

# ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

## ԴԱՍՎԱՐ

ԹԵՄԱ՝ Տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում  
դիդակտիկ խաղերի դերը և դրանց անկացման մեթոդիկան

Կազմեց՝ Արևիկ Առաքելյան

<<Քաջարանի թիվ 2 միջնակարգ դպրոց>>ՊՈԱԿ

(դպրոցի անվանումը)

Ղեկավար՝ Գայանե Ավագյան

<<Կապանի 2 ավագ դպրոց>> ՊՈԱԿ

(վերապատրաստող կազմակերպության անվանումը)

Կապան 2022

**Տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսումնական  
գործընթացում դիդակտիկ խաղերի դերը և դրանց անցկացման  
մթողիկան**

**ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ**

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	3
ԳԼՈՒԽ I: ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ ՀԻՄՔԵՐԸ.....	6
1.1 Խաղային գործունեությունը և բովանդակությունը: Խաղ հասկացողությունը: Խաղը որպես սովորելու միջոց.....	6
1.2 Խաղերի տեսակները և գործառույթները.....	8
ԳԼՈՒԽ II: ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳԸ.....	16
2.1 Ճանաչողական գործունեության ակտիվացումը դիդակտիկ խաղի միջոցով.....	16
2.2. Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները.....	23
2.3 Փորձարարական աշխատանքների արդյունքները.....	28
ՕՐՎԱ ՊԼԱՆ.....	30
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....	33
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....	36
ՀԱՎԵԼՎԱԾ.....	38

## Ներածություն

Մտավոր դաստիարակության և ինտելեկտի զարգացման համար մեծ դեր ունի մաթեմատիկան: Ներկայումս, համակարգչային հեղափոխության դարաշրջանում հանդիպվող այն տեսակետը, որը արտահայտվում է հետևյալ բառերով «Ոչ բոլորը կլինեն մաթեմատիկոս», այժմ հնացած է:

Բոլոր ժամանակներում էլ մաթեմատիկան անհրաժեշտություն է լինելու տարբեր մասնագիտություն ունեցող մարդկանց համար: Մաթեմատիկայում կան հսկայական հնարավորություններ տարրական դասարանների աշակերտների մտածողության զարգացման համար:

Ժողովրդական իմաստությունը ստեղծել է դիդակտիկ խաղ, որը համարվում է ավելի հարմար միջոց կրտսեր դպրոցականների կրթության համար: Կրտսեր դպրոցականը գրում, կարդում և պատասխանում է հարցերին, սակայն այս աշխատանքը չի նպաստում մտավոր զարգացմանը և հետաքրքրություն չի առաջացնում: Նա պասիվ է: Իհարկե նա ինչ-որ բան ընկալում է, բայց պասիվ ընկալումը չի կարող լինել ամուր գիտելիքների հիմք:

Սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման ու ողջ դասի ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովման համար կարևոր դեր են կատարում դիդակտիկ խաղերը՝ ուսուցման և 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:

Կ. Դ Ուշինսկին խաղի մեջ տեսավ լուրջ դաս, որում երեխան սովորում և վերափոխում է իրականությունը: «Երեխայի համար խաղը իրականություն է, և այդ իրականությունն ավելի հետաքրքիր է, քան այն ամենը, ինչը նրան շրջապատում է: Երեխայի համար այն ավելի հետաքրքիր է, քանի որ հասկանալի է և հենց ինքը

մասամբ համարվում է այդ իրականության մի մասնիկը: Իրականության մեջ երեխան արարած է, որը չունի ոչ մի ինքնուրույնություն, խաղի մեջ երեխան արդեն հասունացող անձ է. փորձում է իր ուժերը և ինքնուրույն ղեկավարում է իր ստեղծածը>>:

Դիդակտիկական խաղերի կարևոր տեսակ են մաթեմատիկական խաղերը: Դիդակտիկական (մաթեմատիկական) խաղերին նվիրված են բազմաթիվ ուսումնասիրություններ: Բայց և այնպես, կան հարցեր և դրվագներ, որոնք հետագա մշակման կարիք ունեն: Այս ամենն էլ որոշում են մեր հետազոտության **արդիականությունը:**

**Հետազոտության նպատակը.** պարզել դիդակտիկ խաղերի օգտագործման արդյունավետությունը մաթեմատիկայի դասընթացներում կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեության բարձացման համար:

**Հետազոտության օբյեկտը.** մաթեմատիկայի դասավանդման գործընթացն է տարրական դասարաններում:

**Հետազոտության առարկան** դիդակտիկական խաղերի օգտագործման դերը մաթեմատիկայի դասընթացներում կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեության բարձացման գործում:

**Հետազոտության խնդիրները.**

- Ինչպես օգտագործել դիդակտիկ խաղերը կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեությունը բարձրացնելու համար:
- Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դպրոցում:
- Ուսումնասիրել ուսուցիչների և աշակերտների փոխհարաբերությունները մաթեմատիկայի դասերին դիդակտիկական խաղեր կիրառելիս:
- Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման արդյունավետ միջոցներ մաթեմատիկայի դասերն իրականացնելիս:

Նպատակին հասնելու համար դուրս բերեցինք հետևյալ առաջադրանքները

- Ուսումնասիրել, վերլուծել դիդակտիկ խաղերի օգտագործման տեսությունը՝ ճանաչողական գործունեությունն ուժեղացնելու համար:
- Ուսումնասիրել կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեության ձևավորման առանձնահատկությունները մաթեմատիկայի դասաժամին:
- Պարզել դիդակտիկ խաղերի օգտագործման հնարավորությունները մաթեմատիկայի դասաժամին կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեության զարգացման մեջ:

#### **Հետազոտության մեթոդները.**

- Հոգեբան-մանկավարժական, մեթոդական և կրթական գրականության վերլուծություն
- տարրական դասարաններում կրթական գործընթացի դիտարկումը
- հարցազրույց
- անկէտավորում
- փորձարկում
- հետազոտության արդյունքերի վերլուծություն և դասակարգում

#### **Գիտական նորույթ .**

- Ճշգրտված են մաթեմատիկայի հանդեպ տարրական դասարանների աշակերտների հետաքրքրության զարգացման փուլերը:
- Բացահայտվել են դիդակտիկ խաղերի օգտագործման առանձնահատկությունները կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեության բարձացման գործում:
- Բացահայտված է դիդակտիկ խաղերի դերը կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեության բարձացման գործում:
- **Հետազոտության փորձարարական բազան:** Հետազոտության փորձարարական մասն իրականացվել է Քաջարանի թիվ 2 միջնակարգ դպրոցի 3-րդ (բ) դասարանում:

**Հետազոտության կառուցվածքը:** Ավարտական աշխատանքը կազմված է ներածությունից, 2 գլխից, եզրակացությունից, գրականության ցանկից և հավելվածից:

# Գլուխ I .Խաղային գործունեության տեսական հիմունքները

## 1.1 Խաղային գործունեության էությունը և բովանդակությունը: Խաղ հասկացողությունը: Խաղը որպես սովորելու միջոց:

Դասավանդման մեթոդների հիմնախնդիրները այսօր ավելի ու ավելի մեծ նշանակություն են ստանում: Այս խնդրին նվիրված են մանկավարժական և հոգեբանական շատ հետազոտություններ: Սա բնական է, քանի որ սովորելը դպրոցականների գործունեության առաջատար ձևն է, որի գործընթացում լուծվում են դպրոցի համար սամանված գլխավոր խնդիրները, պատրաստել երիտասարդ սերունդը կյանքի, ակտիվ մասնակցության գիտա-տեխնիկական և սոցիալական գործընթացի համար: Հայտնի է, որ արդյունավետ ուսումը ուղղակիորեն կախված է այս գործընթացում սովորողների գործունեության մակարդակից: Ներկայումս, գիտնականները փորձում են գտնել դասավանդման ամենաարդյունավետ մեթոդները սովորողների ճանաչողական հետաքրքրությունը ակտիվացնելու և զարգացնելու համար: Այս առումով շատ հարցեր կապված են դասերի ժամանակ զվարճալի նյութի օգտագործման հետ, և դրանց թվում հատուկ ուշադրություն է դարձվում մաթեմատիկայի դասաժամին դիդակտիկ խաղերի օգտագործմանը:

Խաղերը օգնում են զարգացնել յուրաքանչյուր երեխայի երևակայությունը: Երեխաները արագ և հեշտությամբ մտնում են խաղի մեջ իրենց երևակայության միջոցով՝ նույնիսկ չգիտակցելով, թե ինչ դժվար առաջադրանքներ են նրանք երբեմն կատարում:

Խաղը երեխաների համար գործունեության առավել մատչելի տեսակն է, շրջակա միջավայրից ստացվող տպավորությունների մշակման մեթոդ: Հետաքրքիր խաղը նպաստում է երեխայի մտավոր գործունեության զարգացմանը, և նա կարող է ավելի բարդ խնդիր լուծել, քան դասի ընթացքում, բայց սա չի նշանակում, որ դասերը պետք է կազմակերպել միայն խաղի ձևով: Խաղը միայն մեթոդներից մեկն է, և այն լավ

արդյունքներ է տալիս միայն մյուսների հետ համատեղելով՝ դիտարկումներով, զյույցներով, ընթերցանությամբ և այլն:

Երբ խաղում են երեխաները սովորում են գործնականում կիրառել իրենց գիտելիքներն ու հմտությունները, օգտագործել դրանք տարբեր պայմաններում: Խաղը ինքնուրույն գործունեություն է , որի շնորհիվ երեխաները մտնում են շփման մեջ իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միավորում է ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու համատեղ ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները , որոնք մեծ հետք են թողնում երեխայի գիտակցության վրա և նպաստում են դրական զգացմունքների առաջացմանը: Խաղի կանոնները որոշելուց հետո պիտի բաշխել դերերը: Դերերը բաշխելիս պետք է նկատի ունենալ ոչ թե այն, թե ով լավ կկատարի այդ դերը, այլ այն, թե տվյալ դերն ինչ դրական ազդեցություն կունենա երեխաների փոխհարաբերությունների վրա :

Խաղը ունի մեծ կրթական արժեք, այն սերտորեն կապված է ոչ միայն դասի անցկացման հետ, այլ առօրյա կյանքի: Նրանք սովորում են ինքնուրույն լուծել խաղի խնդիրները, գտնել լավագույն միջոց մտածածը իրականացնելու համար, օգտագործել իրենց գիտելիքները և արտահայտել դրանք բառերով: Խաղի ժամանակ երեխան շատ ուշադիր, կենտրոնացած և կարգապահ է լինում:

Բացի այդ, խաղը երեխաների մտավոր և բարոյական դաստիարակության կարևորագույն միջոցներից մեկն է. դա գործիք է, որը հանում է երեխայի լարվածությունը և անհանգստությանը: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնան: 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 հարգանք աշխատանքի հանդեպ: Եվ արդյունքում երեխայի մեջ ձևավորվում է մեծի, հասարակայնորեն արժեքավոր դեր կատարելու դրդապատճառը :

Առաջին հերթին խաղը շրջակա աշխարհի ճանաչման գործընթաց է, որն օգնում է բացահայտելու մեզ շրջապատող իրականության, իրերի ու երևույթների միջև եղած բազմաթիվ կապերն ու հարաբերությունները, բացի դրանից խաղը նաև տարածական կողմնորոշման զարգացման կարևորագույն հնար է , որն ուղղակի անհրաժեշտություն է կյանքի դժվար իրավիճակներից արագ ու ճիշտ ելքեր փնտրելու համար:

Ռուս մեծ մանկավարժ Կ.Դ Ուշինսկին մի քանի անգամ շեշտում էր խաղի մեծ, կրթական արժեքը, որը երեխային նախապատրաստում է ստեղծագործական աշխատանքներին ու կյանքի գործունեությանը: Նա նշեց, որ խաղի մեջ երեխան փնտրում է ոչ միայն հաճույք, այլև լուրջ գործողություններ. խաղը երեխայի գործնական գործողությունն է, որը բավարարում է ոչ միայն ֆիզիկական , այլև հոգեբանական կարիքները:

## 1.2 Խաղերի տեսակները և գործառույթները

Արդյունավետ ուսուցումը նպաստում է երեխայի ինքնակազմակերպմանը և ինքնուրույնությանը. այն սկսվում է կրտսեր դպրոցականների համար ուսուցչի կողմից համապատասխան միջավայրի ստեղծումից: Ուսուցիչը լավ է հասկանում, որ վեց տարին նոր լրացած երեխայի մոտ իշխում է ընկերների հետ բացօթյա խաղերի ձգտումը: «Բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների սքանչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչև դպրոց գնալը, չպետք է փակվի նրա առջև դպրոցի դռներով: Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծ կսիրի դպրոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը կպահպանի նրա համար այն ուրախությունները, որոնք երեխան ուներ մինչև այդ»: Այդ է պատճառը, որ տարրական դասարաններում ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել խաղային իրավիճակներ և աշակերտներին հնարավորություն ընձեռել՝ մտնելու իրենց համար հիմնական և կարևոր համարվող գործունեության ոլորտ: Չէ՞ որ խաղն առավել գրավիչ է դարձնում



ուսուցումը, կենտրոնացնում երեխայի ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը: Խաղի միջոցով ճշգրտվում և ընդլայնվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, դաստիարակվում են ուշիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ:

Հովհ. Թումանյանը նույնպես մեծ կարևորություն է տալիս խաղին. «Խաղը մարդու օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: 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»: Հենց այդ նպատակով էլ տարրական դասարաններում (հատկապես՝ առաջին) հարկավոր է ավելի շատ կազմակերպել ուսուցողական խաղեր: Ուսուցիչը պետք է իմանա, որ խաղի բովանդակությունը և կանոնները պետք է հասկանալի լինեն երեխաներին, խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի աշակերտների գիտելիքների մակարդակին, խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց քանակն ու տևողությունը՝ չափավոր: Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության շատ կողմեր: Խաղի միջոցով երեխային կարելի է ն՝ կրթել, ն՝ դաստիարակել: Խաղի ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման, ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:

Վերջին տարիներին խաղերի դասակարգման տարբերակ է առաջարկել Ս. Լ. Նովոսյոլովան: Նա դասակարգման հիմք է համարել խաղային գործունեության նախաձեռնությունը, որի հետևանքով առանձնացվել է 3 խումբ .

- Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը երեխաներն են: Դրանք ինքնուրույն և ստեղծագործական բնույթի խաղեր են: Օրինակ՝ գտի՛ր ավելորդը, շարունակի՛ր շարքը, որոնք ձևավորում են խմբի առանձին առարկաները ընդհանուր անվանման տակ միավորելու, առարկան ըստ «ինչի՞ց է բաղկացած, ի՞նչ է անում» սկզբունքի նկարագրելու ունակություն:
- Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը մեծահասակներն են, դրանք ունեն ընդգծված մանկավարժական ուղղվածություն: Դրանցից են՝ ուսուցողական-ինտելեկտուալ խաղերը: Օրինակ՝ պատկերները դասավորի՛ր ըստ գույնի, ըստ ձևի և այլն [18].
- Ժողովրդական խաղեր, որոնք ավանդաբար փոխանցվում են սերնդեսերունդ՝ իրենց մեջ ամփոփելով ազգի ավանդույթներն ու սովորույթները:

Ներկայումս արժեքավոր է նաև ռուս մանկավարժներ Ս. Ա. Կոզլովայի և Տ. Ա. Կուլիկովայի կողմից առաջարկված խաղերի դասակարգման եղանակը՝ ըստ որի խաղային գործունեությունը իր բնույթով լինում է ստեղծագործական և նպատակաուղղված զարգացնող կամ կանոնով: Առաջ են քաշվում խաղերի հետևյալ տեսակները՝

1.Ռեժիսորական խաղեր:

2.Խաղ - թատերականացումներ:

3.Շինանյութով խաղեր:

4.Կանոնով խաղեր:

5.Շարժախաղեր:

6.Դիդակտիկական խաղեր:

1.Խաղի անվանումը՝ ռեժիսորական, խոսում է խաղի նմանության մասին ֆիլմերի և ներկայացումների ռեժիսոր-բեմադրողների գործունեության հետ: Իսկապես, ռեժիսորական խաղերում երեխան հանդես է գալիս խաղի բեմադրողի դերում: Ինքն է ընտրում սյուժեն, «գրում է» խաղի «սցենարը», ընտրում խաղի դերերն ու «մասնակիցներին» և ինքն է կարգավորում խաղի ընթացքը: Ռեժիսորական խաղը ստեղծագործական բնույթի, ինքնուրույն խաղ է: Այն միանձնյա խաղ է, քանի որ մյուս «մասնակիցները» անշունչ առարկաներ են՝ խաղալիքներ, տարբեր իրեր,

փոխարինող առարկաներ: Խաղացող երեխան միաժամանակ գործում է իր և մնացած բոլոր «խաղընկերների» կողմից, դրանով իսկ կառավարում խաղային իրադրությունը և կարգավորում խաղի ընթացքը: Ռեժիսորական խաղերի հիմնական առանձնահատկությունը, կարելի է ասել, նույնիսկ առավելությունը այն է, որ խաղն ունի մեկ դերակատար, որի «խաղընկերները» չունեն ցանկություններ, պահանջումներ, հետևաբար չունեն նաև հավակնություններ խաղից, ինչը հնարավորություն է տալիս խաղացող երեխային միանձնյա ղեկավարելու, որոշելու բոլորի փոխարեն և գործելու՝ սեփական նախասիրություններից, հետաքրքրություններից և կարողություններից ելնելով: Ռեժիսորական խաղն ունի արտաքին հայացքից անտեսանելի, սակայն բավական լուրջ խորհուրդ. այն նրբանկատորեն սովորեցնում է երեխային խաղալ և գնահատել սեփական ուժերը: Անշունչ «խաղընկերների»՝ խաղալիքների և առարկաների հետ շփվելու միջոցով, նա, կարծես, նախապատրաստվում է հասակակիցների հետ հաղորդակցման: Անհատական խաղը հնարավորություն է տալիս երեխային ազատ արտահայտելու սեփական փորձը, դիտարկելու այն տարբեր կողմերից և տեսանկյուններից և խաղալու բոլոր խաղալիքներով: Ռեժիսորական խաղերի միջոցով բավարարվում են երեխայի եսակենտրոն հակումները: Ռեժիսորական խաղերի ղեկավարումը մանկավարժներից պահանջում է նրբանկատ մոտեցում: Հաշվի առնելով այն, որ ռեժիսորական խաղը խիստ անհատական գործունեություն է, անհրաժեշտ է ղեկավարման ընթացքում խուսափել ուղղակի ցուցումներից, հրահանգներից: Երեխաներին կարելի է օգնել հետաքրքիր առաջարկների, պրոբլեմային իրադրությունների, հուշող հարցերի, սցենարի նախնական քննարկման միջոցով կամ նոր խաղանյութ տրամադրելով: Ռեժիսորական խաղերի զարգացման կարևորագույն պայմանը խաղային միջավայրի ստեղծումն է և հարուստ խաղանյութի ապահովումը:

2.Խաղ-թատերականացումները երեխաների կողմից նախաձեռնված բեմականացումներ են, խաղ-ներկայացումներ, որոնց միջոցով երեխան փորձում է վերարտադրել իր երագած աշխարհը, աշխարհի այն կատարյալ պատկերը, որին նա ներքուստ ձգտում է:

Խաղ-բեմականացումները հաճելի են երեխաներին իրենց մարդասիրական ուղղվածությամբ և պարզությամբ, երեխային հասկանալի բովանդակությամբ և

բարձր հուզականությամբ: Այսպես, գեղարվեստական գրականության լավագույն տարբերակը հեքիաթն է, որի բովանդակությունը երեխաները գերագույն հաճույքով են ներկայացնում խաղ - թատերականացումներում: Հեքիաթի բովանդակության վերարտադրումը խաղ - բեմականացումների միջոցով երեխայի համար լավ հնարավորություն է՝ արտահայտելու սեփական պատկերացումները բարու և չարի, գեղեցիկի և սոգեղի մասին: Խաղ - թատերականացումները երեխային հնարավորություն են տալիս նաև ստեղծագործելու. հերոսի կերպարն իր բոլոր դրսևորումներով վերլուծվում է խաղի ընթացքում և նպաստում համարժեք դիրքորոշման ձևավորմանը:

3.Շինանյութով խաղերը կառուցողական խաղեր են, որոնց մանկավարժական նշանակությունը բազմիցս հիշատակվել է ականավոր մանկավարժների աշխատություններում: Կառուցողական խաղն իրենից ներկայացնում է բնույթով ստեղծագործական, արդյունավետ գործունեություն, որի օգնությամբ երեխան ձեռք է բերում մարդկային պրակտիկ գործունեության կարողություններ և հմտություններ: Ռուս հոգեբան և մանկավարժ Ա. Ն. Լեոնտևը, կարևորելով կառուցողական խաղերի մանկավարժական նշանակությունը, նշում է, որ շինանյութով խաղերը կամ շինարարական խաղերն իրենց բնույթով և կառուցվածքով ստեղծարար են, արգասաբեր ու նպաստում են մանկան գործունեության նոր ձևերի առաջացմանը: Շինանյութով խաղերի ընթացքում զարգանում է երեխայի տարածական երևակայությունն ու տրամաբանական մտածողությունը, ձևավորվում է երեխայի կառուցողական գործունեությունը, նախապատրաստվում են ուսումնական գործունեության տարրերը, կատարելագործվում են աշխատանքային գործունեության կարողություններն ու հմտությունները: Շինանյութով խաղերի ընթացքում երեխան, հանդես գալով շինարարի դերում, իսկապես զբաղված է ստեղծարար գործունեությամբ, որի արդյունքը ակնհայտ է և տեսանելի և՛ իր, և՛ մեծահասակների համար: Խաղի առավելությունն այն է, որ այն պահանջում է երևակայական խաղային տարածություն, միջավայրի պատկերացում և կառուցում, երևակայության և տարածական մտածողության լարված աշխատանք, գործընկերների համար համագործակցության եզրերի հաստատում:

4. Կանոնով խաղին բնորոշ են մի շարք առանձնահատկություններ, որոնք ներկայացնում են դրանց էությունն ու մանկավարժական արժեքը: Այսպես.

