

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՎՈՂ ՈՒՍՈՒՑՉԻ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
մաթեմատիկայի դասերին

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Արմինե Խաչատրյան
Երևանի Վ. Գ. Բելինսկու անվան թիվ 38 հիմն. դպրոց
ՊՈԱԿ դպրոց

Ղեկավար՝
Ելենա Ջիլավյան

ԵՐԵՎԱՆ 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....3

ԳՈՒԽ I: ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՆՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ

(ՀՈԳԵԲԱՆԱՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ) ՀԻՄՈՒՆՔՆԵՐԸ

Խաղը և դրա պատճառապահանջմունքային ոլորտի զարգացումը.....5

1.2. Խաղը և <<հանաչադական եսակենտրոնական (էֆոցենտրիզմ)>> հաղթահարումը.....5

1.3. Խաղը և կամայական վարքի զարգացումը.....6

1.4. Խաղը որպես սովորելու միջոց.....6

ԳՂՈՒԽ II: ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵԹՈՂԱԿԱՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳԸ
.....10

2.1. Դիպակտիկական խաղերի գործառնության շրջանակները.....10

2.2. Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները.....14.

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ23

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ24

ՆԵՐԱՄՈՒԹՅՈՒՆ

«Խաղը հսկայական շնորհակալություն է, որի միջոցով շրջապատող աշխարհի մասին գաղափարների և հասկացությունների կյանք տվող հոսքը լցվում է երեխայի հոգևոր աշխարհ: Խաղը կայծ է, որը բորբոսում է հետաքրքրասիրության և հետաքրքրասիրության կայծը»:

Վ.Ա. Սուխոմլինսկի

Հետազոտության արդիականությունը: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հազվեցվածությունը դասը

դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար. մաթեմատիկայի ժամերին մտավոր ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ դասի ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը: Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են դիդակտիկ խաղերը՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Դիդակտիկական խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային սրամաղդրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները:

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:

Խնդիրն այն է, որ տարրական դպրոցում առարկայի ստանդարտ ներկայացումը հանգեցնում է նրան, որ երեխաները կորցնում են հետաքրքրությունը սովորելու նկատմամբ: Նրանք շարունակում են դպրոց հաճախել, քանի որ «զա այնքան անհրաժեշտ է»: Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիան ուղղված է հիմնական առարկայի նկատմամբ երեխաների հետաքրքրությունը ջերմացնելուն:

Հետազոտության նպատակը: Վերլուծության ենթարկել տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում դիդակտիկական խաղերի կիրառման դրվածքը և տալ դրանց մեթոդական կիրառումները:

Հետազոտության վարկածը: Եթե տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում որոշակի տեղ հատկացվի դիդակտիկական խաղերին, ապա արդյունքում կունենանք մտավոր լավ զարգացած աշակերտներ:

Հետազոտության խնդիրները.

1. Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դպրոցում:
2. Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման արդյունավետ միջոցներ մաթեմատիկայի դասերն իրականացնելիս:

Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիայի սկզբնական նպատակը

- Երեխաներին սովորելու դրդելն է:

Պարապմունքների ընթացքում ձևավորվում է սովորողի ստեղծագործական անհատականությունը, նա սովորում է համակարգել ստացած գիտելիքները, դրանք օգտագործել հետագայում տարբեր խնդիրների լուծման գործում:

- մյուս նպատակն է ամրապնդել աշակերտների ֆիզիկական և հոգեբանական առողջությունը:

Տղաները սովորում են ակտիվ շփվել թիմում: Շատ խաղեր ներառում են թեթև ֆիզիկական ակտիվություն: Իսկ էմոցիոնալ վերելքը, որ ստանում են երեխաները արդյունքում, օգնում է ամրապնդել սեփական «ես»-ը: Դասայն խաղն է, որն օգնում է հաղթահարել մանկական բարդությունները: Սա հատկապես կարևոր է այն տղաների համար, ովքեր վստահ չեն իրենց վրա:

Յուրաքանչյուր խաղային տեխնոլոգիա տարրական դպրոցում՝ համաձայն պետական կրթական ստանդարտի, պետք է լուծի հետևյալ **խնդիրները.**

- Երեխաների մտ զարգացնել ինֆուրմայն մտածելու, ամենապարզ առաջադրանքները առանց օգնության լուծելու կարողություն:

- Հանել դպրոցի թիմի յուրաքանչյուր աշակերտի կողմից առարկայի վերաբերյալ նյութի ամբողջական յուրացմանը:
- Պահպանել երեխաների ֆիզիկական և հոգեկան առողջությունը ուսումնական գործընթացում:

ԳՆՈՒՆ 1

ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ (ՀՈԳԵԲԱՆԱՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ)

ՀԻՄՈՒՆՔՆԵՐԸ

Խաղը և դրա պատճառաբանական շնորհային

ուրախի զարգացումը

Խաղը գլխավոր դեր ունի երեխայի դրա պատճառաբանական-պահանջման շնորհային ուրախի զարգացման հարցում

Լ. Ս. Վիգոտսկին զարմանալիորեն նկատ էր, երբ դեռաչին խաղի մեջ առաջին պլան մղում էր շարժանիքի և պահանջման հիմնախնդիրները: Վիգոտսկին ընդգծել է երեխայի՝ խաղի ընթացքում ծնվող նոր ցանկությունների ու տեղեցների և դրանց անմիջական իրականացման անհնարինությունը հիմնախնդիրը:

