

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Դասվար

(առարկա)

ԹԵՄԱ՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին

Կազմեց՝

Ռուզաննա Բեգլարյան Ալբերտի

(անուն, ազգանուն, հայրանուն)

Կապանի N5 հիմնական դպրոց

(դպրոցի անվանումը)

Ղեկավար՝

Լուսինե Բալայան

<<Կապանի N2 ավագ դպրոց>> ՊՈԱԿ

(վերապատրաստող կազմակերպության անվանումը)

ԿԱՊԱՆ 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
Գլուխ 1	
Տարրական մաթեմատիկական գիտելիքների ձևավորման մեջ խաղային տեխնիկայի և զվարճալի վարժությունների կիրառման տեսական կողմերը.....	4
1.1 «Տարրական մաթեմատիկական գիտելիքների ձևավորման» հայեցակարգի բնութագրերը և երեխաների մաթեմատիկական զարգացման վերաբերյալ տեսակետների դիմամիկան.....	4
1.2 Դերային խաղերը մաթեմատիկայի դասին.....	6
Գլուխ 2	
Հետազոտական մաս.....	8
2.1 Փորձարարական աշխատանքների ընթացքը.....	8
2.2 Փորձարարական դասի ընթացքը.....	10
Եզրակացություն.....	12
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	13
Հավելվածներ.....	14

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հետազոտության արդիականությունը: Մաթեմատիկան այսօր ժամանակակից մարդու իմացության կարևորագույն ուղղություններից է: Վաղ մանկությունից մինչև ծերություն մենք այս կամ այն կերպ կապված ենք մաթեմատիկայի հետ (նույնիսկ հեռախոսահամար հավաքելը պահանջում է թվերի իմացություն և թվային հաջորդականություն անգիր անելու կարողություն)¹:

Այսպիսով, արդեն դպրոցական տարիքում երեխան ծանոթանում է մաթեմատիկայի հետ և տիրապետում հաշվողական տարրական հմտություններին:

Հետազոտության առարկան` դպրոցական տարիքի երեխաների տարրական մաթեմատիկական ներկայացումների ձևավորման խաղային տեխնիկան է:

Հետազոտության օբյեկտը` խաղային տեխնոլոգիաներն են մաթեմատիկայի դասին:

Աշխատանքի նպատակն է` ուսումնասիրել խաղերի կիրառման արդիականությունը դպրոցականների մոտ տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների ձևավորման գործում:

Հետազոտության խնդիրները`

1. Ուսումնասիրել և վերլուծել դպրոցական մանկավարժության և հոգեբանության ոլորտի առաջատար փորձագետների հոգեբանական և մանկավարժական գրականությունը և հետազոտությունները այս հարցի վերաբերյալ.
2. Տալ «տարրական մաթեմատիկական ներկայացումների ձևավորում» հասկացության բովանդակության ընդհանուր բնութագիրը;
3. Ուսումնասիրել սովորողների մաթեմատիկական ներկայացումների զարգացման առանձնահատկությունները խաղի տեխնիկայի կիրառման ժամանակ:

Աշխատանքի կառուցվածքը` աշխատանքը կազմված է ներածությունից, երկու գլխից յուրաքանչյուրը երկուական ենթագլխից, եզրակացությունից, օգտագործված գրականության ցանկից և հավելվածներից: Առաջին գլուխը տեսական անդրադարձ է հետազոտվող թեմային, երկրորդ գլուխը նվիրված է հետազոտության ընթացքին և վերջնարդյունքին: Հավելվածում տեղ են գտել հետազոտվող նյութը հարստացնող և լրացնող մի շարք աղյուսակներ և դասի ընթացքը ներկայացնող դիագրամներ: Ընդհանուր 15 տպագրական էջ:

¹ Տե՛ս Белошистая А.В.- Формирование и развитие математических способностей школьников. - М.: ВЛАДОС, 2003, ст 400

Գլուխ 1

Տարրական մաթեմատիկական գիտելիքների ձևավորման մեջ խաղային տեխնիկայի և գվարձալի վարժությունների կիրառման տեսական կողմերը

1.1 «Տարրական մաթեմատիկական գիտելիքների ձևավորման» հայեցակարգի բնութագրերը և երեխաների մաթեմատիկական զարգացման վերաբերյալ տեսակետների դիմամիկան