- ✓ Կանոնով խաղը նպատակաուղղված մանկավարժական գործընթաց է, որն ունի ուսումնական, դաստիարակչական ու զարգացնող հստակ նպատակներ և խնդիրներ:
- ✓ Կանոնով խաղերի ընթացքում երեխաների խաղային գործողություններն ու հարաբերությունները կարգավորվում են խաղի համապատասխան կանոններով:
- ✓ Կանոնով խաղերը ղեկավարվում են ուղղակի եղանակներով:
- ✓ Կանոնով խաղերին բնորոշ հստակությունն ու պատրաստի բովանդակությունը նպաստում են դրանց ինքնաղեկավարմանը :

5. Շարժախաղերը մեծ նշանակություն ունեն հատկապես մաթեմատիկայի բնագավառում, քանի որ դրանք նպաստում են սովորողների տարածական կողմնորոշմանը, ձևավորում են միմյանց հետ մրցելու, պայքարելու, հաղթելու, դրանով իսկ նաև դրական վերաբերմունք ուսման նկատմամբ, որն էլ մաթեմատիկա առարկայի բովանդակության, նրա նկատմամբ հետաքրքրության ձևավորման ու տարածական պատկերացումների ձևավորման գրավականն է: Շարժախաղերի շնորհիվ ամրապնդվում է երեխաների առողջությունը, ընդլայնվում է աշխարհայացքը, առաջանում է հետաքրքրություն գիտության տարբեր բնագավառների նկատմամբ :

6. Դիդակտիկական խաղը ուսուցման միջոց է, որը ձևավորում է ինքնուրույն սովորելու ունակություն՝ ելնելով երեխաների ինքնավերլուծության և ինքնագիտակցության կարողություններից :

Ինչպես ցանկացած գործունեություն, այնպես էլ խաղը կատարում է որոշակի գործառույթներ, որոնցով էլ պայմանավորված է նրա յուրահատկությունը:

Ռուս մանկավարժ Վ.Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր գործառույթները.

- Սոցիալ – մշակութային գործառույթ: Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ – վերահսկող գործընթացներ:
- Խաղի սոցիալ – մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ է տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ – մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:
- Ինքնաիրականացման գործառույթ: Սա խաղի հիմնական գործառույթներից է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնաիրականացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:
- Հաղորդակցման գործառույթ: Խաղը հաղորդակցման գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:
- Ախտորոշիչ գործառույթ: Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ «ինքնաարտահայտման միջոց է», որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:
- Թերապևտիկ գործառույթ: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ. Բ. Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնցում երեխան մտնում է դերային խաղի մեջ:
- Խաղի շտկողական գործառույթ: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլև խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց համախմբումն է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել հատկապես շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնագագացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:
- Խաղի զվարճացնող գործառույթ: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում:

Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է: Խաղը մոգական ուժ ունի. այն ունակ է սնելու երևակայությունը:

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

## ԳԼՈՒԽ II

### ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ

#### ՀԱՄԱԿԱՐԳԸ

#### 2.1 Ճանաչողական գործունեության ակտիվացումը դիդակտիկ խաղի միջոցով

Ինչպես արդեն նշեցինք, խաղի դերը երեխայի կյանքում և զարգացման մեջ բոլոր ժամանակներում ճանաչել և նշել են մանկավարժ-գիտնականները: «Խաղի մեջ երեխայի առջև բացահայտվում է աշխարհը և անձի ստեղծագործական ունակությունները: Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում»,- գրել է Ց.Ա Սուխոմլինսկին:

Դիդակտիկ խաղը, ինչպես յուրաքանչյուն այլ ուսումնական գործունեություն, ունի հոգեբանական պահանջներ: Ինչպես յուրաքանչյուր գործունեություն, այնպես էլ խաղի գործունեությունը դասի ժամանակ պետք է լինի դրդող, և սովորողը պետք է զգա դրա կարիքը: Դիդակտիկ խաղին մասնակցելու համար կարևոր դեր են խաղում հոգեբանական և մտավոր պատրաստվածությունը: Ուրախ տրամադրություն, փոխըմբռնում և ընկերական միջավայր ստեղծելու համար ուսուցիչը պետք է հաշվի առնի խաղի յուրաքանչյուր մասնակցի բնավորությունը, խառնվածքը, համառությունը, կազմակերպվածությունը և առողջական վիճակը: Խաղի բովանդակությունը պետք է հետաքրքիր և իմաստալից լինի իր մասնակիցների համար, խաղի արդյունքում նրանց մեջ ձևավորվում է արժեքային համկարգ: Խաղի գործողությունները հիմնված են դասարանում ձեռք բերված գիտելիքների վրա, նրանք սովորողներին հնարավորություն են տալիս կայացնել ռացիոնալ և արդյունավետ որոշումներ, և ճիշտ գնահատել իրենց և շրջապատին: Երբ ուսուցիչը խաղը կիրառում է որպես դասընթացի ձև, նա պետք է վստահ լինի, որ դրա օգտագործումը նպատակահարմար է:

Դիդակտիկ խաղն իրականացնում է մի քանի գործառույթներ.

- Ուսուցողական



- Կրթական(ազդեցություն ունի սովորողի վրա, զարգացնում է իր մտածողությունը)
- Կողմնորոշող(սովորեցնում է կողմնորոշել որոշակի իրավիճակում ճիշտ օգտագործել գիտելիքը ոչ ստանդարտ առաջադրանք լուծելու ժամանակ)
- Մոտիվացնող ու խթանող(դրդում է , խթանում է սովորողների ճանաչողական գործունեությանը և նպաստում է ճանաչողական հետաքրքրության զարգացմանը)

Բերենք դիդակտիկ խաղի մի քանի օրինակ, որոնք ուսուցիչները կիրառում են պրակտիկայի ժամանակ:

ա)Խաղ-վարժություն .խաղի գործունեությունը կարող է կազմակերպվել խմբային և հավաքական ձևերով, բայց այնուամենայնիվ ավելի անհատականացված: Այն օգտագործում են նյութը ամրապնդելու և գիտելքները ստուգելու համար արտասարանական աշխատանքի ժամանակ:

Օրինակ՝ <<հինգերորդն ավելորդ է : Բնագիտություն դասաժամին աշակերտներին տրվում է գտնել տրված անվանումների շարքում (նույն ընտանիքի բույսեր, կենդանիներ և այլն) գտնել մեկը, որը պատահաբար ընկել է այս ցուցակում:

բ) Խաղ-որոնում օրինակ՝ սովորողներին տրվում գտնել տեքստի մեջ որևէ ընտանիքի բույսերի անվանումներ, որոնք ավելացնում են ուսուցիչները պատմելու ընթացքում :Նման խաղեր հատուկ սարքավորումներ չեն պահանջում, նրանք քիչ ժամանակ են խլում, բայց տալիս են լավ արդյունքներ:

գ) Խաղ- մրցույթ այս խմբին են պատկանում մրցույթները , վիկտորինաները , հեռուստատեսային մրցույթների իմիտացիա և այլն: Այս խաղերը կարելի է անցկացնել ինչպես դասի ժամանակ, այնպես էլ արտադասարանական աշխատանքների ժամանակ:

դ) խաղ- բեմականացում սրանց առանձնահատկությունն այն է, որ սովորողները դեր են խաղում , ընդ որում խաղերն իրենք լցված են խոր ու հետաքրքիր բովանդակությամբ, որոնք համապատասխանում են այն խնդրի հետ , որը դրվել է ուսուցչի կողմից: Օրինակ՝<<Մամուլի ասուլիսը>>, <<Կլոր սեղանը>> և այլն:

Սովորողները կարող են գյուղատնտեսական մասնագետների, պատմաբանի, բանասերի, հնագետի, և այլ դերեն կատարել: Դերերը, որոնք սովորողներին ստիպում են ընդունել հետազոտողի կարգավիճակը, հետապնդում են ոչ միայն ճանաչողական նպատակներ, այլև մասնագիտական կողմնորոշում: Նման խաղերի ժամանակ ստեղծվում են բարենպաստ պայմաններ սովորողների հետաքրքրությունները, ցանկությունները, խնդրանքները և ստեղծագործական ձգտումները բավարարելու համար:

ե) Խաղ-ճանապարհորդությունն առաջարկվող խաղում սովորողները կարող են ճանապարհորդություններ կատարել մայրցամաքներ , տաբեր աշխարհագրական գոտիներ , կլիմայական գոտիներ և այլն: Խաղի ժամանակ սովորողների համար կարող են հաղորդվել նոր տեղեկություններ և ստուգել նրանց ունեցած գիտելիքները : Խաղ-ճանապարհորդությունը սովորաբար իրականացվում է թեմայի կամ մի քանի մեծ բաժնի թեմաները ուսումնասիրելուց հետո, որի նպատակը սովորողի գիտելիքների մակարդակը որոշելն է : Յուրաքանչյուր <<կայանի>> համար դրվում է գնահատական:

*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):*

Սեղանի խաղերը, ինչպես և առարկայական խաղերը, հիմնված են զննականության սկզբունքի վրա, բայց այդ խաղերում երեխաներին տրվում է ոչ թե առարկան, այլ նրա պատկերը: Սեղանի խաղերի բովանդակությունը տարաբնույթ է: Լոտոյի մի քանի ձևեր, նկարների զույգեր երեխաներին ծանոթացնում են մրգերին, բանջարեղենին, կենդանիներին, թռչուններին, նրանց որակներին և հատկություններին: Մյուսները մատնանշում են բնության եղանակային երևույթների ներկայացումը («Տարվա եղանակ» լոտոն), տարբեր մասնագիտությունների մասին («Ի՞նչը ում է պետք»): Ինչպես և դիդակտիկ

խաղալիքը, սեղանի խաղը ևս լավ արդյունք է տալիս այն դեպքում, երբ այն պահանջում է ինքնուրույն մտավոր աշխատանք:

Առավել բարդ են բառային խաղերը: Այդ խաղերը ունեն մեծ նշանակություն երեխաների մտավոր զարգացման համար, քանի որ երեխաները դրանցում սովորում են ինքնուրույն դատողություններ անել, եզրակացություններ կատարել՝ առանց հենվելու ուրիշների դատողությունների վրա, նկատել տրամաբանական սխալները:

Այսպիսով, դիդակտիկական խաղերը տալիս են լավ արդյունք միայն այն դեպքում, եթե կա հստակ պատկերացում, թե ինչպիսի խնդիրներ են լուծվելու նրանց անցկացման գործընթացում ու որոնք են այդ խաղերի անցկացման առանձնահատկությունները:

Դիդակտիկ խաղի ճանաչողական գործունեության ակտիվացումը կատարվում է անհատի ստեղծագործական կողմնորոշվածության շնորհիվ: Այս կողմնորոշումը բնութագրվում է նրանով, որ այն մշտական ձգտում է նոր, ավելի ամբողջական և խոր գիտելիքների, այսինքն առաջանում է ճանաչողական հետաքրքրություն: Ճանաչողական հետաքրքրությունը սիստեմատիկ ամրապնդվում, զարգանում և դառնում է դրական վերաբերմունք ուսման նկատմամբ:

Ճանաչողական հետաքրքրությունը <<որոնման բնույթ >> է կրում: Նրա ազդեցության տակ կրտսեր աշակերտը անընդհատ հարցեր է ունենում, որոնց պատասխանները նա ինքնուրույն և ակտիվ փորձում է գտնել: Ընդ որում որոնողական աշխատանքներ կատարվում են ոգևորությամբ, նա զգում է հուզական վերելք և ուրախանում է հաջողության համար: Ճանաչողական հետաքրքրությունը դրական է ազդում ոչ միայն գործունեության ընթացքի և արդյունքի վրա, այլև մտավոր գործընթացի՝ մտածողության, երևակայության, հիշողության և ուշադրության վրա, որոնք այդ աշխատանքի ժամանակ ձեռք են բերում հատուկ գործողություն և կողմնոշում:

Ճանաչողական հետաքրքրությունը աշակերտներին ուսուցանելու ամենակարևոր շարժառիթներից մեկն է, որի ազդեցությունը շատ ուժեղ է: Այդ ազդեցության տակ նույնիսկ թույլ աշակերտների կրթական աշխատանքն է

ընթանում ավելի արդյունավետ: Ճանաչողական հետաքրքրությունը սովորողների գործունեության ճիշտ կազմակերպման և համակարգված ու կենտրոնացված կրթական գործունեության դեպքում կարող է և պետք է դառնա սովորողի կայուն հատկություն և ուժեղ ազդեցություն թողնի դրա զարգացման վրա: Ճանաչողական հետաքրքրությունը մեր առջև հանդես է գալիս որպես ուսուցման հզոր գործիք: Հին թվերի դասական մանկավարժությունը պնդում է,- <<ուսուցչի մահացու մեղքը նրա ձանձրալի լինելն է>>: Սովորողի ճանաչողական գործունեության ակտիվացումը առանց նրա ճանաչողական հետաքրքրության զարգացման ոչ միայն դժվար է ,այլև գործնականում անհնար է: Այդ է պատճառը, որ ուսուցման ժամանակ անհրաժեշտ է զարգացնել և ամրապնդել սովորողների ճանաչողական հետաքրքրությունը և որպես ուսուցման կարևոր դրդապատճառ և որպես կայուն անհատական հատկություն և որպես կրթություն դաստիարակելու և դրա որակը բարելավելու հզոր միջոց: Ճանաչողական հետաքրքրությունը ուղղված է ոչ միայն ճանաչողական գործընթացի վրա, այլև դրա արդյունքին, իսկ դա միշտ կապված է նպատակին հասնելու ցանկության հետ: Դրա կամային սթրեսի ու ջանքերի հետ:

Ճանաչողական հետաքրքրությունը կամավոր ջանքերի թշնամի չէ, այլ նրա հավատարիմ դաշնակիցը: Հետևաբար հետաքրքրությունը ներառում է կամային գործունեության կազմակերպմանը, ընթացքին ու ավարտին: Այսպիսով, ճանաչողական հետաքրքրության մեջ միմյանց հետ փոխկապակցված են անձի բոլոր դրսևորումները: Ճանաչողական հետաքրքրությունը, ինչպես սովորողի ցանկացած առանձնահատկություն և շարժառիթ զարգանում, ձևավորվում է գործունեության մեջ և հատկապես ուսուցման մեջ:

Սովորողների ճանաչողական հատկության ձևավորումը կատարվում է երկու ուղղություններով:

Մի կողմից առարկանների բովանդակությունները ներառում են իրենց մեջ այդ հնարավորությունը, մյուս կողմից սովորողների ճանաչողական գործունեության որոշակի կազմակերպման միջոցով:

Սովորողների համար ճանաչողական հետաքրքրության առաջնային առարկան նոր գիտելիքն է աշխարհի մասին: Այդ իսկ պատճառով ,ուսումնական նյութի բովանդակության խորը մտածված ընտրությունը, հարստության ցուցադրումը որը պարունակում է գիտական գիտելիքների մեջ, համարվում են ամենակարևոր օղակները:

Առաջնահերթ հետաքրքրությունը ոգևորում և ամրացնում է այնպիսի գիտական նյութ, որը սովորողի համար համարվում է նոր, անծանոթ, զարգացնում է նրանց երևակայությունը, ստիպում՝ զարմանալ: Զարմանքը ճանաչողության ուժեղ խթան է, նրա հիմնական տարրը: Զարմանալով մարդը ձգտում է առաջ: Նա գտնվում է սպասողական վիճակում: Բայց ճանաչողական հետաքրքրությունը ուսումնական նյութի նկատմամբ չի կարող առաջնորդվել միայն միշտ վառ փաստորով, այլ նրա գրավչությունը չի կարող զարմացնել ու անակնկալի բերել նրանց երևակայությունը: Արդեն իսկ Կ.Դ Ուշինսկին գրել էր , որ որպեսզի առարկան հետաքրքիր դառնա այն պետք է կիսով չափ լինի նոր, կիսով չափ ծանոթ:

Նորն ու անսպասելին կրթական նյութի մեջ միշտ ուղեկցվում է հայտնի ու ծանոթ գիտելիքների միջոցով: Այդ իսկ պատճառով , ճանաչողական հետաքրքրությունն ապահովելու համար շատ կարևոր է սովորեցնել աշակերտին ծանոթ նյութի մեջ գտնել նորը: Նման դասավանդումը հանգեցնում է այն գիտակցմանը, որ շրջակա միջավայրի, ծանոթ ու կրկնվող երևույթները կարող են ունենալ շատ զարմանալի կողմեր, որոնց մասին աշակերտը սովորում է դասի ժամանակ: Եվ այն, թե ինչու են բույսերը ձգտում դեպի արևը, հալեցված ձյան հատկությունների և այն սովորական անիվի մասին, առանց որի ոչ մի բարդ մեխանիզմ չի աշխատում, համարվում է ամենամեծ գյուտը:

Կյանքի բոլոր կարևոր երևույթները, որոնց երեխայի համար իրենց կրկնելիության պատճառով դարձել են սովորական, կարող են և պետք է ձեռք բերեն նրա համար որևէ նոր, անսպասելի ու իմաստալից նշանակություն: Եվ այդ ամենը կրթության շնորհիվ: Եվ դա իհարկե խթան կհանդիսանա սովորողների համար՝ ակտիվացնելու ճանաչողական հետաքրքրությունը: Այդ իսկ պատճառով էլ ուսուցիչը պետք է ձգտի սովորողներին կտրել նրանց առօրյա, նեղ միջավայրի

մասին ունեցած գիտելիքներից և դնել գիտական հասկացությունների, ընդհանրացումների ու օրինաչափությունների ընկալման մակարդակի :

Ճանաչողական հետաքրքրության հետ փոխկապակցված է նաև նոր գիտական ձեռքբերումների ցուցադրումը: Այժմ, ավելի քան երբևէ անհրաժեշտ է ընդլայնել ծրագրերի շրջանակը և սովորողներին ծանոթացնել գիտական հետազոտությունների ու բացահայտումների հիմնական ոլորտների հետ: Ուսումնական նյութի մեջ ոչ բոլորը կարող են սովորողների համար հետաքրքիր լինել : Եվ այդ ժամանակ հանդես է գալիս ճանաչողական հետաքրքրության ևս մեկ ոչ պակաս կարևոր աղբյուր դասի ժամանակ դիդակտիկ խաղերի կազմակերպումն ու ընդգրկումը:

Սովորելու ցանկությունն առաջացնելու համար պետք է զարգացնել սովորողի ճանաչողական գործունեությամբ զբաղվելու ընդունակությունը : Իսկ դա նշանակում է , որ աշխատանքի ժամանակ սովորողը պետք է գտնի դրա գրավիչ կողմերը, այսինքն որ աշխատանքի ժամանակ սովորողը պետք է գտնի նրա գրավիչ կողմերը, այնպես որ աշխատանքի գործընթացը իր մեջ դրական լիցքեր: Դրան հասնելու գլխավոր ճանապարհը դիդակտիկ խաղերի ներառումն է: Տարրական դասարանների ուսուցիչների մեծ մասը համարում է, դիդակտիկ խաղը կարևոր գործիք է սովորողի ճանաչողական հետաքրքրությունը զարգացնելու համար առարկայի հանդեպ, բայց այնուամենայնիվ ոչ բոլորն են այն օգտագործում: Նշվում են դրա հիմնական պատճառները , որոնցից են ` մեթոդական զարգացումների բացակայությունը, սովորողների անկազմակերպվածությունը , դասի ժամանակը անիմաստ չվատնելու ցանկությունը ու սովորողների հետաքրքրության բացակայությունը:

## 2.2. Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները

Դիդակտիկ խաղն ունի իր կայուն կառուցվածքը, որը նրան առանձնացնում է այլ ցանկացած գործառույթներից:

Դիդակտիկ խաղի կառուցվածքի հիմնական բաղադրիչներն են խաղի , կանոնները, բովանդակությունը կամ դիդակտիկական առաջադրանքները, սարքավորումները և խաղի արդյունքը:

Սովորական խաղի համեմատ, դիդակտիկ խաղն ունի իր առանձնահատկությունները՝ հատուկ սահմանված նպատակի և համապատասխան մանկավարժական արդյունքի առկայությունը , որոնք բնութագրվում են կրթա-ճանաչողական կողմնորոշմամբ:

Նշենք դիդակտիկ խաղի հետևալ բաղադրիչները՝

- Խաղի ձևավորումը-խաղի առաջին կառուցվածքային տարրը արտահայտվում է նրա անվան մեջ: Այն դրված է այն դիդակտիկական առաջադրանքի մեջ, որը պետք է լուծվի ուսումնական գործընթացի ժամանակ:
- Խաղի պլանը հաճախ հանդես է գալիս հարցի ձևով կամ հանելուկի՝ նախագծելով խաղի ընթացքը: Այն խաղին տալիս է ճանաչողական բնույթ, խաղի մասնակիցներին պարտադրում է որոշակի պահանջներ՝ գիտելիքների առումով:
- Յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ ունի կանոններ, որոնք որոշում են խաղի ընթացքում սովորողների գործողությունների և վարքի նորմերը, ինչպես նաև նպաստում է դասի ժամանակ աշխատանքային միջավայրի ստեղծմանը: Հետևաբար խաղի կանոնները որոշելու ժամանակ պետք է հաշվի առնել դասի նպատակը ու ցուցաբերել անհատական մոտեցում: Այս ամենը պայմաններ է ստեղծում ինքնուրույնություն , համառություն, մտավոր ակտիվություն ցուցաբերելու համար:Բացի այս ամենը, խաղի կանոնները դաստիարակչական նշանակություն ունեն, քանի որ յուրաքանչյուրը վերահսկում է իր պահվածքը , ինչպես նաև հնազանդվում թիմի պահանջներին :

Դիդակտիկ խաղի հիմքը համարվում է խաղային գործունեությունները , որոնք նպաստում են սովորողի ճանաչողական գործունեության զարգացմանը, ունակությունները, հմտությունները , ինչպես նաև անցած գիտելիքները ի ցույց դնելու հնարավորությունը:

Շատ հաճախ խաղը ընթանում է բանավոր կերպով: Ուսուցիչը , որպես խաղի ղեկավար, ճիշտ ուղղություն է ցույց տալիս , հարկ եղած դեպքում օգտագործում է տարբեր հնարքներ `ակտիվացնելու խաղի ընթացքը, փորձում հետաքրքրություն պահպանել խաղի նկատմամբ և խրախուսել թույլերին:

Դիդակտիկ խաղի հիմք է համարվում ճանաչողական բովանդակությունը: Ճանաչողական բովանդակությունը այն գիտելիքների ու հմտությունների միաձուլումն է , որոնք կիրառվում են խաղի առաջադրանքը լուծելու ժամանակ:

- Դիդակտիկ խաղերի սարքավորումները մեծապես ներառում են դասի դասի սարքավորումները , որոնք ներառում են տարբեր տեսողական միջոցներ ` աղյուսակներ, մոդելներ, ինչպես նաև դիդակտիկ ձեռնարկներ , պատվոգրեր, որոնք շնորհվում են հաղթող թիմին:
- Դիդակտիկ խաղն ունի որոշակի արդյունք , որը համարվում է եզրափակիչ խաղ, և որը խաղը հասցնում է իր տրամաբանական ավարտին: Այն առաջին հերթին հանդես է գալիս կրթական առաջադրանքի տեսքով և սովորողներին տալիս բարոյական և հոգեբանական բավարարվածություն: Ուսուցչի համար խաղի ավարտը համարվում է սովորողների նվաճումների մակարդակի ցուցանիշը: Դիդակտիկ խաղի կառուցվածքի բոլոր տարրերը փոխկապակցված են և մի օղակի բացակայությունը խեղաթյուրում է խաղը: Առանց հատուկ ծրագրերի , առանց խաղի կանոնների որոշման, դիդակտիկ խաղ հնարավոր չէ կազմակերպել, քանի որ այն կդադարի դիդակտիկ խաղ կոչվելուց և ուղղակի կվերածվի սովորական խաղի: Հետևաբար, դիդակտիկ խաղ պարունակող դասի նախապատրաստվելիս անհրաժեշտ է կազմել խաղի ընթացքի համառոտ նկարագրություն , նշել խաղի տևողությունը , ինչպես նաև անպայման հաշվի առնել սովորողների գիտելիքների ու հմտությունների մակարդակը: Խաղի բոլոր տարրերի առկայությունը



մեծացնում է խաղի կազմակերպվածությունը , դրա արդյունավետությունը  
և հանգեցնում է ցանկալի արդյունքի:

Դիդակտիկ խաղը արժեքավոր է նրանով , որ դրա ընթացքում սովորողները  
ինքնուրույն ձեռք են բերում նոր գիտելիքներ օգնում միմյանց: Դիդակտիկ  
խաղեր օգտագործելիս շատ կարևոր է, որ պահպանվի սովորողի  
հետաքրքրությունը : Հետաքրքրության բացակայության դեպքում չպետք է  
սովորողներին պարտադրել խաղալ, քանի որ այն զարգացնող նշանակություն  
չի ունենա և ուղղակի կվերածվի անարդյունավետ գործողության: Եթե խաղը  
կորցնում է իր հետաքրքրությունը , ապա ուսուցիչը կարող է փոխել խաղի  
ընթացքը, նրան կարող է օգնել հարուստ խոսքը, բարեհամբույր  
վերաբերմունքը և թույլերի աջակցությունը: Եթե կա հետաքրքրություն, ապա  
երեխաները ներգրավվում են խաղի մեջ, ինչը , իհարկե, ունենում է իր  
արդյունքը:

Եթե ուսուցչը խաղն անցկացնի չոր, անտարբեր , ապա երեխաները նույնպես  
անտարբեր կլինեն դասի նկատմամբ և կշեղվեն: Նման դեպքում դժվար է  
պահպանել հետաքրքրությունը , լսելու , դիտելու և խաղին մասնակցելու  
ցանկությունը : Արդյունքում, դասի նկատմամբ առաջանում է բացասական  
վերաբերմունք:

Ուսուցիչը նույնպես որոշ չափով պետք է ներգրավվի խաղի մեջ, հակառակ  
դեպքում նրա ղեկավար ազդեցությունը այնքան էլ բնական չի լինի: Խաղին  
միանալու կարողությունը մանկավարժական ցուցանիշներից մեկն է:  
Հետաքրքիր խաղը, որը երեխաներին գոհացրեց դրականորեն է ազդում  
ինչպես վարքի այնպես էլ հետագա խաղերում շահագործվածության վրա:  
Դիդակտիկ խաղ անցկացնելիս զվարճանքն ու ուսումը պետք է համատեղվեն:

Խաղի բովանդակության մաթեմատիկական կողմը միշտ պետք է  
ընդգծված լինի: Միայն այդ ժամանակ խաղը կառաջացնի հետաքրքրություն  
մաթեմատիկայի նկատմամբ: Դիդակտիկ խաղերը տարրական  
դասարաններում հաճախ կապված են լինում սյուժեների հետ: Այդ սյուժեները  
շատ հեշտ են ու պարզ և նպաստում են երեխաների երևակայության

զարգացմանը: Հաճախ սյուժեները որոշվում են խաղի անվամբ. «<Կոնիվ թվերի համար>>, «<Աղյուսակը գիտեմ>>» և այլն: Սյուժեն կարող է կապված լինել ճանապարհորդության հետ՝ «<Թոնչք դեպի մոլորակ>>» և այլն: Շատ խաղերի հիմնաված են մրցակցության սկզբունքի վրա: Մրցակցությունները մեծացնում են խաղի հուզականությունը: Ընդ որում, պետք է հաշվի առնել, որ մրցույթն անցկացվում թ ոչ թե անհատական առաջնության համար, այլ խմբային: Սա թույլ է տալիս սովորողներին ոչ միայն լավ կատարել առաջադրանքը, այլև խրախուսվեն, որպեսզի խմբի բոլոր երեխաները նույնպես ակտիվ մասնակցություն ունենան, օգնեն միմյանց: Միցույթի իմաստը կարող է արտահայտվել տարբեր ձևերով, մասնավորապես անվան մեջ՝ «<Ով արագ է, նա ճիշտ է>>», «<Հոկեյ>>», «<Հեռախոս>>» և այլն:

Դասի տարբեր փուլերում դիդակտիկ խաղերի օգտագործման նպատակահարմարությունը տարբեր է: Այսպիսով, օրինակ, նոր գիտելիքներ յուացնելիս դիդակտիկ խաղերը զիջում են ուսուցման ավելի ավանդական ձևերին:

Դիդակտիկ խաղի դերը դասի ժամանակ կախված է ուսուցչից, նրա ճիշտ ընկալումից և դասակարգումից:

Առաջին հերթին խմբային աշխատանքները պետք է բաժանել ըստ դիդակտիկ վարժությունների, նաև պետք է լինեն ուսուցողական, վերահսկող և ընդհանրացնող խաղեր:

Դիդակտիկ խաղ կազմակերպելու համար պետք է հաշվի առնել հետևյալ դրույթները.