Լ. Ի. Բոժովիչը (1951) ցույց է տվել, որ նախադպրոցական տարիքի ավարտին երեխայի մոտ ծնվում են նոր դրա պատճառներ: Դրանք ձեռք են բերում որոշակի ցանկության ձև, գնալ դպրոց և սկսել հասարակայնությունը նշանակալի և գնահատելի գործունեությունը: Երեխայի համար սա դեպի հասունությունը տանող ճանապարհն է:

Խաղն էլ հենց այն գործունեությունն է, որը ամենամերձ հարաբերությունն ունի երեխայի պահանջման շնորհային ուրախին: Սրա ընթացքում է դրանք մարդկային գործունեության հանդեպ նախնական հուզական-գործունեական կողմնորոշումը, մեծահասակների հարաբերությունների համակարգում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և մեծ լինելու պահանջն է ծնվում:

Խաղի նշանակությունը չի սահմանափակվում նրանով, որ ծնվում են բովանդակությամբ նոր գործունեության դրա պատճառներ և դրանց հետ կապված խնդիրներ: Էականն այն է, որ խաղի մեջ ծնունդ են առնում դրա պատճառների հոգեբանությունը նոր ձևեր:

Խաղը և <<ճանաչողական էսակենտրոնական (էզոցենտրիզմ)>>

հաղթահարումը

Նախադպրոցական տարիքին հասուկ մտածողությունից դեպի մտածողության առավել բարձրակարգ ձևերին անցումը շատ բարդ գործընթաց է:

Խաղը հենց այն գործունեությունն է, որի ընթացքում տեղի են ունենում <<ճանաչողական էսակենտրոնություն>> հաղթահարման հիմնական գործընթացները:

Վ. Ա. Նեդոսպասովայի փորձարարական հետազոտության մեջ խաղը ներկայանում է որպես մի գործունեություն, որի մեջ տեղի է ունենում երեխայի ճանաչողական և հուզական <<ապակենտրոնացումը>>: Սրա մեջ է հենց խաղի կարևոր նշանակությունը երեխայի ինտելեկտուալ զարգացման գործում: Հարցը այն է, որ խաղի մեջ արմատական կերպով փոփոխվում է երեխայի դիրքառումը շրջակա աշխարհի հանդեպ: Հենց այս փոփոխությունն էլ հնարավորություն է տալիս և ուղի է բաց անում մտածողության նոր՝ ավելի բարձր մակարդակի անցման և ինտելեկտուալ նոր գործառնությունների ձևավորման համար:

Խաղը և կամայական վարքի զարգացումը

Միանգամայն հեմարտացի էր Վիգոտսկին, որն ասում էր, որ խաղի ընթացքում <<երեխան լալիս է որպես հիվանդ, բայց ուրախանում է որպես խաղացող>>, որ խաղի ընթացքում անեն թույլ երեխան մոռանում է իր բոլոր ակնթարթային ցանկությունները հանուն խաղի մեջ ստանձնած դերի:

Զապորոժեցը գրում է. <<Խաղը նախադպրոցականի գործունեության առաջին հասանելի ձևն է, որը ենթադրում է նոր շարժումների գիտակցական վերարտադրություն և կատարելագործում>>: Այս առումով մոտորիկայի զարգացումը, որը կատարելագործվում է խաղի մեջ, դպրոցականի գիտակցված ֆիզիկական վարժությունների իրական նախաբանն է: Խաղի ընթացքում երեխան կարծես մուտք է գործում մարդկային փոխհարաբերությունների և օրենքների աշխարհ: Մարդկանց փոխհարաբերությունների հիմքում ընկած նորները

խաղի միջոցով գառնում են երեխայի բարոյական կերպարի ձևավորման աղբյուր: Այս առումով խաղի դերն անգնահատելի է:

Խաղը մեծ դեր ունի նաև մանկական համերաժիս կուլեկտիվ, ինֆուրյունուրյուն, աշխատանքի նկատմամբ դրական վերաբերմունք ձևավորելու առումներով, նաև խաղը շատ կարևոր է որոշ երեխաների վարքի մեջ նկատվող թերությունները և արատները շտկելու առումով: Որի հիման վրա էլ զարգանում են անձի հոգեբանական յուրահատկությունները, ձևավորվում և կայանում է նրա անհատականությունը:

Խաղը որպես ուսուցման միջոց

Խաղը նրա, մանուկ մարդու բնական օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է:

Հ.Թումանյան

Ուսուցման գործընթացի արդյունավետությունը կախված է ուսուցման մեթոդների նիշա ընտրությունից, իսկ ուսուցման մեթոդի ընտրությունն որոշակիորեն կախված է դասի դիդակտիկական խնդիրներից, որ լուծում է ուսուցիչը և ծրագրային նյութի բովանդակության յուրահատկություններից:

Մեթոդների և միջոցների ընտրությունը պայմանավորված է նաև սովորողների տարֆային և անհատական առանձնահատկություններով, պարտքի պայմաններով: Ուսուցման մեթոդների ընտրության մեջ երևում է նաև ուսուցչի ինֆուրյունուրյունը, մեթոդական վարպետությունը, անհատականությունը, աշխատանքի սերը:

Կրասեր պարտքականի բուրս նոր անձնային, հոգեբանական որակները առավել հեշտ ու լավ ձևավորվում են խաղային գործունեության մեջ:

Այստեղ խաղը դիտարկվում է որպես առաջատար գործունեություն, որովհետև խաղի ընթացքում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում գլխավոր փոփոխությունները, զարգանում են հոգեկան այն գործընթացները, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր առավել բարձր աստիճանի անցնելու համար:

Նաղային գործունեությունը հետաքրքիր է երեխաներին և կարող է առաջացնել նորի նախաձեռնությունները: Միաժամանակ խաղը հանդիսանում է ոչ միայն զվարճալի միջոց, այլ նաև սովորական վարժություն, որը զգեստավորվել է հետաքրքիր ձևով: Նաղի բովանդակությունը ծառայում է ուսումնական խնդրի կատարմանը, որտեղ կարևոր է նաև դաստիարակչական կողմը:

Նաղը սովորողներից պահանջում է հնարամտություն, ուշադրություն, փոխզիջում, արագ կողմնորոշման, որոշում կայացնելու կարողություն, զարգացում և առարկայի նկատմամբ հետաքրքրություն:

Հարկ է նշել, որ խաղը կարելի է դիտարկել և՛ որպես ուսուցման խաղային մեթոդ, և՛ որպես ուսուցման ձև, և՛ որպես երեխայի անձի զարգացման միջոց: Այն պետք է դիտել որպես ուսումնական գործընթացի կազմակերպման ձև:

Նաղերը ընտրելիս ուսուցիչը պետք է հենվի նրանց տարիքային առանձնահատկությունների վրա: Պետք է իմանալ նպատակը, իրագործման ուղիները, դասի այն պահերը, որտեղ պետք է օգտագործվի: Անհրաժեշտ է կիրառել այնպիսի խաղեր, որոնք նպաստում են ոչ միայն ուսուցողական, այլև դաստիարակող և զարգացնող խնդիրների լուծմանը:

Երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով, երեխաների համար այն դառնում է ավելի հետաքրքիր, ու ցանկալի: Նաղային մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշիվապես արտահայտեն իրենց մտքերը: Նաղային գործունեությանը պետք է փոխարինի ուսումնական գործունեությունը, սակայն այն տեղի կունենա աստիճանաբար: Ամեն դեպքում ուսուցչից պահանջվում է մեծ նրբանրբություն: Ոչ մեկ չպետք է ունենա գերաբեկության կամ քերաբեկության բարդություն:

Նաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառնությունները.

- զվարճացնող (զվարճացնում է, հետաքրքրություն է մտցնում)
- հաղորդակցական (զարգացնում է հաղորդակցական կարողությունները)
- խաղաբուժական (նպաստում է դժվարությունների հաղթահարմանը)
- հայտորոշիչ (ինքնահասանձման հնարավորություն է ստեղծում)

- անձնային որակները կարգավորող (նպաստում է անձնային որակների զարգացմանը):

Երեխայի կամային վարքի զարգացման համար կա հրաշալի միջոց: Դա կանոններով խաղն է: Շարժուն երեխաները, ուսուցչի պահանջները <<չցանկանալ կատարող>> երեխաները խաղում են ցանկացած խաղ և ձգտում են կատարել այդ խաղի կանոնները: Այս խաղերը կազմակերպում են, կանոնավորում երեխայի գործողությունները, ակտիվությունը: Գիտակցելով խաղի կանոնները՝ երեխաները սկսում են իրենց գործողությունները ենթարկել պահանջ, արդյունքում ձևավորվում է կամային և զգացմունքային ինֆնակարգավորում:

Լավ հայտնի է, թե որքան նշանակալի են դերային խաղերը դպրոցականների կյանքում: Շատ կարևոր են քատերականացված խաղերը, երբ կալեկտիվով խաղարկում են գրական ստեղծագործությունները: Խաղի մեջ երեխաները լավ են յուրացնում և սոցիալական հարաբերությունները:

Խաղը կարող է կիրառվել դասի տարբեր փուլերում, տնային աշխատանքի ստուգման, դասի ամփոփման ժամանակ: Այն խթանում է նույնիսկ ամենաթույլ աշակերտին հասկանալ և յուրացնել նոր նյութը, սովորեցնել այն գործնականում կիրառել: Տարբեր խաղեր կիրառելով կարելի է բազմակի անգամ կրկնել նույն ուսումնական նյութն առանց միօրինակության և ձանձրության:

Դիպլոմատիկ խաղերի նպատակն է սովորողին խաղալով սովորեցնել համեմատելու, համադրելու, դասակարգելու, ընդհանրացնելու, այսինքն՝ մտավոր գործողություններ կատարելու կարողություններ:

Դասին նախապատրաստվելիս ուսուցիչը պետք է ընտրի խաղը, որոշի խաղի մեջ յուրաքանչյուր սովորողի դերը՝ հաշվի առնելով նրա անհատական առանձնահատկությունները, հետաքրքրությունների շրջանակը, ներուժը և դրական կողմերը: Խաղի օգնությամբ ուսուցիչը կարող է հեշտությամբ ակտիվացնել անհամարձակ, անվստահ երեխային: Արդյունքում նկատելիորեն բարձրանում է սովորողների տրամադրությունը և ստեղծում է բարձր կարգապահություն, կամֆի ուժ, իսկ ուսուցչին իր առջև դրված խնդիրների հաջողությամբ կատարելու բարենպաստ պայմաններ:

Կարևոր է ոչ թե խաղերի քանակը, այլ դրանց նպատակային օգտագործումը: Խորհուրդ է տրվում աստիճանաբար բարդացնել դրանց բովանդակությունն ու կատարման եղանակը:

Որպեսզի խաղը դառնա ուսուցման և ուսումնառության մեթոդ, անհրաժեշտ է պահպանել մի շարք պայմաններ.

