



**«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱԿՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱՋՈՏԱԿԱ  
Ն  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Հետազոտության թեման՝ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ  
ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱԿԱՆԴՄԱՆ  
ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ**

**Առարկան՝ Դասվար**

**Հետազոտող ուսուցիչ՝ Պետրոսյան Օսաննա**

**Ուսումնական հաստատություն՝ Ներքին Բազմաբերդի Եսայի  
Ասատրյանի անվան միջնակարգ դպրոց**

**Երևան 2022**

# ***Բովանդակություն***

<b>1. Ներածություն.....</b>	<b>3</b>
<b>Գլուխ 1.....</b>	<b>5</b>
1.1 Խաղի ընդհանուր բնութագիրն.....	5
1.2 Խաղերի գործառույթն ու դրանց դասակարգումը.....	7
1.3           Տարրական                   դպրոցում                   խաղերի                   կիրառման առանձնահատկությունները.....	8
1.4 Դիդակտիկ խաղերի դերն ու նշանակությունը տարրական դասարաններում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում.....	11
1.5 Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերի կիրառումը տարրական դասարաններում համապատասխան թեմայի ուսուցման շրջանակներում.....	12
<b>Գլուխ 2.....</b>	<b>18</b>
2.1 Հետազոտական աշխատանք.....	18
2.2 Ուսուցիչների շրջանում կատարված հետազոտության արդյունքների հիման վրա կատարված եզրակացություն.....	20
2.3 Դիդակտիկ խաղի իրականացումից առաջ և հետո աշակերտների տված պատասխանների համեմատական վերլուծություն.....	22.
<b>Եզրակացություն.....</b>	<b>23</b>
<b>Գրականություն.....</b>	<b>25</b>

## ***Ներածություն***

Ժամանակակից կրթական միջավայրը պահանջում է գործիմաց և կոմպետենտ մասնագետներ, ովքեր կկարողանան հնարավորինս արդյունավետ կազմակերպել ուսուցման գործընթացը՝ հենվելով ինչպես ինֆորմացիոն դարաշրջանի ձեռքբերումների և բացահայտումների, այլև դեռևս հին ժամանակներից եկած ու փորձված տարբեր մեթոդների վրա: Այսօրվա մանկավարժից պահանջվում են ինչպես մասնագիտական կայուն գիտելիքներ, այնպես էլ դրանք ուսուցանելու արդյունավետ եղանակների մշակման կարողություններ:

Ուսուցման պրակտիկայում հատկապես վերջին տասնամյակներին լայնորեն կիրառվում են այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնց հիմքում ընկած է խաղային մոդելավորումը:

Խաղային ուսուցումը ենթադրում է տարբեր հիմնախնդիրների լուծումներ՝ կապված մասնագիտական գործունեության, մարդկային փոխհարաբերությունների, անձնական դժվարությունների հետ:

***Հետազոտության արդիականությունը*** պայմանավորված է նրանով, որ արդի պահանջող և արագ փոփոխվող սոցիալ-հասարակական միջավայրում կրթության մակարդակը նշանակալիորեն կախված է ուսուցման արդյունավետ միջոցների ներդրումից, որոնք հնարավորություն կտան կրթության հետագա զարգացման: Եվ երկրորդ՝ ցույց տալ, որ խաղերը, բացի հիմնականում դրանց կիրառման նպատակներից (թեմայի մատչելի ուսուցում, աշակերտների ակտիվացում և այլն), կարող են իրագործել նաև այլ՝ բավականաչափ կարևոր նպատակներ:

Հետազոտական աշխատանքի ***նպատակն է՝*** բացահայտել դիդակտիկ խաղերի կիրառման արդյունավետությունը տարրական դպրոցում՝ մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում, մի շարք նպատակների, մասնավորապես՝ բնաճանաչողական գիտելիքների փոխանցման, համագործակցային կարողությունների մշակման, միջառարկայական կապերի հաստատման տեսանկյունից: Ինչպես նաև բացահայտել, թե դրանց արդյունավետ կիրառումը որքանով է ազդում աշակերտների առաջադիմության ցուցանիշի վրա:

Ուսումնասիրության հիմնական ***խնդիրներն են՝***

➤ Բացահայտել տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում դիդակտիկ խաղերի կիրառման հնարավորություններն ու հեռանկարները:

➤ Ղիտարկել դիդակտիկ խաղերը՝ որպես տարրական դպրոցում ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոցներ, դրանց հնարավորությունները, առավելությունները և թերությունները,

➤ Ղիտարկել դիդակտիկ խաղերի դերը կրտսեր դպրոցականների աշխարհաճանաչողության, առարկաների միջև կապերի հաստատման և համագործակցային կարողությունների մշակման գործում,

➤ Բացահայտել դրանց ճիշտ ու տեղին կիրառման ազդեցությունը աշակերտների առաջադիմության վրա:

Այսպիսով ուսումնասիրությունները հիմնականում միտված են տարրական դասարաններում խաղային տեխնոլոգիաների դերի, դրանց անցկացման առանձնահատկությունների, հիմնական պահանջների ու դրանց՝ ուսուցման գործընթացում ունեցած արդյունավետության բարձրացման ուղղությամբ:

# Գլուխ 1

## 1.1 Խաղի ընդհանուր բնութագիրն

Խաղը գործունեության մյուս տեսակների համեմատությամբ աշակերտների համար ամենահասանելին է, որը հնարավորություն է տալիս նրանց վելուծելու շրջապատող իրականությունից իրենց ունեցած տպավորություններն ու սակավ փորձը: Խաղի ընթացքում բացահայտ կերպով դրսևորվում են երեխայի մտածողության ու երևակայության առանձնահատկությունները, նրա հուզականությունն ու ակտիվությունը, համագործակցության և հաղորդակցման նկատմամբ պահանջմունքը:

Կրտսեր դպրոցականի խաղը, խաղային գործունեությունը ստեղծում է հատուկ հուզական դաշտ, որտեղ երեխան ենթագիտակցորեն, առանց որևէ ստիպողականության և խրատների ձգտում է ինքնաարտահայտման, ինքնաճանաչման, ինքնուրույնության: Դիդակտիկ խաղերի էությունը կայանում է նրանում, որ երեխաները լուծում են մտավոր խնդիրներ, որոնք ներկայացվում են նրանց հետաքրքրաշարժ խաղերի տեսքով: Աշակերտների կենսական պահանջը խաղի նկատմամբ պետք է ծառայեցնել որոշակի կրթական խնդիրների լուծմանը [1]:

Խաղը դինամիկ շարժունակ տեխնոլոգիա է, որի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում ուսուցչին՝ ակտիվացնելու անհամարձակ երեխաներին [2]:

**Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց [3]:**

Մարդուն բոլոր կողմերով, բոլոր իմաստներով բացահայտելու համար բավական է նրան ուսումնասիրել խաղային գործունեության ժամանակ:

Գ.Պ. Շեդրովիցկին գրում է, որ խաղը`

- ✓ երեխայի առանձնահատուկ վերաբերմունքն է շրջապատող աշխարհին,
  - ✓ երեխայի առանձնահատուկ գործունեության տեսակ, որը փոփոխվում է և ձևավորվում որպես նրա սուբյեկտիվ գործառույթ,
  - ✓ երեխային սոցիալապես հանձնարարված և նրա կողմից յուրացված գործունեության տեսակ,
  - ✓ գործունեության տեսակ, որի իրականացման ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի սեփական հոգեկան առանձնահատկությունների ընկալում,
  - ✓ երեխայի ամբողջ կյանքի սոցիալ-մանկավարժական կազմակերպման տեսակ
- [4]:

Դ.Կ. Մենջերիցկու տեսակետի համաձայն՝ խաղը երեխային ամենահասանելի գործունեության տեսակն է, որը երեխային հնարավորություն է տալիս վերլուծելու սեփական տպավորությունները: Այն համապատասխանում է երեխայի մտածողության, ակտիվության, հուզականության ակնառու-պատկերավոր բնույթին: Խաղում արտահայտվում են երեխաների՝ կյանքի նկատմամբ ունեցած պատկերացումներն ու նրանց փորձը[5]:

Ընդլայնված տարբերակով խաղը կոլեկտիվ գործունեություն է, որում երեխաները յուրացնում են այն սոցիալական փորձը, որը դարեր շարունակ մշակվել է հասարակության կողմից: Այլ փորձի յուրացումը տեղի է ունենում երեխաների մոտ ինքնուրույնության, ակտիվության, նախաձեռնողականության, կազմակերպչական կարողությունների զարգացման միջոցով:

Խաղում շուտ են արտահայտվում երեխայի որոշ անհատական առանձնահատկություններ: Խաղային գործունեության ընթացքում նրբորեն և բնական միջավայրում դաստիարակվում են խոսքային խանգարում ունեցող երեխաների վարքը, շտկվում է նրանց խոսքը:

Վերջին տասնամյակների ընթացքում մանկավարժական գրականության մեջ ձևավորվել են տարբեր սահմանումներ ու կատարվել բազմաթիվ ուսումնասիրություններ խաղի վերաբերյալ:

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 կամ օգուտ ստանալն է, հաճելի ապրումները, ընդունակությունների զարգացումը, սոցիալական կապերի ստեղծումն ու շրջապատող միջավայրի վրա ներգործելու ձգտումը:

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 ձեռք բերված գիտելիքների նկատմամբ [6]:

Հաշվի առնելով խաղի վերաբերյալ հոգեբանների և մանկավարժների ներկայացվող սահմանումները, կարծում ենք, որ խաղը նաև շրջակա աշխարհի ճանաչման միջոց է, քանի որ այն հնարավորություն է տալիս բացահայտելու շրջապատող աշխարհի իրերի և երևույթների միջև առկա բազմազան կապերն ու հարաբերությունները:

## 1.2 Խաղերի գործառույթն ու դրանց դասակարգումը

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

1. **Սոցիալ- մշակութային նշանակությունը:** Խաղի սոցիալ-մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացմանը, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ է տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ:

2. **Խաղի ինքնահրացման գործառույթը:** Հենց այդ տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

3. **Հաղորդակցական գործառույթը:** Խաղը մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

4. **Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը:** Խաղը յուրահատուկ ինքնաարտահայտման միջոց է, որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:

5. **Խաղի թերապևտիկ գործառույթը:** Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Ռ.Բ. Էկլոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:

6. **Խաղի շտկողական գործառույթը:** Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնազգացողության կայացմանը:

7. **Խաղի գվարձացնող գործառույթը:** Խաղի գվարձացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը:

Տարբեր ձեռնարկներում նշված է խաղի մոտ 500 տեսակ, սակայն խաղերի խիստ դասակարգում չկա: Այդուհանդերձ, առանձնացվում են խաղերի հետևյալ տեսակները՝ *մտավոր, շտկողական, ուսուցողական* կամ դիդակտիկ, շարժուն, հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական: Սակայն այս դասակարգումը ևս պայմանական է և այն հնարավոր է ընդարձակել է պայմանավորված խաղի հետապնդած նպատակներով, իրականացման ձևերով, խաղի ժամանակ օգտագործված միջոցներով և այլն: Բացի այդ, հարկ է նշել, որ խաղերի տեսակները փոխկապակցված են: Օրինակ, շարժուն խաղերն իրենց մեջ պարունակում են հետաքրքրաշարժություն, տրամաբանական խաղերն ունեն մտավոր

զարգացում ապահովող հնարավորություններ, ուսուցողական խաղերը՝ բազմաթիվ շտկողական նպատակներ և այլն:

### 1.3 Տարրական դպրոցում խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները

Դիդակտիկ խաղը խաղ է երեխայի համար, ուսուցչի կամ ավագների համար հանդես է գալիս որպես ուսուցման միջոց: Այն ունի որոշակի կառուցվածք և սովորաբար կազմակերպվում է՝ հաշվի առնելով վերջինիս կառուցվածքային առանձնահատկությունները և բաղադրիչները, որոնք խաղին տալիս են ուսումնական բովանդակություն: Այդ կառուցվածքի հիմնական բաղադրամասերն են.