Դպրոցական տարիքի երեխաներին մաթեմատիկայի ճանաչման և ուսուցման հարցերով զբաղվում է այնպիսի մեթոդաբանություն, ինչպիսին է՝ «դպրոցականների մոտ տարրական մաթեմատիկական ներկայացումների ձևավորման մեթոդը», որը առաջացել է նախադպրոցական մանկավարժությունից և դարձել գիտելիքի անկախ գիտակրթական դաշտ²:

Տարրական մաթեմատիկական գիտելիքների ձևավորման մեթոդաբանության ուսումնասիրության առարկան հանրակրթության պայմաններում դպրոցականների մոտ տարրական մաթեմատիկական գիտելիքների ձևավորման գործընթացի հիմնական օրինաչափությունների ուսումնասիրությունն է:

Դպրոցականների մոտ տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների ձևավորման մեթոդաբանության տեսական հիմքը ոչ միայն փիլիսոփայության, մանկավարժության, հոգեբանության, մաթեմատիկայի և այլ գիտությունների ընդհանուր, հիմնարար, սկզբնական դրույթներն են: Որպես մանկավարժական գիտելիքների համակարգ՝ այն ունի իր տեսությունը և իր աղբյուրները³:

Երեխաների տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների ձևավորման մեթոդաբանությունը մշտապես զարգանում է, կատարելագործվում և հարստանում է գիտական հետազոտությունների արդյունքներով և առաջադեմ մանկավարժական փորձով:

Ներկայումս գիտնականների և պրակտիկանտների ջանքերի շնորհիվ ստեղծվել, հաջողությամբ գործում և կատարելագործվում է երեխաների մոտ մաթեմատիկական հասկացությունների զարգացման գիտականորեն հիմնված մեթոդաբանական համակարգ: Նրա հիմնական տարրերը՝ աշխատանքի կազմակերպման նպատակը, բովանդակությունը, մեթոդները, միջոցները և ձևերը, սերտորեն փոխկապակցված են և փոխադարձաբար պայմանավորում են միմյանց:

² Стѝу Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием - М.:Просвещение, 1993, ст 4

³ Стѝу Шмаков С., Безбородова Н. От игры к самовоспитанию// Дошкольное воспитание. - 2001. - №2, ст. 5

Մաթեմատիկայի ծրագիրը ուղղված է մաթեմատիկական հասկացությունների և կարողությունների, տրամաբանական մտածողության, մտավոր գործունեության, սրամտության զարգացմանն ու ձևավորմանը, այսինքն. պարզ ընդհանրացումներ, համեմատություններ, եզրակացություններ անելու, որոշակի դատողությունների ճիշտությունն ապացուցելու, խոսքի քերականորեն ճիշտ շրջադարձեր օգտագործելու կարողություն⁴:

Դպրոցականների մաթեմատիկական ուսուցման ընթացքում երեխաներին հաշվել սովորեցնելու, առաջին տասը թվի մասին պատկերացումներ զարգացնելու, առարկաները հավասար մասերի բաժանելու հետ մեկտեղ մեծ ուշադրություն է դարձվում տեսողականորեն ներկայացված հավաքածուներով գործողություններին, պայմանական չափումների կիրառմամբ չափումներ կատարելուն, որոշելուն. չամրացված և հեղուկ մարմինների ծավալը, զարգացնել երեխաների աչքը, նրանց պատկերացումները երկրաչափական ձևերի, ժամանակի մասին, տարածական հարաբերությունների ըմբռնման ձևավորում:

⁴ Տե՛ս Щербакова Е.И. Теория и методика математического развития школьников Учебное пособие Москва - Воронеж 2005, ст 56

1.2 Դերային խաղերը մաթեմատիկայի դասին

Որպեսզի երեխան բացի խաղի սյուժեն, մոդելավորի այս կամ այն իրավիճակը, նա պետք է հասկանա դրա իմաստը, դրդապատճառները, խնդիրներն ու մարդկանց միջև գոյություն ունեցող հարաբերությունների նորմերը: Երեխան չի կարող դա անել ինքնուրույն: Միայն ուսուցչի կողմից պատրաստված ծանոթությունը դպրոցականների համար հասանելի աշխատանքի տեսակներին, նրանց համար բացահայտում է մեծահասակների աշխատանքային հարաբերությունների իմաստը, նրանց կատարած գործողությունների նշանակությունը: Դրա հիման վրա առաջանում է խաղ, և երեխան, գիտակցելով իր ստանձնած դերը, սկսում է ավելի խորանալ իմաստի մեջ, հասկանալ մարդկանց գործունեության շարժառիթներն ու խնդիրները, ինչպես նաև իր դերի և իր գործողությունների իմաստը:

Մաթեմատիկական բովանդակությունը կարող է գործել որպես որոշակի կանոն հեքիաթի հերոսների գործողությունների համար: Օրինակ, առասպելական խաղ՝ ճանապարհորդության ժամանակ դուք կարող եք դուրս գալ լաբիրինթոսից միայն այն դեպքում, եթե դուք գործում եք մաթեմատիկական բովանդակությանը խստորեն համապատասխան (քարտեզ-պլան, որը ցույց է տալիս ուղեմիջները և շարժման ուղղությունը, թվերը ցույց են տալիս անցման կարգը, ուղու հատվածները, օգտագործելով չափումները, այդ կամ ուղու այլ հատվածների երկարությունը)⁵:

Դերային խաղերի շնորհիվ հնարավոր է կենտրոնացնել ուշադրությունը և գրավել նույնիսկ ամենաչիտալից դպրոցահասակ երեխաների հետաքրքրությունը: Սկզբում նրանց հիացնում են միայն խաղային գործողությունները, իսկ հետո այն, ինչ սովորեցնում է այս կամ այն խաղը: Աստիճանաբար ուսանողների մոտ արթնանում է հետաքրքրությունը հենց կրթության առարկայի նկատմամբ: Խաղում երեխան ձեռք է բերում նոր գիտելիքներ, հմտություններ և կարողություններ: Խաղերը, որոնք նպաստում են ընկալման, ուշադրության, հիշողության, մտածողության, ստեղծագործական կարողությունների զարգացմանը, ուղղված են նախադպրոցական երեխայի մտավոր զարգացմանը որպես ամբողջություն⁶:

Մաթեմատիկայի դասերին երեխաները շատ ակտիվ են առաջադրանքների, կատակների, զլուխկոտրուկների, տրամաբանական վարժությունների ընկալման հարցում: Նրանք համառորեն փնտրում են գործողությունների ընթացք, որը հանգեցնում է արդյունքի: Երբ երեխային հասանելի է ժամանցային առաջադրանքը, նրա նկատմամբ դրական հուզական վերաբերմունք է ձևավորվում: Երեխային

⁵ St'u Большунова, Н.Я. - Место сказки в дошкольном образовании. 2005, ст. 7

⁶ St'u Шмаков С., Безбородова Н. От игры к самовоспитанию// Дошкольное воспитание. - 2001. - №2, ст 9-10

հետաքրքրում է վերջնական նպատակը՝ ավելացնել, գտնել ցանկալի ձևը, վերափոխել: Միևնույն ժամանակ, երեխաները օգտագործում են երկու տեսակի որոնման խնդիրներ՝ գործնական (գործողություններ ընտրության մեջ, տեղաշարժում) և մտավոր (մտածում քայլի մասին, կանխատեսում արդյունքը): Խուզարկության ընթացքում երեխաները ցույց են տալիս գուշակություն, այսինքն՝ կարծես հանկարծ հանգել է ճիշտ որոշմանը: Մաթեմատիկական իմաստով ժամանցային առաջադրանքները խրախուսում են դպրոցահասակ երեխաներին օգտագործել հնարամտություն, հնարամտություն, հումորի զգացում, երեխաներին ծանոթացնել ակտիվ մտավոր գործունեությանը:

Կատակ առաջադրանքները մաթեմատիկական իմաստով զվարճալի խաղային առաջադրանքներ են: Դրանք լուծելու համար անհրաժեշտ է ցույց տալ հնարամտություն, հնարամտություն, հումորի ըմբռնում, քան գիտելիքներ մաթեմատիկայից: Կառուցումը, բովանդակությունը միայն անուղղակիորեն են նմանվում մաթեմատիկական խնդրին:

6-7 տարեկան երեխաների տարրական մաթեմատիկական ներկայացումների ձևավորման դասերի ընթացքում երեխաներին դասի հենց սկզբում կարող են առաջարկվել կատակային խնդիրներ՝ որպես փոքր մտավոր մարմնամարզություն: Նրանց նպատակն այս դեպքում երեխաների մոտ դրական հուզական վիճակ ստեղծելն է, դասարանում առաջիկա գործունեության նկատմամբ հետաքրքրությունը, ակտիվությունը⁷:

Նման առաջադրանքները երեխաների համար հաշվելը դարձնում են ամենահետաքրքիրը: Նրանք իրենք էլ չեն նկատում, թե ինչպես են խաղի մեջ տիրապետում հաշվելու անհրաժեշտ հմտություններին:

⁷ Տե՛ս Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для школьников, М.: Просвещение, 1988. - 330 с.