1. Խաղի կանոնները պետք է լինեն պարզ, ճշգրիտ ձևակերպված և մաթեմատիկական բովանդակությունը պետք է հասանելի լինի սովորողի համար:
2. Խաղի ժամանակ երեխան պետք է կատարի մտավոր գործունեություն, հակառակ դեպքում այն չի իրականացնի մանկավարժական նպատակներ և չի զարգացնի մաթեմատիկական զգոնությունն ու ուշադրությունը:

3. Խաղի ընթացքում դիդակտիկական նյութը պետք է հարմար լինի օգտագործելու համար, հակառակ դեպքում խաղը արդյունք չի ունենա:
4. Խմբային մրցույթներին հատկացված խաղը պետք է վերահսկվի ամբողջ խմբի կամ ընտրված անձի կողմից: Խաղի արդյունքները պետք է լինեն բաց, հասանելի և արդար: Անհիմն գնահատումը կրերի սովորողների դժգոհությանը: Եվ պետք է հաշվի առնել այն հանգամանքը, որ տարրական դասարանների երեխաները ավելի շատ են կենտրոնանում հաղթանակի վրա:
5. Յուրաքանչյուր երեխա պետք է խաղի ակտիվ մասնակիցը լինի : Ոչ մի սովորող չպետք է երկար սպասի իր հերթին խաղի ժամանակ: Այն կնվազեցնի երեխայի հետաքրքրությունը խաղի նկատմամբ:
6. Եթե դասի ժամանակ մի քանի խաղեր են անցկացվելու, ապա դրանք պետք է լինեն հեշտից դեպի դժվար, անձանոթից դեպի ծանոթը շղթայով:
7. Խաղի ժամանակ աշակերտները պետք է մաթեմատիկորեն և գրագետ կատարեն իրենց հիմնավորումները , խոսքը պետք է լինի ճիշտ, պարզ և հակիրճ:

Շատ դիդակտիկ խաղեր կարող են նոր գիտելիքներ չտալ աշակերտին , բայց դրանք օգտակար են նրանով , որ սովորեցնում են ճիշտ օգտագործել գիտելիքները տվյալ խաղի ժամանակ: Դիդակտիկ խաղը համարվում է մտավոր զարգացման միջոց: Որպեսզի հասկանալի լինի խաղի բնույթը աշակերտը պետք է ուշադիր լինի, ըմբռնի ուսուցչի խոսքը:

Ի վերջո դիդակտիկ խաղը դասի ժամանակ սովորեցնում է համագործակցություն , ինքնակառավարում , դաստիարակում է պատասխանատվություն դասի նկատմամբ:

### 2.3 Փորձարարական աշխատանքների արդյունքները

Կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական ակտիվության ձևավորման գործընթացը շատ բարդ է, ուստի դասվարը լուրջ անելիքներ ունի: Այդ նպատակով փորձարարական աշխատանքներ կատարեցինք Քաջարանի թիվ 2 միջնակարգ դպրոցում 2022-2023 ուս. տարում /տնօրեն՝ Ս.Ստեփանյան/ 3-րդ <<ա>> /դասվար՝ Ջ.Գրիգորյան/ և 3-րդ <<բ>> /դասվար Ա.Առաքելյան/ դասարաններում, որոնցից յուրաքանչյուրում կար 20 աշակերտ:

Հետազոտական - փորձարարական աշխատանքների հիմնական նպատակն էր պարզել կրտսեր դպրոցականների կողմից ճանաչողական հմտությունների յուրացման հնարավորությունը: Այդ նպատակով հիմնական աշխատանքներ էինք տանում 3-րդ «բ» դասարանում: Նախ աշակերտների մեջ ձևավորեցինք ասվածը հիմնավորելու և պատճառաբանելու գաղափարը: Քննարկեցինք այսպիսի առաջադրանքեր.

Փորձարարական աշխատանքները կատարվել են երկու փուլով.

1.Այն փաստի գիտակցումը, որ թվաբանական գործողություններ կատարելու համար հարկավոր է իրականացնել ճանաչողական գործունեություն:

2.Նախորդ փաստի առավել խորը ուսումնասիրումը. դիդակտիկական խաղերի կիրառումը ուսուցման գործընթացում, որոնք կօգնեն առաջադրանքներն ավելի հեշտ կատարել՝ հենվելով խաղային գործունեության միջոցով ձեռք բերված ունակությունների վրա:

Փորձարարական՝ 2-րդ «բ» դասարանում մեր կողմից լուրջ ուշադրություն էր դարձվում երկրորդ փուլին: Ստուգողական դասարանում՝ 2-րդ «ա»-ում, համապատասխան մեկնաբանությունները կատարվում էին դասվարի կողմից:

Ստուգման նպատակներն էին.

ա)Կրտսեր դպրոցականների կողմից ընդհանուրից մասնավորը բխեցնելու կարողությունների մակարդակի ստուգումը:

բ)Թվի և պատկերի միջև փոխմիարժեք համապատասխանություն ստեղծելու ունակությունների մակարդակի ճշտումը:

գ)Թվաբանական գործողությունների բաղադրիչների ու արդյունքների միջև եղած կապի գիտակցման մակարդակի ստուգումը:

Համապատասխան առաջադրանքները կրտսեր դպրոցականների կողմից հեշտությամբ էին պատճառաբանվում և հիմնավորվում, երբ դրանք իրականացվում էին համապատասխան խաղերի միջոցով, ինչպես ներկայացված է ատենախոսության մեջ: Օգտվելով այդ խաղերից՝ ուշադրություն էր դարձվում առաջադրանքների գիտակցված կատարմանը, այն է՝ առաջադրանքը ճիշտ ու մյուսներից արագ կատարելու համար հարկավոր է հասկանալ նրա պահանջը՝ ելնելով թվաբանական գործողությունների մասին ունեցած գիտելիքներից:

# Դասի պլան

Առարկա - մաթեմատիկա

Դասարան – 2-րդ

Դասվար – Ա. Առաքելյան

## **Թեմա.**

Գիտելիքների ամրապնդում: Գործողությունների կատարման կարգը

## **Բնույթը՝**

Ամփոփման դաս

## **Նպատակը.**

1. Ամրապնդել թվերի գումարման, հանման, բազմապատկման և բաժանման առկայությամբ արտահայտությունների արժեքները գտնելու հաշվեկանոնները, հերթականությունը, գործողությունների կատարման կարգը, դրանց բաղադրիչների անվանումները, խոսք ներմուծված ՖԿ տերմինները:
2. Ձևավորել հաշվողական հմտություններ և խնդիրներ լուծելու կարողություններ:
3. Չարգացնել աշակերտների տրամաբանական մտածողությունը և խմբում համագործակցելու կարողություն.

## **Ուսումնական ակնկալվող արդյունք**

1. Գիտենալ գործողությունների կատարման հերթականությունը և հաշվեկանոններ:
2. Կարողանալ այն կիրառել վարժությունների և խնդիրների լուծման ժամանակ:

## **Կահավորումը.**

Համակարգիչ, պրոյեկտոր, մեծ էկրան, քարտեր առաջադրանքների կատարման համար:

## **Ընթացքը.**

1. Բանավոր հաշիվ
2. Խմբային աշխատանքներ  
ա. Վարժություններ  
բ. Խնդիրների լուծում
3. Դասի ամփոփում և գնահատում
4. Տնային աշխատանքի հանձնարարում

### 1. Բանավոր հաշիվ.

Ո՞ր թվերն են կոչվում երկնիշ թվեր:

Ի՞նչ կարգեր են պարունակում երկնիշ թվերը:

Ինչպե՞ս են կոչվում գումարման գործողության բաղադրիչները:

Ինչպե՞ս են կոչվում հանման գործողության բաղադրիչները:

Ինչպե՞ս են կոչվում բազմապատկման գործողության բաղադրիչները:

Ինչպե՞ս են կոչվում բաժանման գործողության բաղադրիչները:

Որո՞նք են ամենավոքր և ամենամեծ երկնիշ թվերը:

Ի՞նչ են հուշում «կանխիկ», «անկանխիկ» բառերը:

Բացատրեք «վճարում», «բանկումատ», «գին», «խնայողություն» տերմինների իմաստը:

### 2. Խմբային աշխատանք.

ա. Վարժություններ

Նյութի ամրապնդումն ուղեկցվում է սլայդների ցուցադրմամբ: Տրված է արտահայտություն, պետք է նշել լուծման հերթականությունը, գտնել արժեքը և սահմանումը.

$$22+5x2= \quad 20:2x5= \quad 23-6:2=$$

Հաջորդ սլայդում ցույց է տրվում լուծման եղանակը ըստ հաշվեկանոնի: Այնուհետև խմբերին բաժանվում են քարտեր, որոնց վրա գրված են առաջադրանքներ:

Առաջինն ավարտած խումբը ներկայացնում է աշխատանքը և հաջորդաբար մյուս խմբերը: Էկրանին ցուցադրվում են ճիշտ պատասխանները:

$$40-15:3= \quad 24-6x2= \quad 9x2+50= \quad 30:3+67=$$

Բացվում է հաջորդ սլայդը և օրինակներ: Պետք է նշել լուծման հերթականությունը, գտնել արժեքը և սահմանումը.

$$16+4-7= \quad 6:2x4=$$

Այնուհետև ցույց է տրվում լուծման եղանակը ըստ հաշվեկանոնի:

Խմբերին բաժանվում են քարտեր, որոնց վրա գրված են առաջադրանքներ:

$$36+10-6= \quad 70-40+20= \quad 20:2x3= \quad 6x2:4=$$

Առաջինն ավարտած խումբը ներկայացնում է իր աշխատանքը և հաջորդաբար մյուս խմբերը: Էկրանին ցուցադրվում են ճիշտ պատասխանները:

բ. Խնդիրների լուծում

Խնդիր 1.

Մայրիկը գնել է 3 տուփ ձու: Հաշվիր քանի ձու է նա գնել, եթե յուրաքանչյուր տուփում կա 12 ձու:

Առաջինն ավարտած խումբը ներկայացնում է խնդրի լուծումն ու պատասխանը և հաջորդաբար մյուս խմբերը: Էկրանին ցուցադրվում են ճիշտ պատասխանը:

Խնդիր 2.