1. Ուսումնական խնդիրը, առաջադրանքը չպետք է համընկնի խաղային խնդրի հետ:
2. Ուսումնական խնդիրը, առաջադրանքը չպետք է <<հնչի>> խաղային խնդիրը, կարևոր է պահպանել խաղային իրավիճակը:
3. Մեկ առանձին խաղը չի պահանջում ուսուցման արդյունք, հարկ է, որ լինի ուսումնական առաջադրանքի աստիճանական բարդացմամբ խաղերի համակարգ:

Խաղային տեխնոլոգիայի իրականացումն ու արդյունավետությունը պայմանավորված են մանկավարժի նախապատրաստական լուրջ աշխատանքով: Մանկավարժը, ըստ դասարանի աշակերտների հետաքրքրությունների որոշում է՝ ինչը ինչպես անել:

Պետք չէ դասը բաժանել ուսումնական մասի և խաղի: Հարկավոր է ուսուցանվող նյութին համապատասխան ստեղծել խաղային իրավիճակ, որի ակտիվ մասնակիցները կլինեն աշակերտները, իսկ ուսուցիչը կստանձնի ղեկավարի և խաղն ուղղորդողի դերը: Խաղային իրավիճակներում անհամարձակ երեխան իրեն լիովին ազատ է զգում: Խաղը ստեղծում է աշխույժ, անկաշկանդ մթնոլորտ, որի ժամանակ սեղի է ունենում նյութի հեշտ և դյուրին ընկալում:

ԳԼՈՒԽ II

ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵԹՈՂԱԿԱՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳԸ

2.1. Դիդակտիկական խաղերի գործառնության օրջանակները

«Դիդակտիկական խաղը, - գրել է ռուս մանկավարժ Իրինա Յակովլևան,-ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների,

կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար [14, էջ 2]: Դպրոց մտնելուց հետո երեխան իր համար բացահայտում է նոր աշխարհ, որտեղ նրա գործունեությունը ուսուցումն է: Ուսումնական գործունեությունը չի ունենա անհրաժեշտ արդյունքներ, եթե այդ ընթացքում չգտնվի երեխայի ներաշխարհի թափանցելու բանալին: Այս տեսանկյունից խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Իրեն հարազատ միջավայրում երեխան առավել ակտիվ է, որովհետև նա դառնում է դեպքերի հետագա զարգացման կարևոր շարժիչ ուժ [9]:

Դրա համար անհրաժեշտ է, որ սովորողները հաճույք ստանան ուսուցման գործընթացից, իսկ դա տեղի կունենա այն դեպքում, երբ անցումը խաղից ուսումնական գործընթաց կատարվի տրամաբանորեն, այսինքն՝ այնպես, որ սովորողներն այդ անցումը չնկատեն [5]:

Արդյունքում նրանց թվում է, թե իրենք ուղղակի խաղում են, կատարում են որևէ դեր: Սակայն իրականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն:

Ուստի պետք է հաշվի առնել մի կարևոր հանգամանք. անհրաժեշտ է, որ ուսումնական գործողություններն ու դրանց ուղեկցող դրական հույզերը կրտսեր դպրոցականի մեջ ձևավորվեն հենց ուսումնական դրդապատճառների շնորհիվ, որոնք ուղեկցվում են ուսուցման բովանդակության կամ ուսուցման գործընթացի յուրացմամբ:

Այսինքն՝ սովորողի գիտակցությանը պիտի հասցնել այն, որ ուսումնական գործունեության շնորհիվ նա ձեռք է բերում գիտելիքներ գիտության տարբեր ոլորտների վերաբերյալ, որոնցից հատկապես առաջնային են ու կարևոր մաթեմատիկական գիտելիքները, քանի որ այնպիսի ունակություններ, ինչպիսին են՝ տարածական կողմնորոշումը, կյանքի տարբեր իրավիճակներում տրամաբանական, արագ ու ճիշտ որոշումներ կայացնելը, ձեռք են բերվում հենց մաթեմատիկա ուսումնական առարկայի ուսումնասիրության ընթացքում:

Այլ կերպ ասած՝ երեխան սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները: Արդյունքում երեխաների մեջ դաստիարակվում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսին են՝ աշխատասիրությունը,

ընկերասիրությունը, հոգատարությունը, վեճակաճշգրտությունը և պատասխանատվության զգացումը [4]: Այսպիսով, դիպակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ:

Հետևաբար, կարող ենք առանձնացնել դիպակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները՝

1. Անձի յուրահատուկ հարաբերություն էրջապատող աշխարհի հետ:
2. Երեխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը փոփոխվում է և զարգանում՝ որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն:
3. Երեխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև:
4. Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն:
5. Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