Գլուխ 2

Հետազոտական մաս

2.1 Փորձարարական աշխատանքների ընթացքը

Դպրոցն իրականացնում է հասարակական պատվեր. ձևավորել հասարակության համար պիտանի անձնավորություն, որը կունենա իր որոշակի տեղն ու դերը հասարակության մեջ: Իսկ դրա հիմքերը դրվում են տարրական դպրոցում: Այդ նպատակով հարկավոր է նպաստել կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեության իրականացմանը՝ դասը դարձնելով հետաքրքիր ու հասկանալի նրանց համար: Այդ գործընթացում տարրական դպրոցում մաթեմատիկա դասավանդող ուսուցիչներին օգնում են դիդակտիկական խաղերը: Դրանց էությունն այն է, որ ուսումնական գործընթացն իրականացվում է խաղի ձևով, որում կրտսեր դպրոցականը դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, որն ունակ է ինքնուրույն յուրացնելու անհրաժեշտ գիտելիքներ, փաստեր ու տեղեկություններ՝ գիտակցելով վերջիններիս դերն իր անձի զարգացման գործում:

Չնայած տարրական դպրոցում ներկայումս գործող մաթեմատիկայի ծրագրերում առանձնակի տեղ հատկացված չէ դիդակտիկական խաղերին, սակայն 3-րդ դասարանի մաթեմատիկայի գործող դասագրքում կրտսեր դպրոցականների թվի և առարկայի միջև փոխմիարժեք համապատասխանություն ստեղծելու, ընդհանուրից մասնավորը բխեցնելու, արագ հաշվելու, թվաբանական գործողություններ կատարելու ժամանակ բավականաչափ տեղ է հատկացված դրան:

Ուսումնասիրելով տարրական դպրոցում գործող ծրագրերը և դասագրքերը՝ համոզվեցինք, որ կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական ակտիվության ձևավորման գործընթացը շատ բարդ է, ուստի դասվարը լուրջ անելիքներ ունի: Փորձարարական աշխատանքը կատարելու նախապատրաստական փուլում գրույց ունեցա դպրոցի ղեկավարության և դասվարների հետ՝ նշելով հետազոտության նպատակը, խնդիրները, իմ և դասվարների անելիքները: Հաջորդ փուլում 3-րդ «ա» և «բ» դասարանների աշակերտների մաթեմատիկական պատրաստվածության մակարդակը ստուգելու նպատակով անցկացրինք գրավոր աշխատանք (նույն տեքստով): Արդյունքները ցույց տվեցին, որ երկու դասարաններում էլ աշակերտների գիտելիքների մակարդակների միջև մեծ տարբերություն չկա:

Օգտվելով տնօրենի կողմից պահեստային ժամերից մաթեմատիկային հատկացված լրացուցիչ 1 ժամից՝ փորձարարական և ստուգողական դասարաններում ուսումնական պլանով նախատեսված շաբաթական 5 ժամի փոխարեն պարապում էինք 6 ժամ: Ավելացրած 1 ժամը հիմնականում նվիրվում էր

փորձարարական աշխատանք կատարելուն: Բացի այդ, անհրաժեշտության դեպքում նաև արտադասարանական պարապմունքներ էինք կազմակերպում:

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.

1. Առաջին հատվածի երկարությունը 5200մ է: Քանի՞ մետր է երկրորդ հատվածի երկարությունը, եթե այդ երկու հատվածների երկարությունը միասին 6400մ է:

Այս առաջադրանքը աշակերտների մեծ մասը հեշտությամբ կատարեց:

Մեկնաբանվեց, որ անհայտ է գումարելին, որը գտնելու համար պիտի գումարից հանել հայտնի գումարելին.

$$6400 - 5200 = 1200 \text{ (մ):}$$

2. Նվազելին 5423 է, իսկ տարբերությունը՝ 300: Գտի՛ր նվազելիի ու հանելիի գումարը: Մեկնաբանվեց, որ նախ պիտի գտնել հանելին, իսկ անհայտ հանելին գտնելու համար անհրաժեշտ է նվազելիից հանել տարբերությունը: Այն է՝ եթե նվազելին 5423 – ն է, իսկ տարբերությունը՝ 300 – ը, ապա հանելին կլինի՝ 1) $5423 - 300 = 5123$, այնուհետև նվազելիին պիտի գումարել հանելին՝ 2) $5423 + 5123 = 10546$:

3. Գտնե՛լ սխալ պատասխանը և ուղղե՛լ.