- **Ուսուցողական խնդիրների առկայությունը՝** ուսուցողական նշանակությունը, որը որոշվում է ուսուցանվող ուսումնական նյութի բովանդակության հիման վրա:

- **Պատիարակչական նշանակությունը,** որը որոշվում է աշակերտների անձնային որակների հիման վրա խաղի թողած մանկավարժահոգեբանական ազդեցություններով:

- **զարգացնող** նշանակությունը պայմանավորված է խաղի և երեխայի անձի զարգացմանը նպաստող գործոններով,

- **խաղային գործողություններն իրականացնում են երեխաները՝** առաջնորդվելով խաղի խնդիրներով, որոնցով էլ հեշտ որոշվում են այդ գործողությունների բնույթը, հաջորդականությունն ու ընթացքը,

- **խաղի ընթացքի արդյունավետությունն** ապահովելու համար անհրաժեշտ են դիդակտիկ նյութեր, որոշակիորեն հիմնավորված պարագաներ և դրանց ճիշտ օգտագործումը խաղը կազմակերպելիս,

- **ուսումնական գործունեությունը** խաղի ժամանակ պիտի «թաքնված» լինի, բայց ոչ ամբողջությամբ երկրորդական համարվի: Այն պետք է հավասար չափաբաժնով բաշխվի խաղի ընթացքում,

- **խաղի կանոնները** պիտի բխեն երեխաների շահերից, համապատասխանեն նրանց կարողություններին և հոգեկան գործընթացների տեսակներին ու դրանց ձևավորվածության աստիճանին:

- **խաղի ընթացքը** պիտի հանգամանալի և տվյալ դասարանի երեխաներին ընկալելի մակարդակով նկարագրվի: Խաղի ընթացքը կազմակերպվում է խաղի կանոնների համաձայն և խաղացողների կողմից թույլ տված ցանկացած խախտում պիտի արժանանա համապատասխան արձագանքի:



• **Խաղի արդյունքների հանգամանալի վերլուծությունը և արդարացի գնահատումն ու ամփոփումը:** Արդյունքների ամփոփումը պիտի իրականացվի անմիջապես խաղի ավարտից հետո: Այն կարող է իրականացվել՝ կողմերին միավոր տալով, մրցանակներ բաժանելով և այլն: Ընդ որում՝ անհրաժեշտ է գնահատել ոչ միայն առանձին խմբերի ձեռքբերումները, այլև յուրաքանչյուր երեխայի նվաճումները, ընդգծել հատկապես ոչ ակտիվ երեխաների հաջողություններ: Խումբը հաղթող է ճանաչվում՝ հաշվի առնելով նաև խմբի յուրաքանչյուր անդամի ակտիվությունը:

Դիդակտիկ խաղերը թույլ են տալիս անհատականացնել աշխատանքը դասի ընթացքում, տալ առաջադրանքներ, որոնք հնարավորինս նպաստում են յուրաքանչյուր դպրոցականի զարգացմանը: Հաշվի առնելով այդ ամենը՝ հոգեբանամանկավարժական դիտարկումների արդյունքում առանձնացվել են խաղին ներկայացվող որոշակի պահանջներ՝

1. Խաղի ժամանակ ուսուցիչը պետք է դասարանում ստեղծի անկաշկանդ մթնոլորտ, որում երեխան իրեն ազատ կզգա, կվստահի իր իսկ ուժերին

2. Ցանկացած խաղ, որը առաջադրվում է ուսուցչի կողմից, պետք է նախօրոք մտածված և դիտարկված լինի:

3. Ուսուցիչը պիտի ուշադրություն դարձնի այն բանի վրա, թե աշակերտները որքանով են պատրաստ խաղին, հատկապես այն խաղերի ժամանակ, երբ աշակերտներից բավականաչափ ինքնուրույնություն է պահանջվում:

4. Հարկավոր է ուշադրություն դարձնել խմբերի ճիշտ բաշխման վրա: Այն հարկավոր է իրականացնել այնպես, որ յուրաքանչյուր խմբում լինեն տարբեր մակարդակի զարգացվածություն ունեցող երեխաներ:

5. Դիդակտիկ խաղերի անցկացման ժամանակ պիտի բացակայեն ստիպողականությունն ու հարկադրվածությունը:

6. Խաղերը, որոնց մասնակցում է երեխան, պիտի առաջադրվեն պարզից բարդ, հեշտից դժվար կադապարով:

7. Խաղերի կիրառումը պետք է լինի չափավոր: Խաղերը պետք է օգնեն ուսուցանվող նյութի յուրացմանը, այլ ոչ թե դասը ամբողջությամբ զվարճության վերածեն ինքնանպատակ լինեն:

8. Անթույլատրելի են խիստ պատժամիջոցները: Դրանք կարող են հանգեցնել այն բանին, որ երեխան այլևս չցանկանա մասնակցություն ցուցաբերել խաղերին:

9. Ուսուցիչն ինքը պետք է ապրի սովորողների հետաքրքրություններով: Նա պետք է հետաքրքրություն ցուցաբերի խաղի նկատմամբ և դրանով գրավի երեխաներին:

#### **1.4 Դիդակտիկ խաղերի դերն ու նշանակությունը տարրական դասարաններում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում**

Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը ենթադրում են ժամանակակից մոտեցում ուսուցման գործընթացին, որը միաժամանակ դառնում է և՛ ուսուցանող, և՛ դաստիարակող, և՛ զարգացնող: Խաղի ընթացքում աշակերտների մոտ մշակվում է ուշադրությունը կենտրոնացնելու, ինքնուրույն մտածելու, նոր գիտելիքներ ձեռք բերելու ձգտում: Ամբողջովին տարված լինելով խաղով՝ երեխաները նույնիսկ չեն էլ նկատում, որ սովորում են, բացահայտում, սովորում են նորը, հարմարվում են անսովոր իրադրություններին, զարգանում է նրանց երևակայությունն ու մտքի ճկունությունը: Միայն խաղ խաղալու գործընթացն արդեն նրանց ակտիվացնում է, նրանք նախ հետաքրքրվում են խաղով, ապա՝ դրա կանոններով ու բովանդակությամբ:

Կարևոր է հաշվի առնել այն, որ մաթեմատիկական խաղերի բովանդակությունը պետք է անպայման համապատասխանի մասնակիցների գիտելիքների մակարդակին: Տարրական դասարանում մաթեմատիկայի ուսուցման ընթացքում գրեթե բոլոր թեմաների վերաբերյալ կարելի է կազմակերպել մաթեմատիկական խաղեր: Դրանք կարող են լինել տարբեր բնույթի՝ թեման ամփոփող, անցածն ամրապնդող, նոր նյութի հաղորդման ժամանակ, ինչպես նաև նախապատրաստող խաղեր: Մաթեմատիկական խաղեր կարելի է կազմակերպել նաև աշակերտներին թարմացնելու նպատակով:

Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը կարող են լինել նաև մրցութային: Այսպիսի խաղերն ավելի են աշխուժացնում և ակտիվացնում երեխաներին, ավելի մեծ զգացմունքայնություն է հանդես գալիս խաղի ժամանակ:

Մաթեմատիկայի դասերի ընթացքում պետք է կազմակերպել և անցկացնել ոչ միայն մաթեմատիկական խաղեր, այլ նաև տրամաբանական խաղեր: Այս խաղերն ունեն նշանակություն, քանի որ սրանց միջոցով զարգանում է երեխաների մտքի ճկունությունը, նրանք ինքնուրույն են չարչարվում և գտնում պատասխանը, իրենք տեսնում են իրենց սեփական աշխատանքի արդյունքը, որն էլ հենց հանդիսանում է այսպիսի խաղերի ամենակարևոր և գրավիչ ուժը:

Դիդակտիկ խաղերի միջոցով ապահովում են նաև տարբեր միջառարկայական կապեր: Օրինակ՝ մաթեմատիկայի և ֆիզկուլտուրայի միջև: Մաթեմատիկայի դասերին, հատկապես I և II դասարաններում կազմակերպվում են տարբեր ֆիզկուլտ դադարներ, որոնք թարմացնում են աշակերտներին, իսկ ֆիզկուլտուրայի դասերին կազմակերպվում են տարբեր մաթեմատիկական խաղեր, որոնք ընդլայնում են երեխաների մաթեմատիկական գիտելիքների օգտագործման շրջանակները, այսպիսով իրականացվում է մաթեմատիկայի և ֆիզկուլտուրայի միջառարկայական կապը:

Յուրաքանչյուր կազմակերպվելիք մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղ պետք է հասկանալի լինի յուրաքանչյուր աշակերտի, այլապես հետաքրքրություն չի առաջացնի նրա մեջ, որի պատճառով էլ ինչպես խաղը, այնպես էլ տարվելիք աշխատանքը կհմաստագրվի:

### 1.5 Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերի կիրառումը տարրական դասարաններում համապատասխան թեմայի ուսուցման շրջանակներում

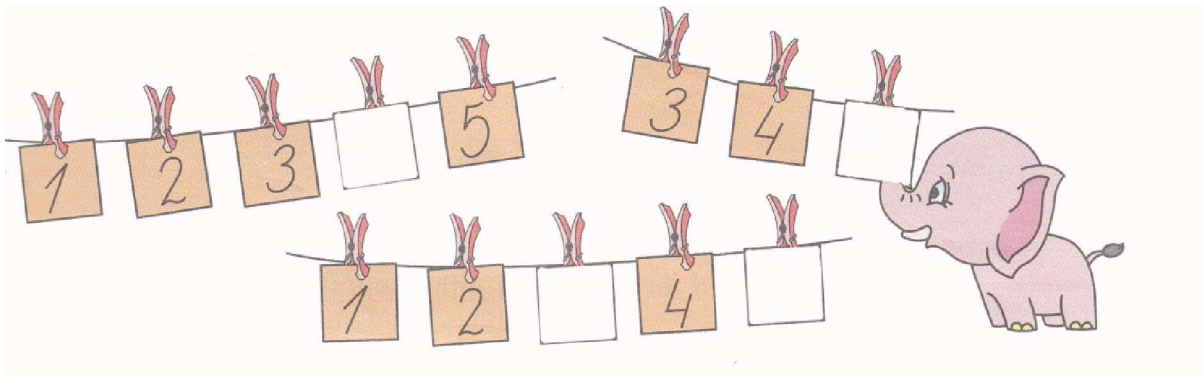
#### ԱՌԱՋԻՆ ԴԱՍԱՐԱՆ

#### ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ <<ՏԱՄՆՅԱԿ ՀԱՄԱԿԵՆՏՐՈՆՈՒՄ>> ԹԿԱՐԿՈՒԹՅԱՆ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԺԱՄԱՆԱԿ

<<Թվարկություն>> թեմայի ուսուցումը կարելի է ուղեկցել հետևյալ տիպի առաջադրանքներով և խաղերով`

#### 1. Լրացնել բաց թողնված թվերը

*Նպատակը` հաշվելու կարողության ամրապնդում:*



Խաղերի նպատակն է թվերի շարքը ստանալու, թվերի նախորդի և հաջորդի մասին երեխաների ունեցած գիտելիքների ամրապնդումը:

#### 2. Որոշի՞ր տնակի մյուս հյուրերին:

*Նպատակը` թվի կազմության վերաբերյալ գիտելիքների ամրապնդում:*

Թվի կազմության վերաբերյալ խաղերը հնարավորություն են տալիս հեշտությամբ յուրացնել գումարման և հանման այն դեպքերը, որոնք կատարվում են 10-ի սահմանում:



ՀԵՏԵՎՅԱԼ ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԸ ԿԻՐԱՌՎՈՒՄ ԵՆ 10-Ի ՍԱՀՄԱՆՈՒՄ ԳՈՒՄԱՐՄԱՆ ԵՎ ՀԱՆՄԱՆ ԴԵՊԷՐԻ ԱՄՐԱՊՆԴՄԱՆ ՀԱՄԱՐ

«Ֆուտբոլիստ արջուկը»

1.

Օգնի՛ր արջուկին ճիշտ գնդակներով հարվածել:



Նպատակը՝ 10- սահմանում գումարման և հանման դեպքերի ամրապնդում:

## ԵՐԿՐՈՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆ

### ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՀԱՐՅՈՒՐՅԱԿ ՀԱՄԱԿԵՆՏՐՈՆՈՒՄ

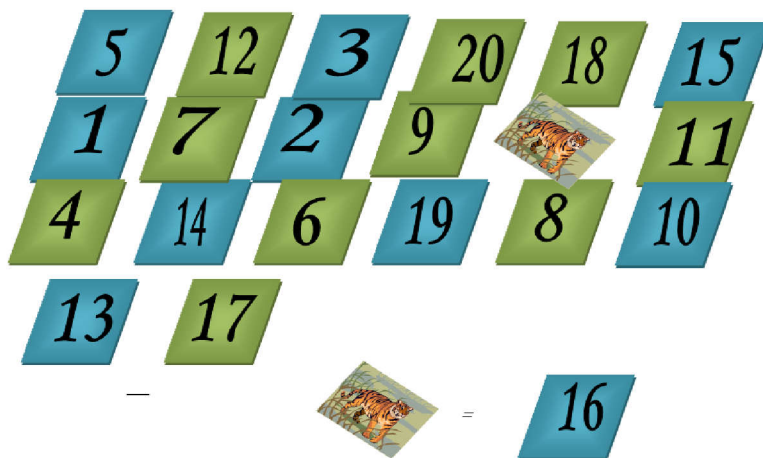
#### ԹՎԱՐԿՈՒԹՅԱՆ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԺԱՄԱՆԱԿ

#### 1. Տրտե՞ղ է թաքնված վագրը!

**Նպատակը՝** ամրապնդել թվերի շարքը ստանալու և արագ կողմնորոշվելու կարողությունները:

**Անհրաժեշտ պարագաներ՝** թվաքարտեր, վագրի նկար:

**Ընթացքը՝** խառը ձևով տրվում են 1-20 թվաքարտերը: Դրանցից մեկը շրջված է, որի հետևում դրված է վագրի կամ այլ կենդանու նկար: Խաղավարի պահանջով երեխաները պետք է աճման կամ նվազման կարգով դասավորեն թվաքարտերը և ասեն, թե որ թիվն է թաքնված վագրով թվաքարտի տակ: Ուշադիր հետևում են երեխաները առաջադրանքներ կատարողին: Եթե առաջադրանքը ճիշտ է կատարված, նրանք ծափահարում են:



#### 2. «Անհայտ սնկերը»

Որոշի՛ր, թե ինչ թվեր են թաքնված սնկերի տակ՝ իմանալով 5-ի բազմապատկման և բաժանման աղյուսակը:

$5 * \text{[mushroom]} = 10$	$5 : 5 = \text{[mushroom]}$
$7 * 5 = \text{[mushroom]}$	$\text{[mushroom]} : 5 = 4$
$5 * \text{[mushroom]} = 15$	$\text{[mushroom]} : 8 = 5$
$6 * 5 = \text{[mushroom]}$	$25 : 5 = \text{[mushroom]}$
$\text{[mushroom]} * 5 = 45$	$\text{[mushroom]} : 5 = 10$

## ԵՐՐՐՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆ

ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐ «ՀԱԶԱՐՅԱԿ» ՀԱՄԱԿԵՆՏՐՈՆԻ և «ԲԱԶՄԱՆԻՇ ԹՎԵՐ» ԹԵՄԱՆԵՐԻԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ և ԱՄՐԱՊԵՂՄԱՆ ՀԱՄԱՐ

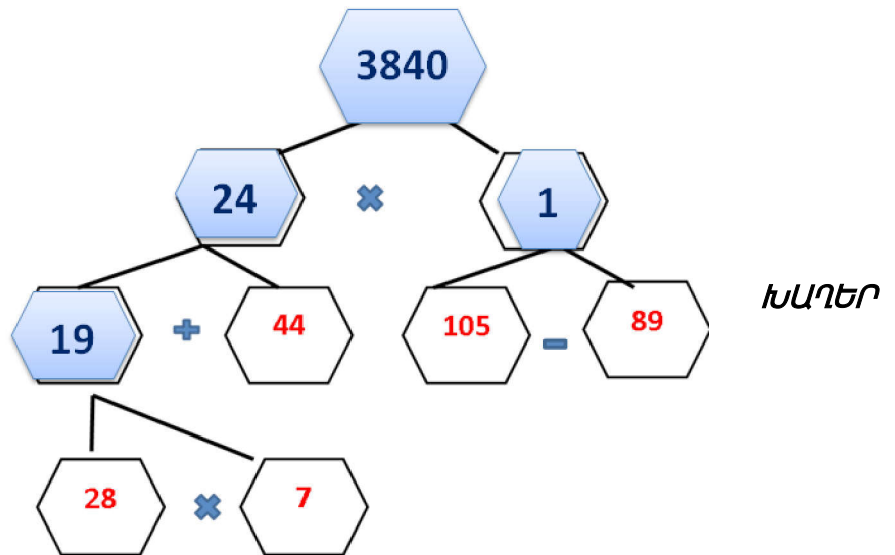
1. Ճիշտ է գրել արդյոք Այգը խմբերում եղած դրամների գումարը.

2.

2. «Լրացրու՝ բաց թողնված թվերը»

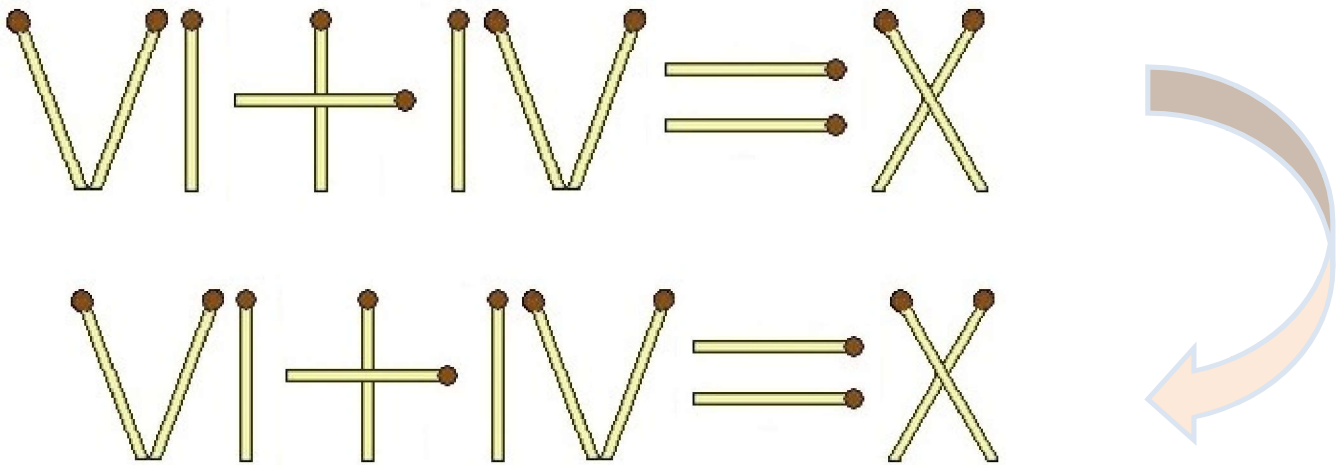
ՉՈՐՐՈՐԴ  
ԴԱՍԱՐԱՆ

ԴԻԴԱԿՏԻԿ  
ԱՇՏԱԿԵՐՏՆԵՐԻ

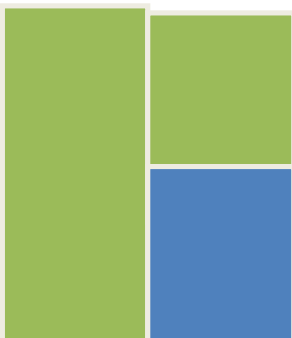


**ՏՐԱՍԱԲԱՆՈՒԹՅԱՆ, <<ԱՄԲՈՂ>> և <<ՄԱՍ>> ՀԱՍԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԱՄՐԱՊՆԴԱՄԱՆ, ԿՈՏՈՐԱԿՆԵՐԻ ՀԱՄԵԱՏՄԱՆ ԿԱՌՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԱՄՐԱՊՆԴԱՄԱՆ ՀԱՄԱՐ**