Ըստ բովանդակության՝ դիպակտիկական խաղերը լինում են սյուժետա – դերային և խաղ – վարժություններ:

1. Սյուժետադերային են այն խաղերը, որոնց ընթացքում լավագույնս դրսևորվում են դպրոցականի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու հնարավորությունները: Սյուժետադերային խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Ցանկացած դեր պարտադրում է վարժագծի և հարաբերությունների կանոններ, որոնք ակամայից յուրացվում են և գիտակցվում խաղի ընթացքում:

2. Խաղ-վարժությունները նպաստում են սովորողների մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այն ներկայացնելով գրական հեֆիաթի որևէ հերոսի անունով և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ սովորողների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը:

«Խաղալիք-ընկերներ»

Խաղի նպատակը՝

Առարկաները համեմատելու կարողության հստակացում ու ձևավորում/ ըստ գույնի, չափի, ձևի/: Թվերի հերթականությունը

պահպանելու, 1-10 առարկաները հաշվելու կարողության
ամրապնդում:

Դիզակտիկ պարագաներ` Տնակի նկարով պաստառ, ֆառակուսիներ, եռանկյուններ` մագնիսով միմյանց
միանալու հատկությամբ, խաղալիքներ:

Խաղի ընթացքը: Խաղն անցկացվում է ֆննարկման ձևով: Ուսուցիչն ասում է. «Հիմա միասին կխաղանք», և
գրատախտակին ամրացնում է պաստառ, որի վրա պատկերված է տնակ անտառում:

-Տեսե՛ք, ինչպիսի՛ անտառ է: Իսկ ի՞նչ ե՛ք տեսնում եղևնիների տակ (տնակ):

-Ի՞նչ պատկերներից է կազմված տնակը (եռանկյունուց, ուղղանկյունից, ֆառակուսուց և շրջանից):

-Քանի՞ եռանկյուն է անհրաժեշտ եղել տնակի «կառուցման» համար (2):

-Քանի՞ ֆառակուսի է պահանջվել տնակի «կառուցման» համար (4):

-Քանի՞ պատուհան ունի տնակը (1):

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերի տեսք ունի այն (ֆառակուսու): Հստ գույների համեմատե՛ք ֆառակուսիները, որ
գույնով են ներկված պատերը (սպիտակ ու դեղին), որով` պատուհանը (կապույտ ու դեղին):

-Այդ ֆառակուսիները չափերով համեմատած ինչպիսի՞ն են (մեծ ու փոքր):

-Քանի՞ ուղղանկյուն է պահանջվել տնակի կառուցման համար (3):

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերի տեսք ունի տնակի դուռը (ուղղանկյան):

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերներից է կազմված տնակի տանիքը (ուղղանկյունից և եռանկյունուց):

-Քանի՞ շրջան է պահանջվել տնակի կառուցման համար (1):

-Կարո՞ղ եմք մենք էլ պատրաստել այսպիսի մի տնակ,- հարցնում է ուսուցիչը և ցուցատախտակին դնում
համապատասխան երկրաչափական մարմիններ, որոնք կարող են իրար միանալ իրենց մագնիսական հատկության
շնորհիվ (այդ):

Երեխաները «կառուցում» են տնակ: Եվ յուրաքանչյուր մարմինը իրենց ձեռքը վերցնելիս անվանում են այն: Այնուհետև ուսուցիչը հերթականությամբ ցուցատախտակի վրա տեղադրում է խաղալիքներ և ամեն անգամ կրկնում է:

-Թը՛ խկ-քը՛ խկ, ո՞վ է ապրում տնակում:

-Ես, բարի Կոկորդիլա Գեռան:

-Եվ ես,-ասում է աղվես ֆույրիկը:

-Եվ ես, - ավելացնում է արջուկը:

-Ահա մեկն էլ է նայում պատուհանից, - ասում է ուսուցիչը և ցուցադրում Չերուրաչկային:

-Գիտե՞ք, թե ով է նա (Չերուրաչկան):

-Ապրում էին նրանք համերաշխ, բայց բուրբին ձանձրալի էր դարձել ամեն բան: Իսկ ոչ հեռու կար խաղալիքների ֆադաֆ: Մի անգամ Չերուրաչկան առաջարկեց գնալ այդ ֆադաֆ: Ի՞նչ խաղալիքների նրանք հանդիպեցին, - երեխաները ասում են խաղալիքների գույները, չափերը և ֆանակը:



Այսպիսով, դիպակտիկական 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:

Ուսուցման գործընթացում խաղն ունի երեք գործառույթ.

