչին՝ ակտիվացնելու անհամարձակ երեխային: Խաղը երեխայի համարկենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց:

Խաղային գործունեության տարբեր տեսանկյուններ ուսումնասիրել են այնպիսի մանկավարժներ ու հոգեբաններ, ինչպիսիք են՝ Կ. Դ. Ուշինսկին, Պ. Պ. Բլոնսկին, Ս. Լ. Ռուբինշտեյնը, Դ. Բ. Էլկոնինը, Զ. Ֆրոյդը, Ժ. Պիաժեն:

Հայ հոգեբանության և մանկավարժության մեջ ևս կա խաղի հատուկ բնութագիր՝ ներկայացված Ա.Նալչաջյանի և Ա. Լալաբեկյանի կողմից: Ըստ Ա.Նալչաջյանի Խաղը գործունեության տեսակ է, որի դրդապատճառը ոչ թե նյութական արդյունք և օգուտ ստանալն է, այլ հաճելի ապրումները, ընդունակությունների մարզումը, սոցիալական կապերի ստեղծումը և շրջապատող աշխարհի վրա ներգործելու ձգտումը:

Խաղային տեխնոլոգիաները ներառում են բավականին ընդարձակ մեթոդների և հնարների խումբ, որոնք նպաստում են դիտողականության, մտագործնական կարողությունների զգացմունքային ոլորտի ձևավորմանը, երևակայության, ստեղծագործական ընդունակությունների զարգացմանը:

Ա. Լալաբեկյանը խաղերը դիտում է ակտիվացնող ուսուցման մեթոդների համակարգում, քանի որ դրանց բազմազանությունը աշխուժացնում է ուսուցման գործընթացը: Խաղերը ձևավորում են նաև արժեքային վերաբերմունք ուսումնասիրվող երևույթների և ձեռքբերված գիտելիքների նկատմամբ:

Խաղը առանձնահատուկ տեղ է զբաղեցնում բոլոր տարիքի երեխաների դաստիարակության համակարգում, այն հանդիսանում է աշխուժության, առողջության աղբյուր, ճանաչողության և անձի զարգացման միջոց: Յուրաքանչյուր խաղ ընտրելիս պետք է հաշվի առնել երեխայի տարիքային և անհատական առանձնահատկությունները: Կրտսեր դպրոցականը խաղալու պահանջմունք ունի, ճիշտ է նրա համար խաղային գործունեությունը թեև գլխավորը չէ, սակայն դեռևս կարևոր տեղ է զբզղեցնում նրա կյանքում: Այս հանգամանքը պետք է հաշվի առնեն դասվարները՝ կրտսեր դպրոցականների ուսումնական գործունեությունը կազմակերպելիս:

Սուխումլինսկին գտնում էր, որ բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների սքանչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչև դպրոց գնալը, չպետք է փակվի մրա առջև դպրոցի դռներով: Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծ կսիրի դպրոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը կպահպանի նրա համար այն ուրախությունները, որը երեխան ուներ մինչ այդ: Այդ ուրախության պահպանման միջոցներից է խաղը:

Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակներիիրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Որպես գործունեության ձև՝ խաղը իրականացնում է հետևյալ գործառույթները.

* Դաստիարակող
* Շփման
* Հաղորդակցման
* Զարգացնող
* Կարգավորող

Երեխաները սիրում են խաղային իրավիճակների ստեղծում, որը նրանց ինքնակազմակերպման, ինքնաարտահայտման դրսևորման հնարավորություն է տալիս:

Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը ժամանակակից ուսուցման գործընթացում անչափ կարևոր է:

Ինչպես վերը նշեցինք, խաղը լուծում է կրթադաստիարակչական մի շարք խնդիրներ, մշակում, հմտություններ, կարողություններ, զարգացնում ուշադրությունը, հիշողությունը և երևակայությունը: Հոգեբանները և մանկավարժները /Ա.Լեոնտև, Դ.Էլկոնին, Լ.Վիգոտսկի, Ե.Արկին և ուրիշներ/ նշում են, որ խաղի կայացման համար անհրաժեշտ է խաղային միջավայր: Անհրաժեշտ է, որ խաղային միջավայրի կազմակերպումը տարբեր տարիքային խմբերում բխի երեխաների խաղային գործունեության աստիճանական զարգացումից:

Խաղային միջավայրի կազմակերպումը կարող է դիտվել խաղի զարգացման պայման, եթե մանակավարժը՝

ա/ ստեղծում է առարկայական միջավայր

բ/ ապահովում է նպաստավոր մթնոլորտ

գ/ ղեկավարում է խաղը:

Զարգացնող խաղային միջավայրի բաղկացուցիչ մասերից է հաղորդակցումը երեխայի և մեծահասակի միջև: Դրա համար մեծ նշանակություն ունի շփման ժողովրդավարական ոճը: Հենց դա էլ թույլ է տալիս երեխայի և մեծահասակ միջև հաստատել վստահելի և անկաշկանդ փոխհարաբերություններ:

Շատ կարևոր է ուսումնական աշխատանքի ժամանակ կիրառել խաղ-ուսուցում և ուսուցում-խաղ ձևերը:

Բազմաթիվ խաղերից կարելի է առանձնացնել մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը, որոնք նպաստում են երեխաների մտավոր կարողությունների զարգացմանը: Երեխան անկաշկանդ է ու ազատ, իրեն թվում է թե խաղում է, բայց խաղալով յուրացնում է դասանյութը:

Մաթեմատիկական խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ: Դրանք հետապնդում են ուսումնական նպատակներ: Խաղերը հաղորդակից են դարձնում մաթեմատիական գիտելիքներին և ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնում մաթեմատիկայի նկատմամբ:

Քանի որ 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 միահյուսված են և դրանով հնարավոր է դառնում սովորողներին պահել մտավոր աշխույժ գործունեության ոլորտում՝ իրականացնելով ուսումնական նպատակներ: Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է նրա ճիշտ և ժամանակին կազմակերպելու և անցկացնելու հմտությամբ:

Խաղը կազմակերպելիս պետք է նկատի ունենալ, որ՝

ա/ Խաղի բովանդակությունը և կանոնները հասկանալի լինեն երեխային:

բ/ Խաղը պետք է լինի կոնկրետ ու նպատակային:

գ/ Պետք է համապատասխանի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին:

դ/ Խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինի չափավոր:

ե/ Այն պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Ստորև ներկայացնում եմ իմ մանկավարժական փորձից ձեռք բերած, տարիներում հղկված դիդակտիկ, շարժական խաղեր, հաշվային զվարճալիքներ, տրամաբանական խնդիրներ, որոնցից շատերը ինքս եմ կազմել, մի մասն էլ անհրաժեշտության դեպքում փոփոխել եմ՝ խաղի կանոնների և բովանդակության մեջ դրսևորելով ստեղծագործական մոտեցում:

ՀԱՇՎԱՅԻՆ ԶՎԱՐՃԱԼԻՔՆԵՐ

/կատարում են դերակատար<<1 >>-երը և ցուցադրում, նախորդին միշտ ավելացնելով 1/

Մի ոտք ունեմ, մի գլուխ,

Բայց մենակ եմ ու տխուր:

2

Ի՞նչ ես տխրում <<1>> եղբայր

Երկու հատ մեկ, որ միանան,

Իսկույն երկու կդառնան:

3

Սրան տեսե՛ք, բա ե՞ս, բա ե՞ս,

Երեք մեկի գումարն եմ ես:

4

Չորս ոտք ունեմ՝ 4-ն էլ՝ 1

Ո՞վ ասաց, որ 1-երը ինձ չեն օգնել 4 կազմել:

5

Ապրեք լավ էր նույնիսկ շատ,

5 հատ 1-եր թե միանան,

Վազքով դպրոց կգնան:

6

Իմ հին ընկեր ձեռքդ տուր

Մի մեկ էլ քեզ ավելացնեմ

Իսկույն վեցը կկազմեմ:

7

Պարզից պարզ է, որ ես էլ

Մի <<1>> բռնած քեզ մոտ գամ

Իսկույն 7-ը կդառնամ:

8

Այս ի՜նչ հեշտ էր,

Ի՛նձ էլ, ի՛նձ էլ <<1>> է պետք, որ <<7>>-ի ձեռքը բռնի և

8 թիվը նա կազմի:

9

Ես էլ եկա <<1>> եղբայր

Ինձ էլ օգնիր դառնամ 9:

10

Ա՛յ քեզ հրաշք, <<1>> եղբայր

Բա ասում ես մենա՞կ եմ

10 հատ մեկեր, որ շարվեն,

Իրար մեջքից պինդ գրկեն

Մեր <<Քոչարին>> կպարեն:

I Երեխաները հագնում են շապիկներ, որոնց վրա գրպանիկներ են:

Ամեն անգամ ներկայացող թիվը, որն իր գրպանիկների վերևում ունի ներկայացվող թվանշանը, նախորդին ավելացնում է 1, այսպես՝

