1. Լուցկու մեկ հատիկ տեղաշարժի՛ր և կրկին ստացի՛ր ճշմարիտ հավասարություն:



1. Կոտորակները համապատասխանեցրու համապատասխան պատկերներին:



1. Պատկերի  $n^{\circ}$ ր մասն է ներկված կանաչ գույնով:

1)  $\frac{1}{3}$

2)  $\frac{3}{4}$

3)  $\frac{2}{4}$

4)  $\frac{1}{4}$



## ԳԼՈՒԽ 2

### 2.1 ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

#### *Հետազոտական աշխատանքի նպատակը`*

✓ Պարզել մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերի դերը միջառարկայական կապերի հաստատման, աշակերտների աշխարհաճանաչողական գիտելիքների ընդլայնման և համագործակցային կարողությունների զարգացման տեսանկյունից:

✓ Որոշել դրանց կիրառման և աշակերտների առաջադիմության միջև առկա կապը:

✓ Բացահայտել դիդակտիկ խաղերի դերը, հնարավորություններն ու կարևորությունը ուսուցիչների կարծիքով:

✓ Որոշել խաղի կիրառումից առաջ և հետո ստացված տվյալների հարաբերությունը (արդյունքների դիմամիկան):

Հետազոտությունն իրականացվել է Ներքին Բազմաբերդի Եսայի Ասատրյանի անվան միջնակարգ դպրոցի 3-րդ դասարանում թվով 16 աշակերտների հետ:

Աշխատանքը կատարվել է <<Ճանաչենք մեր մայրաքաղաքը>> դիդակտիկ խաղի կիրառմամբ, աշխատանքի կազմակերպման եղանակը` խմբային աշխատանք: Աշխատանքը կազմակերպվել է 3 փուլերով, որոնցից 2-ը ընդգրկել են 1 դասաժամ, իսկ մյուս փուլը կազմակերպվել է արտադարանական աշխատանքի` էքսկուրսիայի ձևով:

Ստորև ներկայացնում ենք կատարված աշխատանքի բովանդակությունը:

ԽՄԲԱՅԻՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ «**ՃԱՆԱՉԵՆՔ ՄԵՐ ՄԱՅՐԱՔԱՂԱՔԸ**» ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԻ

ՄԻՋՈՑՈՎ

#### ՓՈՒԼ 1

*Աշխատանքի նպատակը`* «Բազմանիշ թվեր» թեմայի ամրապնդումը:

*Դասարանը`* երրորդ :

#### *Խաղի ընթացքը*

Դասարանը բաժանվում է 4 խմբի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է ծրար, որում տեղադրված են մայրաքաղաքի 4 կառույցների անունները` **Մատենադարան, Ծիծեռնակաբերդ, Կառավարության շենք, Շախմատի տուն:** Յուրաքանչյուր խմբի տրվում է նաև մեկական մաթեմատիկական արտահայտություն: Մաթեմատիկական արտահայտության արժեքը հաշվելուց հետո այն ներկայացնում են կարգային գումարելիների գումարի տեսքով: Այնուհետև իմանալով, որ հայոց այբուբենի յուրաքանչյուր տառ ունի իր համապատասխան թվային արժեքը, գտնում են դրանք համապատասխան թվերի դեպքում: Գտնելով տառերը` նրանք փնտրում են և գտնում այդ



տառերը պարունակող համապատասխան բառը ծրարից: Բառը գտնելուց հետո մոտենում են ուսուցչին և ստանում հաջորդ առաջադրանքը:

## ՓՈՒԼ 2

### *«ԵԿԵՔ ՎԵՐԾԱՆԵՆՔ»*

Առաջին առաջադրանքի ավարտից անմիջապես հետո խմբերը ստանում են երկրորդ առաջադրանքը: Երկրորդ առաջադրանքի բովանդակությունը հետևյալն է. յուրաքանչյուր խումբ ստանում է իր կառույցի վերաբերյալ փոքրիկ տեղեկություն, որում թվական տվյալները բացակայում են: Թվական տվյալների վերականգնման համար առաջադրանքի ներքևում խառը տրված են թվեր: Աշակերտները ընտրում են համապատասխան թիվը և տեղադրում տեքստում՝ վերականգնելով տեքստի բովանդակությունը: Առաջադրանի կատարումից անմիջապես հետո խմբերը բանավոր ներկայացնում են տվյալ կառույցի մասին տեղեկությունը՝ տեղեկացնելով նաև մնացած խմբերի անդամներին:

## Փուլ 3

### **Այցելություն մայրաքաղաքի կառույցները**

Երրորդ փուլի ընթացքում ամփոփվում են երկու փուլերի առաջադրանքների կատարման արդյունքները: Որոշվում է հաղթող խումբը և համապատասխանաբար կազմակերպվում է այցելություն տվյալ կառույցները: Ացելության ընթացքում նկարահանվում է փոքրիկ տեսանյութ, որտեղ երեխաները պատմում են տվյալ կառույցի մասին ունեցած իրենց տեղեկությունները և դիմում են անծանոթ մարդկանց՝ այդ կառույցի մասին իրենց նոր տեղեկություններ տալու համար: Ստացված տեսանյութը ցուցադրվում է նաև դասարանում:

### ***2.2.ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՇՐՋԱՆՈՒՄ ԿԱՏԱՐՎԱԾ ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԻՄԱՆ ՎՐԱ ԿԱՏԱՐՎԱԾ ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ***

Ուսուցիչների շրջանում իրականացված ուսումնասիրության արդյունքում ստացված տվյալները հնարավորություն տվեցին կատարել հետևյալ եզրակացությունը՝