ա) $200 : 5 = 4$,

բ) $700 : 7 = 100$,

գ) $420 : 3 = 120$,

դ) $720 : 9 = 80$:

2.2 Փորձարարական դասի ընթացքը

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:

Ստուգման նպատակներն էին.

1. Դպրոցականների կողմից ընդհանուրից մասնավորը բխեցնելու կարողությունների մակարդակի ստուգումը:
2. Թվաբանական գործողությունների, պահանջի և լուծման փոխմիարժեք համապատասխանություն ստեղծելու ունակությունների մակարդակի ճշտումը:
3. Թվաբանական գործողությունների բաղադրիչների ու արդյունքների միջև եղած կապի գիտակցման մակարդակի ստուգումը:

Համապատասխան առաջադրանքները դպրոցականների կողմից հեշտությամբ էին պատճառաբանվում և հիմնավորվում, երբ դրանք իրականացվում էին համապատասխան խաղերի միջոցով, ինչպես ներկայացված է հետազոտական աշխատանքի 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:

Փորձարարական աշխատանքների արդյունքների համար մենք ընտրեցինք երեխաների առօրյա կյանքի հետ առնչվող առաջադրանքներ, որոնց կատարման ընթացքում և արդյունքում պիտի բացահայտվեին մեզ հետաքրքրող որոշակի հարցեր: Կազմված տեքստերով գրավոր ստուգումներ կատարվեցին թե՛ ստուգողական 3-րդ «ա» և թե՛ փորձարարական 3-րդ «բ» դասարաններում:

Ներկայացնենք այդ առաջադրանքները:

1.«Մաթեմատիկական մրցաշար» խաղի միջոցով փորձարարական դասարանում դասարանը բաժանել ենք երկու խմբի ու տվել հետևյալ առաջադրանքները:

Շինարարը գնեց 8 պարկ ցեմենտ, որոնք միասին կշռում են 320 կգ: Նա օգտագործեց 6 պարկը: Քանի՞ կիլոգրամ ցեմենտ օգտագործեց շինարարը:

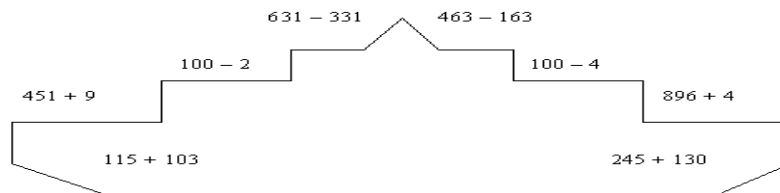
- Քանի՞ պարկ ցեմենտ գնեց շինարարը:

- Քանի՞ կգ ցեմենտ գնեց շինարարը:
- Քանի՞ պարկ ցեմենտ օգտագործեց շինարարը:

Դատարկ ջրավազանի մեջ առաջին խողովակով լցվեց 1350լ ջուր, իսկ երկրորդով՝ 480լ: Տնկիները ջրելու համար պապիկը այդ ջրից օգտագործեց 1580լ: Որքա՞ն ջուր մնաց ջրավազանում :

- Քանի՞ լիտր ջուր լցվեց դատարկ ջրավազանի առաջին խողովակով:
- Քանի՞ լիտր ջուր լցվեց դատարկ ջրավազանի երկրորդ խողովակով:
- Ընդամենը քանի՞ լիտր ջուր լցվեց դատարկ ջրավազանի երկու խողովակով:

3. Փորձարարական դասարանում կիրառել ենք «Մաթեմատիկական փոխանցաշրջան (էստաֆետ)» խաղը՝ դասարանը բաժանելով երկու խմբի և առաջացնելով մրցակցություն նրանց մեջ՝ օրինակները ձիշտ ու արագ լուծելու համար.