Հայկն ունի 60 դրամ, որը 2 անգամ շատ է Մարիի ունեցած դրամից, որքան դրամ ունեն Հայկն ու Մարին միասին:

Առաջինն ավարտած խումբը ներկայացնում է խնդրի լուծումն ու պատասխանը և հաջորդաբար մյուս խմբերը: Էկրանին ցուցադրվում են ճիշտ պատասխանը:

*3. Դասի ամփոփում և գնահատում*

Ամփոփել դասը՝ գնահատել ակտիվ, առավել աչքի ընկնող աշակերտներին:

*4. Տնային աշխատանքի հանձնարարում.*

Վարժ 451 ա, 452 ա, 454

2-ի և 3-ի բազմապատկման և բաժանման աղյուսակները:



## Եզրակացություն

Դիդակտիկ խաղը շրջակա միջավայրին ծանոթացնելու միջոց է: Խաղի միջոցով երեխան ուսումնասիրում է գույնը, ձևը, նյութերի հատկությունները, ուսումնասիրում կենդանիներին ու բույսերին:

Խաղի ժամանակ երեխաները զարգացնում են դիտարկելու ունակությունը, ընդլայնվում է հետաքրքրությունների շրջանակը, բացահայտվում են ցանկություններն ու պահանջները: Երեխայի կյանքում դիդակտիկ խաղն ունի այնպիսի նշանակություն, ինչպիսի նշանակություն ունի մեծահասակի կյանքում աշխատանքն ու ծառայությունը: Խաղը դաստիարակում է այն ֆիզիկական և հոգեբանական հմտությունները, որոնք մարդուն անհրաժեշտ կլինեն աշխատանքի համար՝ ակտիվությունը, ստեղծագործականությունը, խոչընդոտներ հաղթահարելու ունակությունը և այլն: Այս հատկությունները դաստիարակվում են խաղի ժամանակ, որում կա «աշխատանքային ջանք ու մտքի ջանք»:

Դիդակտիկ խաղերը առավել կարևոր են տարրական դասարանների երեխաններին դաստիարակելու և կրթելու համար:

Տարրական դասարանների երեխաների ավելի մեծ զգայունության, արձագանքման և վստահության շնորհիվ նրանց ցանկացած գործունեության՝ հատկապես խաղի մեջ ներգրավելը հեշտ է:

Դպրոց մտնելուց հետո երեխաների համար առաջատար գործունեությունը դառնում է սովորելը, այն որոշում է նույնիսկ հուզական բարեկեցությունը, մտավոր զարգացման տեմպը և սոցիալականացումը: Դպրոց մտնող երեխաների ուշադրությունը միշտ ուղղված է լինում ուսուցչի վրա, նա աշակերտների համար դառնում է առաջնորդ: Կմնա՞ այս նույն վերաբերմունքը մինչև տարրական դպրոցի ավարտ, թե ոչ, կախված է ուսուցիչ-աշակերտ ու ուսուցիչ-ծնող հարաբերություններից: Տարրական դպրոցում ուսուցչի հանդեպ վերաբերմունքից որոշվում է սովորելու հանդեպ վերաբերմունքը:

Երեխաները մեծ հաճույքով են մասնակցում ուսուցչի կողմից առաջարկված գործողությանը: Հենց սովորողի դիրքի նշանակությունն է ապահովում դրական

վերաբերմունք խաղի նկատմամբ : Բայց չի կարելի գիտակցության մեջ խաղին ավելի մեծ դեր տալ , քան այն գիտելիքին , որը ստանում են խաղի ընթացքում: Խաղը չպետք է հեշտ լինի աշակերտի համար , <<դիդակտիկ խաղը առանց ջանք գործադրելու այդքան էլ արդյունավետ չէ>>:Մա ամենագլխավոր խնդիրն է ուսուցչի համար:Կարևոր է նաև , որ ուսուցիչը ամբողջը ամփոփի `ճիշտ գնահատելով յուրաքանչյուր աշակերտի աշխատանքը: Վարժություններ ու խաղի կանոններ որոշելու ժամանակ հարկավոր է այն բարդացնել: Խաղը նաև չպետք է կադապարված լինի, որպեսզի երեխան հնարավորություն ունենա ինչ-որ բան նախաձեռնել ու ստեղծագործել:

Մանկական դիդակտիկ խաղերի կառավարումը գիտելիքների ձեռքբերման գործընթացում պետք է նպատակ ունենա խաղի և ուսումնական գործընթացի միջև ճիշտ հավասարակշռություն հաստատել , խաղի միջոցով տալ գիտելիքներ և հմտություններ , որոնք անհրաժեշտ են հետագա ուսումնական գործընթացի համար:

Այսպիսով, դիդակտիկ խաղը թույլ է տալիս սովորողին ոչ միայն ակտիվորեն ներգրավել ուսումնական գործընթացի մեջ, այլ նաև ակտիվացնել երեխաների ճանաչողական գործունեությունը:

Խաղը օգնում է ուսուցչին, որպեսիս դժվար նյութը երեխային մատուցի մատչելի տարբերակով, ինչը նշանակում է , որ խաղի օգտագործումը անհրաժեշտ է տարրական դպրոցի երեխաններին դասավանդելու համար:

Մաթեմատիկայի դասաժամերին դիդակտիկ խաղերի ճիշտ ու արդյունավետ օգտագործման համար անհրաժեշտ են պահել հետևյալ կանոնները.

- Մշակված խաղը հարկավոր չէ միանգամից դասարան բերել: Հաճախ է լինում, որ խաղը պատահական կանգնի ամենահետաքրքիր պահին և ոչ մի գործողություն ոչ մի կերպ չի կարող վերականգնել խաղի նախորդ ընթացքը: Որպեսզի նման դեպք չլինի, պետք է կրկին համագործակցել կոլեգաների հետ, ստուգել ինչ դժվարություններ կան, հատկապես խմբային խաղերի մեջ, և կրկին ստուգել թե սովորողներից ով կարող է դառնալ գլխավոր օգնականը :
- Երբեք ոչ մի խաղում , և ոչ մեկին չպետք է ստիպել խաղալ: Բոլորը հավասար են և ամեն ինչ պետք է կառուցված լինի կամային համագործակցության վրա:

- խաղը չպետք է սովորողին շեղի ուսուցանվող թեմայից:
- խաղի ձևն ընտրելիս պետք է հաշվի առնել թե ինչ խնդիր է ուզում լուծել ուսուցիչը կիրառելով այն:
- խաղի բովանդակության մաթեմատիկական կողմը միշտ պետք է լինի առաջին տեղում, միայն այդ դեպքում խաղը կկատարի իր դերը:  
խաղի ժամանակ չպետք է ստորացնել մասնակցներին, այդ թվում նաև պարտվողներին:
- խաղը պետք է մասնակիցների մոտ ունենա դրական ազդեցություն
- խաղը պետք է կազմակերպել և ուղղորդել, անհրաժեշտության դեպքում միջամտել՝ ապահովելով յուրաքանչյուր մասնակցի նախաձեռնությունը:
- խաղի կանոնները պետք է լինեն պարզ, հստակ ձևակերպված, իսկ մատուցվող նյութի բովանդակությունը՝ մատչելի: Հակառակ դեպքում, խաղը հետաքրքրություն չի առաջացնի և կկրի ձևական բնույթ:
- խաղը պետք է ավարտել տվյալ դասին և ստանալ արդյունք: Միայն այս դեպքում, այն կխաղա դրական դեր:
- մաթեմատիկական խաղի մասնակիցները պետք է ցուցաբերեն հատուկ մոտեցում գիտելիքի նկատմամբ: Մասնավորապես՝ որպեսզի խաղաս պետք է իմանաս: Այս պահանջը խաղին տալիս է ճանաչողական բնույթ:
- խաղի կանոնները պետք է մշակել հաշվի առնելով տարիքային և անհատական առանձնահատկությունները / թույլ, ուժեղ, ակտիվ, պասիվ/:
- նրանք պետք է լինեն այնպիսին , որ յուրաքանչյուր մասնակից իրեն զգա խաղի մեջ:

## ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 - 31:
2. Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6, էջ 35 – 43:
3. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ:
4. Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2013 №2, էջ 56 – 60:
5. Թադևոսյան Եվա, Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին, «Ընտանիք և դպրոց», Երևան, ԿԱԻ, 2011 №1, էջ 61 – 64:
6. Իսկանդարյան Ս. Ա., Իսկանդարյան Ս. Ս., Տարրական դասարաններում մեծությունների ուսուցման մեթոդիկան: Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ. – Եր., Զանգակ, 2014, 80 էջ:
7. Մկրտչյան Ս., Իսկանդարյան Ս., Աբրահամյան Ա., Մաթեմատիկա 3, Եր., «Զանգակ - 97», 2011, 191 էջ:
8. Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 №5 - 6, էջ 90– 99:
9. Քարամյան Գ., «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №5, էջ 20 – 24:
10. Абылгазиева И.И., Ильина И. В., Земцов Д. И., Федосеев А. И., Инновационные технологии в образовании выпуск №2, 1. Теория и методология игр в образовании, Издательство ООО, МАКС Пресс, 2011, 145 с..
11. Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с..

12. Гуслова М.Н. Иновационные педагогические технологии М. «Академия», 2010 г. – 286 с..
13. Захарова С. И., «Математику учим в игре», Начальная школа, 1999 №8, 40 – 42 с..
14. Кальт Е.А., Дидактические игры на уроках математики в классах повышенного педагогического внимания, город Тар, Омский государственный педагогический университет, 2006, 6 с..
15. Козлова С.А., Куликова Т.А., Дошкольная педагогика, Академия: 2000, 406 с..
16. Лаврентьев В. В., «Подвижные игры», Начальная школа 2008 №9, 38 – 41 с..
17. Менджерицкая Д. В., Воспитателю о детской игре, М., Издательство «Просвещение», 1982 год, 128 с..
18. Никитин Б.П. Интеллектуальные игры. – Изд. 6-е, испр. и доп., Обнинск, «Световид», 2009–216 с..
19. Новосёлова С.Л., «Игра дошкольника». – М., 1989, 286 с..
20. Потапова Л.А., Дидактические игры, игровые упражнения и их роль в формировании элементарных математических представлений, Санкт-Петербург 2012, 28 с..
21. Тарабурина Т.Ю., Система дидактических игр на уроках математики в начальной школе. Санкт-Петербург, НОУ «Санкт-Петербургская гимназия Альма Матер, 2009 г., 20 с..
22. Труднев В. П., Внеклассная работа по математике в начальной школе, «Просвещение», М., 176 с..
23. Фролова Л. А., Использование дидактической игры при обучении орфографии, Начальная школа 2009 №10, 30 – 32 с..