II նախորդ թվին +1



**ԵԿԵՔ ՀԱՇՎԵՆՔ** /կատարում ենք և ցուցադրում/

1/ **Ուսուցիչ**- Դե՛, ձեզ տեսնեմ, միացեք ինձ

1, 2, 3, 4, 5

Քանի՞մատ կա աջ ձեռքին

**Աշակերտներ**- հինգ

**Ուսուցիչ**- Իսկ քանի՞սը ձախ ձեռքին

**Աշակերտներ**- հինգ

**Ուսուցիչ**- Քանի՞սն եղավ միասին

**Աշակերտներ**- 10

**Ուսուցիչ**- Դե ծափ զարկեք 10 անգամ

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Ապա նորից պտտվեք ու հաշվելով ծափ զարկեք

Դե ցած իջեք 10-1

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

2/ Ձեռքերը գոտկատեղին

Կատարում ենք միասին,

1, 2՝ ձեռքերը վեր,

3, 4՝ ձեռքերը կողմ,

5, 6՝ ձեռքերը ցած,

7, 8՝ լուռ նստել

9, 10՝ ծուլությանը վերջ:

3/ 1, 2, 3, 4, 5 մատիկները հոգնեցին

Արագ-արագ փակվեցին

Գնդակի վերածվեցին

Տեսե՛ք, տեսե՛ք քուն մտան:

1, 2, 3, 4, 5 /մատիկները բացվումեն/

Մենք ո՛չ ծույլ ենք, ո՛չ անբան

Ահա նորից արթնացանք

Ծափ զարկեցինք, պարեցինք, ուրախացանք:

**ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐ**

1. Դարպասից անցնում են ճիշտ գումարելիները:

**Խաղի կանոնները**- Այս խաղը կարելի է խաղալ նախքան թվերը անցնելը, այսպես՝ քարտերի վրա դրված են կետեր: Քարտերը բաժանում եմ երեխաներին: Երեխաներից ընտրում եմ <<դարպասներ>> /իրենց ցանկությամբ/, որոնք իրենց ձեռքերի միացման տեղում ունեն պատկերված 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, կետեր: Սրանք ստուգում ներս են թողնում զույգերին, որոնց քարտերը նույնպես կետերով են՝

10 9







8 7

6 5

…







4 3 2





Նույն խաղը, այս անգամ թվանշաններով կարելի է օգտագործել թվերի կազմությունն ամրապնդելու համար, ինչպես նաև բազմապատկման աղյուսակ սովորելու և ամրապնդելու ժամանակ:

**ՇՂԹԱ- ԳՆԱՑՔ**

Նպատակը- 1-10 թվերի սահմանում, գումարման և հանման գործողություններն ամրապնդում

Խաղի կանոնները- երեխաներին եմ բաժանում քարտեր՝ որոնց վրա 1-10 թվերի սահմանում հանման և գումարման գործողություններ են: Երեխաները պետք է հաշվեն նախորդ քարտի արտահայտության արժեքը և տեսնեն, եթե իրենց ձեռքի քարտի վրայի արտահայտությունը սկսվում է այդ պատասխանի թվով մոտենան և շղթա կազմեն:

Այսպես, տրված են հետևյալ արտահայտությունները.

3-0 2+7

6-2 5+5

4+3 1+7

9-3 8-3

10-8 3-2

7-4

Շղթան կկազմվի հետևյալ հերթականությամբ

3-2 2+7

1+7 9-3

8-3 6-2

5+5 4+3

10-8 7-4

3-0

Վերջին աշակերտը կարող է ասել.

-Վա՜յ, ե՞ս էլ կամ, ահա քարտս՝ 3-0 ձեզ միանամ, շղթան փակենք,

Ճամփան բացեք

Դե՛, ձե՛զ տեսնեմ, իմ ընկերնե՛ր,

Առաջացե՛ք:

Հետաքրքիր են նաև կատակ խնդիրները՝ իրենց պատասխաններով:

**Խնդիր**- 5 գիրք կա դարակում

Հապա հաշվիր քո մտքում

Եթե 4-ը վերցնես

Տեղում որքա՞ն կթողնես:

**Պատասխան**- Ախր գրքեր չեմ սիրում,

Դրանք փոշոտ են լինում,

Ի՞նչ գործ ունեմ գրքերից:

Դրսում գնդակ են խաղում,

Դու գրքերն ես դեմ անում:

\*\*\*

Թուխսը ունի 10 ճուտիկ

5-ը նախշուն, խատուտիկ

Մնացածը դեղնավուն

Թե տղա ես հաշվիր

Քանիսն էին դեղնավուն:

Ոնց հաշվեմ ա՛յ Սևակ

Տես անձրևն էլ սկսվեց

Թուխսը թևերը բացեց

Ճուտիկները վազեվազ

Մտան նրա թևի տակ:

**ԻՆՏԵԳՐՎԱԾ ԽԱՂԵՐ**

Խաղում են խմբերով

Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է 1 տուփ՝ երկրաչափական տարբեր չափերի պատկերներով լցված, որը պատրաստել են տեխնոլոգիայի դասաժամին:

**Առաջադրանք**- երեխաները պետք է հավաքեն ճուտիկներ, թռչնակներ, գնացք, ավտոմեքենա, կենդանիներ:

Կհաղթի այն խումբը, ով ավելի շատ պատկերներ կհավաքի և խմբերին կտրվեն հարցեր:

1/ Ի՞նչ երկրաչափական պատկերներ եք օգտագործում:

2/ Յուրաքանչյուր երկրաչափական պատկերից քանի հատ եք օգտագործել:

Հարցեր կարելի է տալ նաև պատկերների համեմատման /մեծ, փոքր/ գույների վերաբերյալ:

Հետաքրքիր և ուսուցողական են նաև խաղ մրցույթներ, որոնք կարելի է անցկացնել 4-5 փուլերով՝ աստիճանաբար ավելացնելով առաջադրանքի ծանրաբեռնվածությունը:

Այսպիսի մրցույթներ կարելի է անցկացնել 1-4-րդ դասարաններում, որպես թեմայի ամփոփում և ամրապնդում: Այն իր մեջ ներառում է համագործակցային և ինտերակտիվ ուսուցման տեխնոլոգիաները:

Խաղի համար սահմանել առավելագույն միավոր՝30 /բանալի/, /1բանալին- 1 միավոր/

Կբաժանվեն 2 կամ 4 խմբի, կընտրվեն ավագներ:

Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար թիմը կվաստակի 1 բանալի, որը հավասարազոր է 1 միավորի: Հարցերը կարելի է թաքցնել ըստ խմբերի քանակի 2-4 գույնի արկղերում կամ փուչիկներում: Յուրաքանչյուր թիմի գույն- հարցը որոշելու համար կօգտվեն վիճակահանության մեթոդից, խմբերի ավագները կհանեն գույնը և կբացեն իրենց հարցարկղը /փուչիկը/:

**I փուլ** - <<Արագ պատասխան>> /4 հատ յուրաքանչյուր թիմին/

**II փուլ-** <<Եղիր ուշադիր>> /լրացնում են կիսատ նախադասությունը կամ նշում

ճիշտ տարբերակը/ /3 հարց՝ յուրաքանչյուր թիմի առավելագույն

միավորը՝6/

**III փուլ-** <<Քարտային աշխատանք>> /4 առաջադրանք խմբի յուրաքանչյու անդամին՝

առավելագույնը 6 բանալի/

**IV փուլ-**Համառոտել և լուծել խնդիրներ յուրաքանչյուր թիմին տրվում է 2 խնդիր

անցածի ամրապնդման համար: /առավելագույն միավորը՝ 4 բանալի/:

Այս, և նման տիպի մրցույթները հետաքրքրություն են մտցնում դասապրոցեսում: Խմբի յուրաքանչյուր անդամ ձգտում է համագործակցության;

Մրցույթը ապահովում է սովորողների ակտիվ մասնակցությունը դասապրոցեսը կազմակերպելու հարցում: Գնահատվում են ոչ միայն առանձին աշակերտներ, այլև խմբի բնորոշ հատկանիշները, հմտությունները: Զարգանումէ միմյանց հետ ճիշտ հաղորդակցվելու հմտություն, լսելու կարողություն: Աշակերտները կարողանում են գնահատել իրենց աշխատանքը, արժևորել ընկերների դերը այդ գործընթացում: Մրցույթի ընթացքում ամեն մի աշակերտ ոչ միայն սովորող է, այլ նաև սովորեցրող և ուսուցման գործընթացը կազմակերպող: Մրցույթը հնարավորություն է տալիս ամեն մի աշակերտի գործուն մասնակցության ապահովումը դասապրոցեսին:

**ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ:**Այսպիսով, մաթեմատիկական խաղերը տարրական դասարաններում ամենահիմնական միջոցներից են: Դրանք օգնում են նոր նյութի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու և ամփոփելու, ձեռք բերած գիտելիքներն ստուգելու նպատակով:

Դրանք նպատակաուղղված են մաթեմատիկական գիտելիքների խորացմանն ու ամրապնդմանը:

**ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ**

1. Жуковская Р.И, Игра и е¿ петагогическое значение, Москва, 1975г.
2. Маркова Т.А., Актуальные проблемы педагогики игры, Сб. науч. трудов, Москва, 1990.
3. Մանկավարժություն 1.2012

4.АртамановаО.Предметно-пространственная среда,ее роль в развитии личности Д/В ,1995,N4.

5.Новоселова С.Л.Развивающая предметная среда,Масква,1995г. 6.Эльконин О.В.,Психология игры,М.,,Петагогика,,. 1978, с.274-288