- Ի՞նչ կապ գոյություն ունի այդ օրինակների միջև:
- Է՞լ ինչ առնչություն կա այդ օրինակների միջև:
- Ինչպե՞ս են կոչվում «հանում» գործողության բաղադրիչները:

Իսկ ստուգողական դասարանում այդ առաջադրանքը տրվել է դասվարի կողմից առանց համապատասխան խաղի կիրառման:

4. Փորձարարական դասարանում կիրառել ենք «Կազմի՛ր շրջանաձև օրինակներ» խաղը՝ ըստ որի նախորդ օրինակի պատասխանը դառնում է հաջորդ օրինակի առաջին բաղադրիչը:

- Թվաբանական ի՞նչ գործողություններ են տրված:
- Ի՞նչ օրինաչափություն գոյություն ունի այդ օրինակների բաղադրիչների և արդյունքների միջև:
- Ի՞նչ օրինաչափություն նկատեցիք առաջին ու վերջին օրինակների միջև:

Իսկ ստուգողական դասարանում այդ առաջադրանքը տրվել է դասվարի կողմից առանց համապատասխան խաղի կիրառման:

Վերջին երկու առաջադրանքները ստուգողական դասարանում ավելի շատ անբավարար արդյունքներ գրանցեցին, քան առաջին երկու առաջադրանքները: Արդյունքները պատկերված են աղյուսակում:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ներկայումս կրտսեր դպրոցականներին մաթեմատիկա ուսուցանելու հիմնական նպատակն է աշակերտներին դարձնել ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակից, որը կկարողանա ինքնուրույն ձեռք բերել մաթեմատիկական գիտելիքներ՝ զարգացնելով իր մաթեմատիկական լեզուն:

- Յուրացված գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում: Ուստի, դիդակտիկական խաղերի կիրառումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում, մասնավորապես գիտելիքների ամրապնդման փուլում, ոչ միայն հիմնավորված է, այլև անհրաժեշտ սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, դպրոցականների պատրաստվածության որակի ու քանակի բարձրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման նպատակներով:
- Տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառվող դիդակտիկական խաղի շնորհիվ ուսուցիչը դառնում է աշակերտի ավագ ընկերը, խորհրդատուն, ում երեխան ընդունում է որպես մեծ հեղինակություն ունեցող անձնավորություն, որի հետ կարելի է ազատ ու անկաշկանդ հաղորդակցվել:
- Կիրառելով դիդակտիկական խաղերի բացահայտման արդյունավետ միջոցներ՝ ապահովվում է սովորողների բազմակողմանի զարգացումը: Իսկ դա հնարավոր է միայն տարրական դպրոցում ուսումնասիրվող տարբեր առարկաների մասին բավականաչափ պատկերացումների առկայության դեպքում. այն է՝ տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնց շնորհիվ էլ երեխաները կկարողանան հեշտ ու արդյունավետ կերպով ձեռք բերել համապատասխան գիտելիքներ տարրական դպրոցում:

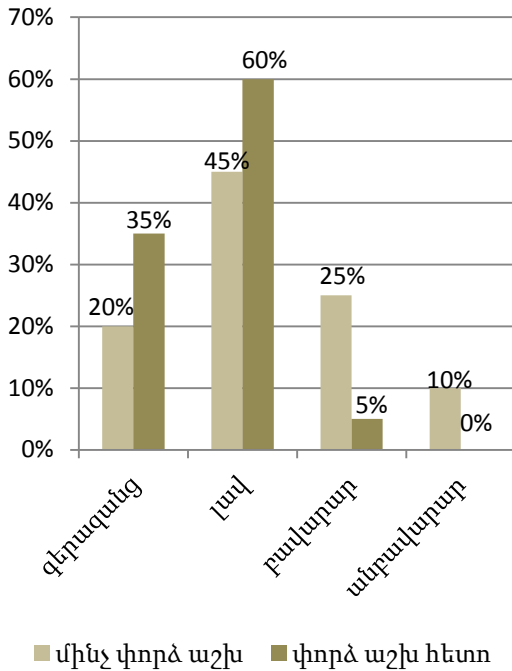
Այսպիսով՝ դիդակտիկական խաղերի շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, ալգորիթմական ու ստեղծագործական մտածողությունը, ձևավորվում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը, որոնք երեխաներին դարձնում են ինքնուրույն, նախաձեռնող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