#### **1. Ուսուցման գործընթացում օգտագործում եք դիդակտիկ խաղեր:**

✓ Հարցված ուսուցիչների մեծամասնությունը դասերի ընթացքում կիրառում է մաթեմատիկական տարբեր դիդակտիկ խաղեր, որոնք ունեն հիմնականում

աշակերտների մտածողության և մաթեմատիկական տրամաբանության զարգացման նպատակ:

**2. Դասի ընթացքում հատկապես ի՞նչ իրավիճակներում եք նպատակահարմար համարում դիդակտիկ խաղերի կիրառումը:**

✓ Հիմնականում այն դեպքում, երբ ուսումնասիրվող նյութը վերացական է և ոչ մատչելի:

✓ Երբ աշակերտները հոգնել են և անհրաժեշտ է վերականգնել նրանց կենտրոնացվածություն:

✓ Ցանկացած իրավիճակում դրանք կարելի է կիրառել՝ կախված ընտրված իրավիճակից:

**3. Հատկապես ո՞ր դասարաններում դասավանդելիս եք ավելի հաճախ կիրառում դիդակտիկ խաղերը և ինչու՞:**

❖ Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը նպատակահարմար է իրականացնել հատկապես տարրական դասարաններում, և դա հիմնականում պայմանավորված է աշակերտների մտածողության առանձնահատկությամբ և դիդակտիկ խաղերի հնարավորություններով:

**4. Ավելի հաճախ ի՞նչ նպատակ է հետապնդում դիդակտիկ խաղերի կիրառումը Ձեր կողմից:**

✓ Աշակերտների լիցքաթափման, աշխուժացման,

✓ Աշակերտների ուսուցումն ու լիցքաթափումը կարելի է համատեղել խաղերի ճիշտ ընտրմամբ,

✓ Աշակերտների մոտիվացում, ուշադրության կենտրոնացում,

✓ Յուրացված նյութի ամրապնդման նպատակ,

✓ Նոր ուսուցանվող նյութի և հին նյութի միջև կապի հաստատման նպատակով:

**5. Արդյո՞ք միշտ է դիդակտիկ խաղի կիրառումը նպատակահարմար և արդյո՞ք այն միշտ է տալիս այն արդյունքը, որը Դուք կանխատեսում եք:**

✓ Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը երբեմն ավելորդ է, երբ նպատակային չէ և միտված չէ կոնկրետ որևէ խնդրի լուծմանը,

✓ Դրանց հաճախակի կիրառումը կարող է կորցնել դրանց կարևորությունը երեխաների աչքում,

✓ Երբեմն դրանք շեղում են աշակերտներին:

**6. Ինչպիսի՞ իրավիճակներում նպատակահարմար չէ խաղերի կիրառումը:**

➤ Ծավալուն թեմաների ուսումնասիրման ժամանակ,

➤ Գրավոր աշխատանքների ժամանակ,

➤ Այն դեպքում, երբ դասարանն արդեն յուրացրել է նյութը,

➤ Երբ աշակերտները չափազանց աշխուժացած են և ոչ կենտրոնացած:

**7. Մի՞թե դիդակտիկ խաղի կիրառումը միայն դասանյութի ամրապնդման կամ նոր նյութի ուսուցման նպատակով է կատարվում: Առանձնացրե՛ք մի քանի այլ նպատակ, որն ըստ Ձեզ կարող է ընկած լինել դրա կիրառման հիմքում:**

➤ Խաղի հիմքում կարող են ընկած լինել նաև այնպիսի նպատակներ, ինչպիսիք են՝ հարգանքը, համագործակցությունը, ներառումը, արդարությունը:

- Շրջակա միջավայրի ճանաչում,
- Աշակերտների մոտիվացիա,
- Տրամաբանության զարգացում,
- Վարքի և միջանձնային հարաբերությունների կարգավորում,
- Հոգեկան տարբեր գործընթացների զարգացում:

**8. Երբ ինքներդ եք մշակում որևէ դիդակտիկ խաղ, ինչ սկզբունքներ կամ չափանիշներ եք հաշվի առնում այն կազմելիս:**

- ✓ Սովորողների հետաքրքրությունների շրջանակը,
- ✓ Աշակերտների հնարավորություններն ու կարողությունները,
- ✓ Աշակերտի տարիքային առանձնահատկությունները. խաղը պետք է նպաստի յուրաքանչյուր աշակերտի ակտիվ մասնակցությանը, լինի հստակ, ոչ բարդ ու ոչ էլ՝ ծավալուն,
- ✓ Համապատասխանությունը թեմային, կիրառելիության արդյունավետությունն ու մատչելիությունը:

### **2.3 ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԻ ԻՐԱԿԱՆԱՑՈՒՄԻՑ ԱՌԱՋ և ՀԵՏՈ ԱՇԱԿԵՐՏՆԵՐԻ ՏԿԱԾ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ ՀԱՄԵՄԱՏԱԿԱՆ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ**

Այս վերլուծությունը հնարավորություն տվեց մեզ գալ այն համոզման, որ աշակերտների շրջանում դիդակտիկ խաղերը հիմնականում զվարճանքի, լիցքաթափման համար են կիրառվում: Աշակերտները մեծ ոգևորվածությամբ են մասնակցում դիդակտիկ խաղերին, քանի որ նրանց կողմից դրանք չեն գիտակցվում որպես ուսումնական գործընթացի մաս, կամ ըստ իրենց՝ նրանք խաղերի ընթացում պարզապես հանգստանում են: Աշակերտների կարծիքով այդ խաղերը նրանց հնարավորություն են տալիս միասին ու համագործակցված աշխատելու, դասարանում բոլոր աշակերտները հնարավորություն են ստանում ներառվելու, չեն անտեսվում, խմբերի միջև առաջանում է մրցակցային մթնոլորտ ու նրանք ուզում են անպայման հաղթել. դա նրանց հիմնական նպատակն է: Նրանք նմանատիպ խաղերը չեն համարում իրենց գիտելիքներն ամրապնդող միջոցներ,