# ՀԱՎԵԼՎԱԾ



# Գործողությունների կատարման կարգը



$$22+5\times 2=$$

$$20:2\times 5=$$

$$23-6:2=$$

**Նախ պետք է կատարել  
բազմապատկումն ու բաժանումը,  
ապա գումարումն ու հանումը:**

$$22 + 5 \times 2 = 32$$

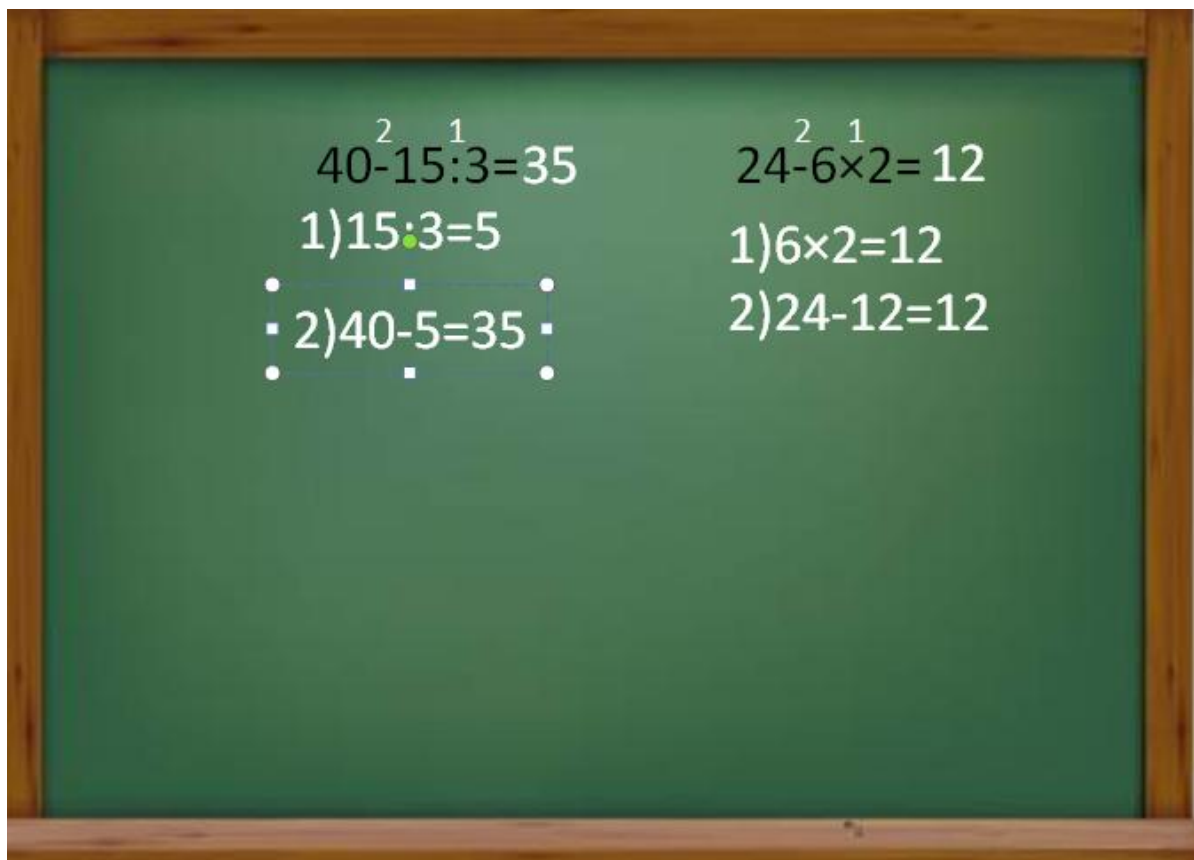
1)  $5 \times 2 = 10$   
2)  $22 + 10 = 32$

$$20 : 2 - 5 = 5$$

1)  $20 : 2 = 10$   
2)  $10 - 5 = 5$

$$23 - 6 : 2 = 20$$

1)  $6 : 2 = 3$   
2)  $23 - 3 = 20$





$$9^1 \times 2^2 + 50 = 68$$

$$1) 9 \times 2 = 18$$

$$2) 18 + 50 = 68$$

$$30^1 : 3^2 + 67 = 77$$

$$1) 30 : 3 = 10$$

$$2) 10 + 67 = 77$$

$$16 + 4 - 7 =$$

$$6 : 2 \times 4 =$$

Գումարումն ու հանումը պետք է  
կատարել գրված  
հերթականությամբ:

$$16+4-7= 13$$

$$1)16+4=20$$

$$2)20-7=13$$

$$6:2\times 4= 12$$

$$1)6:2=3$$

$$2)3\times 4=12$$

$$36+10-6= 40$$

$$1)36+10=46$$

$$2)46-6=40$$

$$70-40+20= 50$$

$$1)70-40=30$$

$$2)30+20=50$$

$$20:2 \times 3 = 30$$

$$1) 20:2 = 10$$

$$2) 10 \times 3 = 30$$

$$6 \times 2:4 = 3$$

$$1) 6 \times 2 = 12$$

$$2) 12:4 = 3$$

## Խնդիր

Մայրիկը գնել է 3 տուփ ձու Հաշվիր քանի ձու է նա գնել , եթե յուրաքանչյուր տուփում կա 12 ձու:

Լուծում

$$3 \times 12 = 36$$

Պատասխան՝ 36 ձու

# Խնդիր

Հայկն ունի 60 դրամ, որը 2 անգամ շատ է Մարիի ունեցած դրամից: Որքան դրամ ունեն Հայկն ու Մարին միասին:

Լուծում

$$60:2=30$$

$$60+30=90$$

Պատասխան՝ 90դրամ



Տնային աշխատանք  
Վարժություն  
451ա, 452ա, 454

Կրկնել  
2ի, 3ի բազմ. և  
բաժանմ.  
աղյուսակները





Տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուսման  
գործընթացում դիդակտիկ խաղերի դերը և դրանց  
անցկացման մթոդիկան

## Աշխատանքի կառուցվածքը

Ներածություն

Երկու գլուխ

Եզրակացություն

Գրականության ցանկ

Հավելված

# Հետազոտություն

## Ուպատակ

❖ Պարզել դիդակտիկ խաղերի օգտագործման արդյունավետությունը մաթեմատիկայի դասընթացներում կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեության բարձացման համար:

## Ուսնդիր

❖ Բացահայտել դիդակտիկ խաղերի օգտագործման արդյունավետությունը կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեությունը բարձրացնելու համար, կիրառման առանձնահատկությունները և արդյունավետ միջոցները

## Արդիականություն

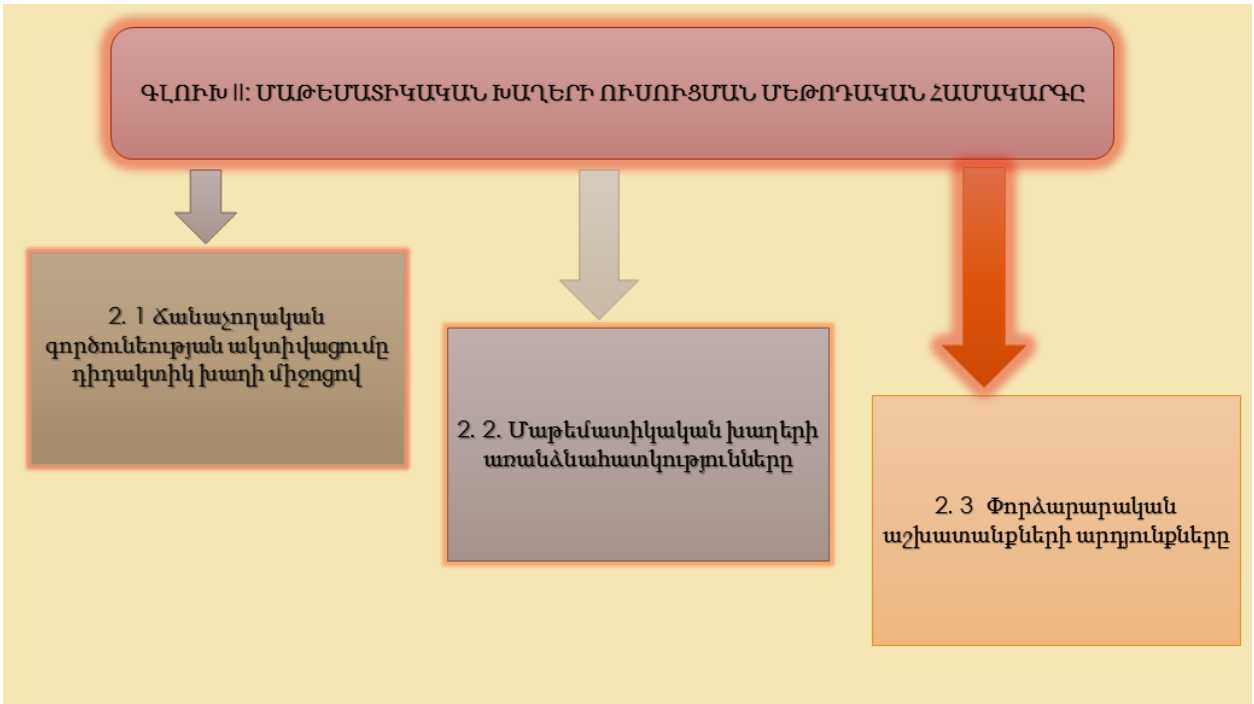
❖ Երեխաների ուշադրության զարգացման, կայունության նպատակով կիրառում ենք դասապրոցեսում տարբեր խաղեր, գննական պարագաներ: Հայտնի է, որ կրտսեր դպրոցականը հասկանալով սովորում և մտապահում է այն, ինչը իրեն հայտնի է, ինչին ինքը ծանոթ է, տեսել է: Կրտսեր դպրոցականի ուշադրությունը առավել կայուն է արտաքին (այլ ոչ թե բուն մտածական) գործողություններ կատարելիս:

### Գլուխ 1. Խաղային գործունեության տեսական հիմքերը

1. 1 Խաղային գործունեությունը և բովանդակությունը: Խաղ հասկացողությունը: Խաղը որպես սովորելու միջոց

1. 2 Խաղերի տեսակները և գործառույթները





## Հետազոտական մաս

Подзаголовок слайда



## Եզրակացություն

Այսպիսով՝ հետազոտության արդյունքում եկանք այն եզրակացության, որ Մաթեմատիկայի դասաժամերին դիդակտիկ խաղերի ճիշտ ու արդյունավետ օգտագործման համար անհրաժեշտ են պահել հետևյալ կանոնները, ինչպիսիք են

- Խաղը չպետք է սովորողին շեղի ուսուցանվող թեմայից:
- Խաղի ձևն ընտրելիս պետք է հաշվի առնել թե ինչ խնդիր է ուզում լուծել ուսուցիչը կիրառելով այն:
- Խաղի բովանդակության մաթեմատիկական կողմը միշտ պետք է լինի առաջին տեղում, միայն այդ դեպքում խաղը կկատարի իր դերը:
- Խաղի ժամանակ չպետք է ստորացնել մասնակցներին, այդ թվում նաև պարտվողներին:
- Խաղը պետք է մասնակիցների մոտ ունենա դրական ազդեցություն
- Խաղի կանոնները պետք է լինեն պարզ, հստակ ձևակերպված, իսկ մատուցվող նյութի բովանդակությունը մատչելի:
- Խաղը պետք է ավարտել տվյալ դասին և ստանալ արդյունք: Միայն այս դեպքում, այն կխաղա դրական դեր:





# Շնորհակալություն

Մունևիքի մարզի ք. Բաջարանի թիվ 2  
միջն. դպրոց

Առաքելյան Արևիկի