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

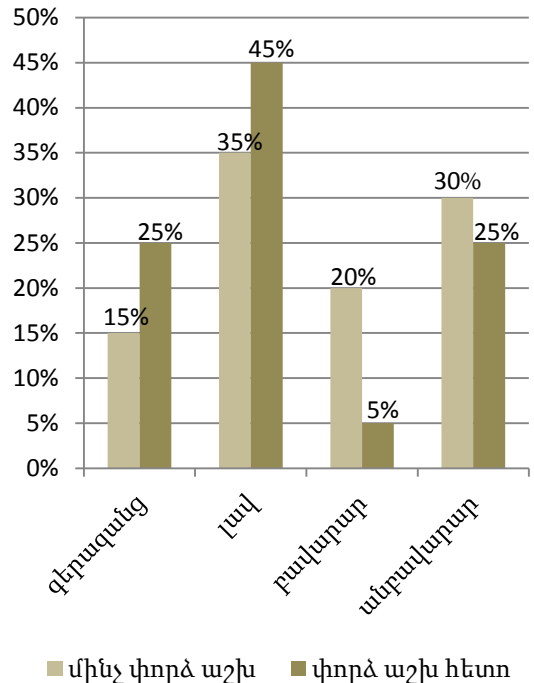
1. Белошистая А.В.- Формирование и развитие математических способностей школьников. - М.: ВЛАДОС, 2003,
2. Леушина АМ. Формирование элементарных математических представлений у детей школьного возраста. - М., 1974,
3. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием - М. :Просвещение, 1993
4. Шмаков С., Безбородова Н. От игры к самовоспитанию// Дошкольное воспитание. - 2001. - №2,
5. Щербакова Е.И. Теория и методика математического развития школьников Учебное пособие Москва - Воронеж 2005,
6. Большунова, Н.Я. - Место сказки в дошкольном образовании. 2005,
7. Шмаков С., Безбородова Н. От игры к самовоспитанию// Дошкольное воспитание. - 2001. - №2,
8. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для школьников, М.: Просвещение, 1988.