իսկ համեմատաբար բարձր առաջադիմությամբ երեխաների կարծիքով դրանք իրենց թույլ չեն տալիս դրսևորել իրենց հնարավորությունները. նման երեխաների կարծիքով ` դրանք շեղում են իրենց, իրենք ավելի արդյունավետ են համարում ինքնուրույն տեսրում աշխատելը: Իսկ համեմատաբար ցածր առաջադիմությամբ երեխաների կարծիքով դրանց հաճախակի կիրառումը լավ է, իսկ նման պատասխանի հիմնական պատճառն այն է, որ փոքրանում է նրանց պատասխանատվությունը, լարվածությունը պակասում է, խմբի ներսում նա կատարում է իր հնարավորություններին համապատասխան աշխատանք: Խաղից առաջ և հետո աշակերտների պատկերացումները բավականին փոփոխված էին:

## **ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ**

Այսպիսով՝ կատարված ուսումնասիրությունները հնարավորություն են տալիս գալ այն եզրահանգման, որ դիդակտիկ խաղն իրականում ուսուցման գործընթացի անբաժանելի, արդյունավետ, տարողունակ, բավականին ձկուն ու լայն հնարավորություններով հագեցած միջոց է:

Ցանկացած ուսուցիչ և մասնագետ կարող է դիդակտիկ խաղերը կիրառել՝ խաղի մեջ տվյալ դասանյութի յուրացման, ամրապնդման կամ նոր նյութի ուսուցման նկատմամբ մոտիվացիայի առաջացման նպատակից՝ զատ՝ աշակերտների զարգացմանը մեծապես խթանող նպատակներ: Որպես աշխատանքի կատարման եղանակ՝ ընտրված էր ուսուցման կազմակերպման խմբային եղանակը, իսկ կատարվող աշխատանքն իրականում իր մեջ ամբողջացնում էր ժամանակակից մանկավարժական տարբեր տեխնոլոգիաներ՝ խաղային տեխնոլոգիայի գերակայությամբ: Նմանատիպ աշխատանքի ընթացքում կիրառվեցին մանկավարժական այնպիսի տեխնոլոգիաներ, ինչպիսիք են՝ համագործակցային ուսուցման տեխնոլոգիան, պրոբլեմային ուսուցման տեխնոլոգիան, նախագծային ուսուցման տեխնոլոգիան, զարգացնող ուսուցման տեխնոլոգիան և այլն: Մեր կողմից կատարված աշխատանքի հիմքում ընկած էր այն գաղափարը, որ մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը կարելի է իրականացնել ոչ միայն աշակերտների համար նյութը հասկանալի դարձնելու, աշակերտներին լիցքաթափելու կամ հանգստացնելու համար, այլ նաև դրանց հետ մեկտեղ կարելի է համատեղել նաև բնաձանաչողական գիտելիքների փոխանցումը: Հետազոտական աշխատանքի նպատակն էր բացահայտել, թե որքանով է հնարավոր մեկ խաղի միջոցով և՛ զարգացնել մաթեմատիկական մտածողությունը, և՛ նպաստել աշակերտների հաղորդակցական կարողությունների զարգացմանը, և՛ հաստատել միջառարկայական կապեր, և որ մեր գլխավոր նպատակներից մեկն էր՝ հաղորդել աշխարհաձանաչողական գիտելիքներ: Որպեսզի մշակված դիդակտիկ խաղը համապատասխանի աշակերտների տարիքային առանձնահատկություններին, լինի արդյունավետ, պարզ, հետաքրքիր ու դասանյութի հետ սերտորեն կապված, կատարվեցին դասագրքերի ուսումնասիրություններ՝ տարբեր առարկաներից նույն շրջանում ուսումնասիրվող թեմաների հետ կապերի հաստատման համար:

Եթե փորձենք զուգահեռներ տանել ուսուցիչների և տվյալ դասարանի աշակերտների տված պատասխանների միջև, ապա վստահաբար կարող ենք ասել, որ շատ դեպքերում մոտեցումները համընկնում էին: Այսինքն՝ ինչ նպատակով որ դրանք կիրառվում էին

դասերի ընթացքում, ինչ վերաբերմունք և մոտեցում ունենին ուսուցիչները խաղերի նկատմամբ, արտացոլված էր նաև աշակերտների պատասխաններում:

Այսպիսով՝ մեր կատարած աշխատանքը ձևավորեց այն համոզմունքը, որ հատկապես տարրական դասարաններում ուսուցման գործընթացը մեկ միասնություն է, ամբողջություն, ուսումնասիրվող առարկաների բաժանումը կրում է հարաբերական բնույթ. չպետք է դրանք խստորեն տարանջատել մեկը մյուսից, այլ անհրաժեշտ է անընդհատ հաստատել տարբեր առարկայական ու ոչ առարկայական կապեր՝ ընդլայնելով աշակերտների պատկերացումների և ընկալումների շրջանակը:

## ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Աննա Արուտչյան, Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը կրտսեր դպրոցականների մոտ, Գիտական հոդվածների ժողովածու, ՀՀ մանկավարժահոգեբանական գիտությունների ակադեմիա(ՀԿ), Եր.՝ 2007:

2. Փիրուզա Սարգսյան, «Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների բնաճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց», **«Մանկավարժություն» գիտամեթոդական վերլուծական ամսագիր N6, 2012, էջ 54-57:**

3. **Փիրուզա Սարգսյան, ռուսերեն հղում, մանկավարժ ամսագիր 2012, N 6, էջ 55:**

4. Щедровский Г.П. Методические замечания к педагогическим исследованиям игры.// Психология и педагогика игры дошкольников. Пед.пед. Запорожца М., 1996, с. 24.

5. Менджеричкая Д.В., Воспитателю о детской игре.- М., 2008, 268с.

6. Ա.Լալարեկյան, Ա. Մակարյան «Գործնական խաղերի հաճույք և բավականություն պատճառելու հատկությունը որպես ուսուցման արդյունավետության ապահովման միջոց», **«Մանկավարժություն», 2009, էջ 3-4,**

7. <http://www.chesshouse.am/page25.html>

8. <https://hy.wikipedia.org/wiki>

9. <http://www.gov.am/am/building/>

10. <http://www.maths-and-games.com/index.php?lang=am&pg=3>

11. <http://dpir.mskh.am/en/node/405>

12. <http://www.dasaran.am/>

13. <http://www.resobr.ru/article/4746-didakticheskie-igry-dlya-mladshih-shkolnikov>

<https://infourok.ru/material.html?mid=56967>

14. <https://kopilkaurokov.ru/nachalniyeKlassi/presentacii/ighry-na-urokakh-matiematiki-v-nachal-nykh-klassakh>

15. <http://festival.1september.ru/articles/568195/>