ՀԱՎԵԼՎԱԾՆԵՐ

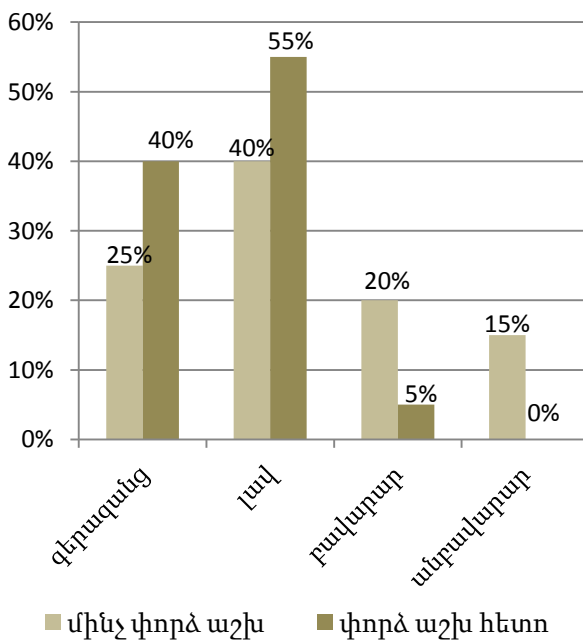
Փորձարարական խումբ
Տրամագիր №1



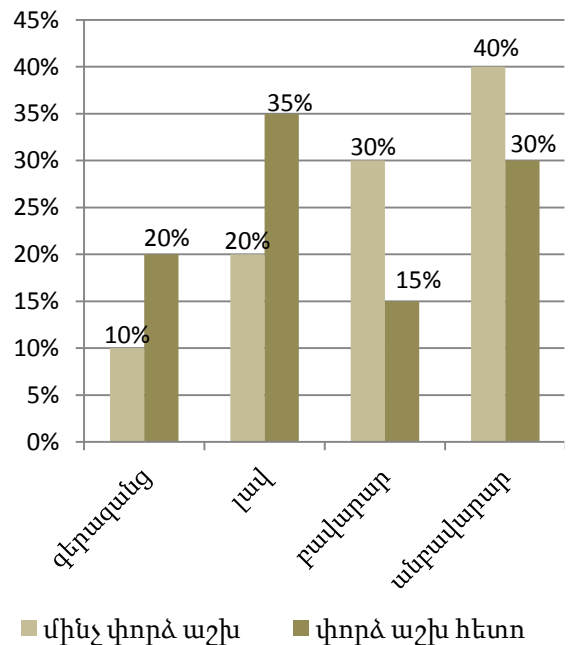
Ստուգողական խումբ
Տրամագիր №1



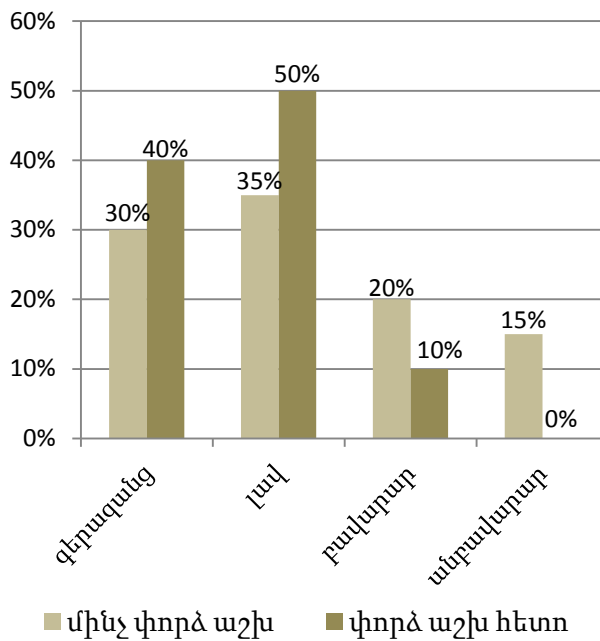
Փորձարարական խումբ
Տրամագիր №2



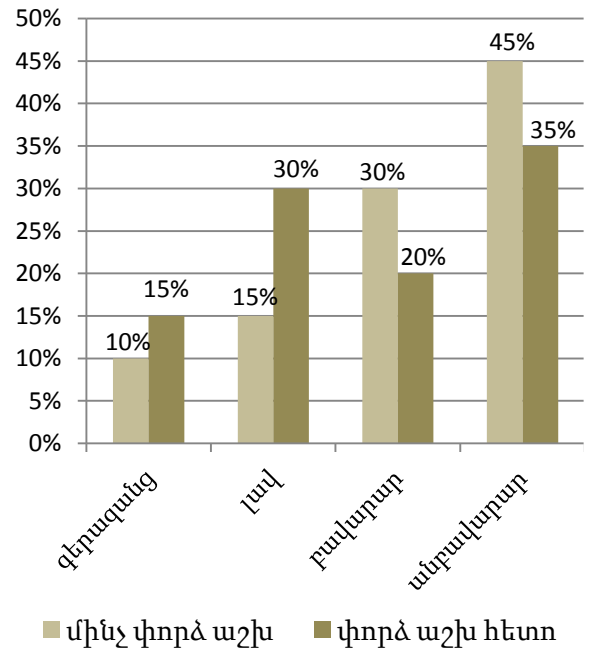
Ստուգողական խումբ
Տրամագիր №2



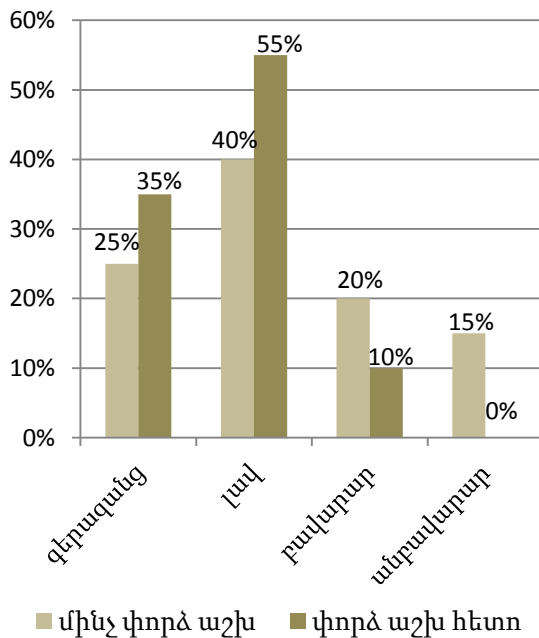
Փորձարարական խումբ
Տրամագիր №3



Ստուգողական խումբ
Տրամագիր №3



Փորձարարական խումբ
Տրամագիր №4



Ստուգողական խումբ
Տրամագիր №4