- Ուսումնական գործընթացը թեթևացնելը և այն աշխուժացնելը: Այս դերը կատարում են խաղում տեղ գտած երևակայական սարքերը, հետաքրքրաշարժ նկարները և այլն, որոնք հենվում են սովորողների երևակայական քուիչֆի ու ստեղծագործական մտածողության զարգացման ունակությունների վրա:

- Երևակայության զարգացում ուսումնական գործընթացի թատերականացման ֆանտապրիով. խաղային ձևերը դերային տարրեր են մտցնում երևակայական դերակազմի մեջ՝ նպաստելով սովորողների սոցիալականացմանն ու իրական կյանքի պատկերների արտացոլմանը:
 - Մրցութայնությունը: Խաղերը, սովորաբար մրցութային, մրցանակաբաշխության տարրեր են պարունակում, որոնք երեխաներին ակտիվացնում են, ձևավորում առաջատարության ձգտում:
- Դիպակտիկական խաղի նշված երեք գործառնություններն իրենցից ներկայացնում են խաղից, զվարճանքից ուսուցում գնացող աստիճաններ՝ առաջացնելով գրավվածություն: Սա խաղից՝ ստեղծագործության, գիտական տրամաբանության, դպրոցական ծրագրից առաջ անցնելուն տանող գործունեության բարձրագույն աստիճանն է» [3]:

2.2. Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները

Վերջին ժամանակներս մանկավարժներն ու ծնողները հաճախ են բախվում երեխաների ակտիվ հանգստի բարդությանը, որի առավել հասանելի ձևերից է մնում խաղային գործունեությունը: Մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելիս պիտի մտածել հետևյալ մեթոդական հարցերի մասին.

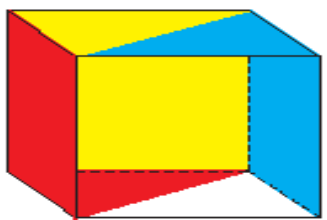
1. Խաղի նպատակը, այն է՝ մաթեմատիկայի ինչպիսի՞ հմտությունների են տիրապետում երեխաները խաղի ընթացքում: Խաղի ո՞ր պահին պիտի հատուկ ուշադրություն հատկացնել:
2. Խաղացողների թիվը: Յուրաքանչյուր խաղ պահանջում է առավելագույն կամ նվազագույն թվով խաղացողներ: Դա պիտի հաշվի առնել խաղը կազմակերպելիս:
3. Ինչպիսի՞ նյութեր և կարողություններ կպահանջվեն խաղի համար:
4. Ինչպե՞ս նվազագույն ժամանակում երեխաներին ծանոթացնել խաղի կանոններին:
5. Ինչպե՞ս ապահովել երեխաների առավել ամբողջական մասնակցությունը խաղին:
6. Ինչպե՞ս կազմակերպել երեխաների դիտումը խաղի նկատմամբ նրանց հետաքրքրվածությունը պարզելու համար:
7. Ինչպիսի՞ փոփոխություններ պիտի կատարել խաղում, որպեսզի մեծացվի երեխաների հետաքրքրությունն ու ակտիվությունը խաղի նկատմամբ:

8. Ինչպիսի՞ փաստեր պիտի հաղորդել երեխաներին խաղի ավարտից անմիջապես հետո (խաղի լավագույն պահերը, առավել ակտիվ մասնակիցները, խաղի թերությունները և այլն) [22]:

Այս դրույթներով առաջնորդվելու արդյունքում երեխաների մեջ հետաքրքրություն ու սեր է առաջանում մաթեմատիկայի նկատմամբ, որն էլ նրանց վերացական մտածողության զարգացման նախադրյալն է:

Գոյություն ունի դիպակտիկական խաղի **տասը առանձնահատկություն**.

1. Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է խնդիրների հավաքածու, որոնք երեխաները լուծում են խորանարդների, սովորաբարից պատրաստված ֆառակուսիների միջոցով և այլն: Օրինակ՝ «Ի՞նչ գույներով է ներկված խորանարդը»:



2. Խնդիրները երեխային տրվում են տարբեր կերպ. մոդելավորմամբ, նկարներով, գրավոր կամ բանավոր խոսքով:

Օրինակ՝ «Հյուրերը լցրո՛ւ բաժակների մեջ՝ ըստ դրանց տակ դրված ավազների գույների»:



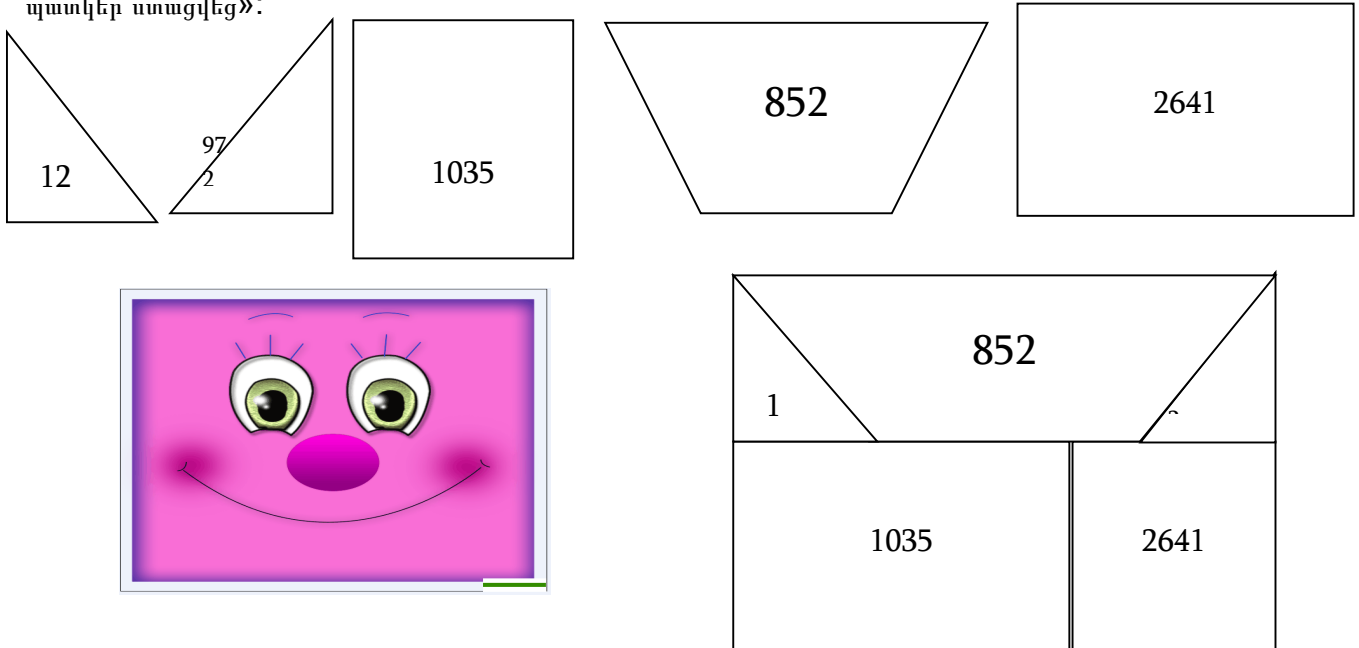
3. Խնդիրները տրված են աստիճանական բարդացող կարգով. այստեղ կիրառվում է հեռուից դժվար գնացող սկզբունքը:

4. Խաղում խնդիրների բարդացման աստիճանական աճը թույլ է տալիս երեխային առաջ գնալ և ինքնուրույն կատարելագործվել, զարգացնել իր ստեղծագործական կարողությունները:

5. Այդ պատճառով էլ երեխային չպիտի բացատրել խնդրի լուծման եղանակն ու կարգը և չպիտի հուշել ո՛չ խոսքով, ո՛չ ժեստով, ո՛չ հայացքով: Կառուցելով խնդրի մոդելը, այն լուծելով գործնականորեն՝ երեխան սովորում է ամեն ինչ ինքնուրույն վերցնել իրականությունից:

6. Զպիտի պահանջել և հասնել նրան, որ երեխան անմիջապես լուծի խնդիրը: Նա հնարավոր է, որ դեռ հասուն չէ, պատրաստ չէ, և պետք է սպասել մեկ օր, մեկ շաբաթ, նույնիսկ ավելի:

7. Երեխաները մաթեմատիկական խնդիրները լուծում են ոչ թե վերացական ձևով, այլ նկարներով, նախերով: Դա թույլ է տալիս զննականորեն ստուգել խնդրի լուծման հետևյալները: Օրինակ՝ «Պատկերներում գրված թվերը դասավորել անման կարգով՝ միաժամանակ երկրաչափական պատկերներն իրար համադրելով: Արդյունքում ի՞նչ պատկեր ստացվեց»:



8. Զարգացնող խաղերի մեծամասնությունը չի սահմանափակվում առաջադրվող հանձնարարություններով, այլ թույլ է տալիս երեխաներին մտածել նոր զարգացնող խաղեր, բարձր մակարդակով զբաղվել ստեղծագործական գործունեությամբ:

9. Խաղերը երեխաներին թույլ են տալիս բարձրանալ մինչև սեփական հնարավորությունների բարձրակետ, ուր նրանց զարգացումն ավելի հաջող է ընթանում:

10. Զարգացնող ստեղծագործական խաղերում, որոնցում նրանց զլխավոր առանձնահատկությունն է ամփոփված, հաջողվել է միավորել ուսուցման հիմնարար սկզբունքներից մեկը՝ պարզից դեպի բարդ գնացող սկզբունքը՝ երբ երեխան կարող է բարձրանալ մինչև իր հնարավորությունների բարձրակետը: Ամեն անգամ բարձրանալով մինչև իր հնարավորությունների բարձրակետը՝ երեխան ավելի հաջող է զարգանում:

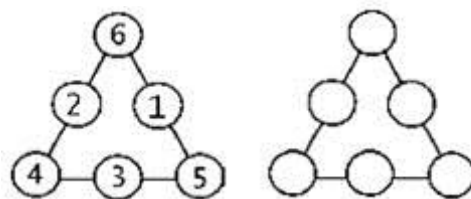
- Խնդիրները կարող են տարբեր լինել իրենց բովանդակությամբ, դրանք ստեղծում են ազատ և ուրախ ստեղծագործական մթնոլորտ:
- Այդպիսի խաղեր խաղալով իրենց երեխաների հետ՝ մայրերն ու հայրերը աննկատելիորեն ձեռք են բերում շատ կարևոր ունակություն՝ գսպլածություն՝ երեխային ինֆորմուլյն մտածելու և որոշում կայացնելու գործում չխանգարելով:

Այդ կերպ տարբեր խաղեր զարգացնում են ինտելեկտի տարբեր կողմեր՝ ուշադրությունը, հիշողությունը՝ հատկապես տեսողական, նյութերը դասակարգելու և համակարգելու ունակությունը, համադրելու, եղած բաղադրիչներով նոր համադրումներ կատարելու կարողությունը, սխալներն ու թերությունները գտնելու ունակությունը: Այդ որակների միասնությունը, ըստ երևույթին, ստեղծում է այն, ինչը համարվում է ստեղծագործական մտածողության ինֆնատիպ պաշար:

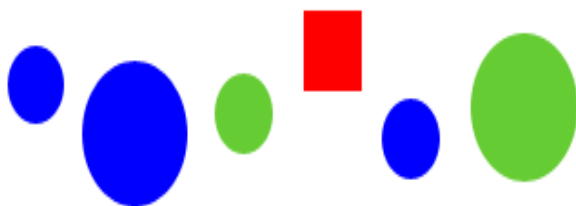
1) Համապատասխան թիվը տեղադրելով՝ ստանալ համարիտ հավասարություն:

$$\boxed{42} : \boxed{} = \boxed{7}$$

2) 1 – ից 6 թվերը դասավորել եռանկյան շրջաններում այնպես, որ եռանկյան յուրաքանչյուր կողմի գումարը հավասար լինի 10 – ի:



2) Գտի՛ր ավելորդ պատկերը:



1. Դիպակտիկական խաղի խնդիրը: Յուրաքանչյուր դիպակտիկական խաղ պարունակում է խնդիրներ, որոնց լուծումը երեխայից պահանջում է որոշակի մտավոր աշխատանք: Դիպակտիկական խաղի խնդիրները տարաբնույթ են: Երեխայի մտավոր զարգացման համար առավել կարևոր են՝ համեմատել առարկաների հատկանիշները, ստեղծել նմանություններ և տարբերություններ, կատարել եզրակացություններ: Օրինակ՝ բուրգ հավաքելու համար պահանջվում է համեմատել օղակները ըստ չափի, գույնի: Համեմատության սկզբում տրվում են առարկաներ, որոնք իրարից խիստ տարբերվում են ըստ գույնի: Օրինակ՝ օղակները միաձուլվում են երկու բուրգերի մեջ, որոնցից յուրաքանչյուրը պիտի հավաքել երեք կամ չորս գույնի օղակներով:



Այնուհետև համեմատությունը առավել բարդանում է. երեխաներից պահանջվում է բուրգ հավաքել հինգ և ավելի գույնի օղակներով: Խաղի ուսումնական խնդիրը որոշվում է՝ ելնելով ուսումնական առարկայի ծրագրային խնդիրներից: Օրինակ՝ «Առաջին տասնյակի քվերի հաջորդականության» խնդիրները երեխաների մեջ պիտի ձևավորեն 1 – 10 բնական քվերի մասին գաղափար, մշակեն քվերի և առարկաների խմբերի միջև համապատասխանություն ստեղծելու ունակություն, որը բնութագրում է այդ թիվը:

2. Խաղի պլանը: Դիպակտիկական խաղի հաջորդ բաղադրիչը խաղի պլանն է, որն իրենից ներկայացնում է խաղային գործունեության ֆայլաշար: Երեխաներին հրապուրում են հատկապես երևակայական սցենարները, առարկաների հետ կատարվող ակտիվ գործունեությունը:

3. Խաղի մեկնարկը: Խաղային միջավայրի վրա էապես ազդում է խաղի մեկնարկը՝ սկիզբը, որը պիտի լինի կազմակերպված, այլապես խաղային միջավայրը կվերածվի ֆառսային իրավիճակի, ուր բոլորը միաժամանակ խոսում են՝ առանց միմյանց հարգելու ու լսելու:

4. Խաղային գործողությունները: Խաղային գործողությունները փոխկապակցված են խաղի պլանի հետ: Համարվելով խաղի պլանի իրականացման միջոց՝ դրանք միաժամանակ ամփոփում են իրենց մեջ նաև գործողություն՝ ուղղված մանկավարժի կողմից դրված ուսումնական խնդիրների լուծմանը: Այսպես, «Որտե՞ղ է ճնհդուկը» խաղում երեխաները գործում են երևակայական իրավիճակներին համապատասխան. տեղափոխում են ճնհդուկների պատկերները և պատմում իրենց գործողությունների մասին: Մի կողմից երեխաները ընդունում են այդ տեղափոխումը, որն իրենք են իրականացնում, ինչպես թռչիչը. մանկական երևակայությամբ ճնհդուկը թռչում տեղից տեղ: Դա խաղային գործողություն է: Մյուս կողմից՝ երեխաները գիտակցում են սարածական հարաբերությունները:

5. Խաղի կանոնները: Խաղի կանոնները երեխաներն ընդունում են որպես պայման: Խաղալով՝ երեխաները գիտակցում են, որ պահպանելով խաղի կանոնները՝ շուտով կհասնեն ցանկալի արդյունքի:

6. Խաղի արդյունքների ամփոփում: Խաղի արդյունքներն ամփոփվում են խաղի ավարտից անմիջապես հետո՝ որոշելով հաղթող խմբերին, և հայտնաբերելով այն երեխաներին, որոնք առավել ճիշտ են իրականացրել խաղային առաջադրանքները: Պիտի մասնանշել յուրաքանչյուր երեխայի ձեռքբերումը, ընդգծել հետ մնացող երեխաների հաջողությունները:

Դիդակտիկական խաղերի իրականացման մեթոդիկան ինֆնատիպ է: Դրա համար ուսուցիչը պիտի դառնա խաղի մասնակից՝ հիմնավորելով իր պահանջները և նկատողությունները իրենց խնդիրներով ու կանոններով: Դիդակտիկական խաղերը կարճատև են /10-20 րոպե/, և կարևոր է, որ այդ ամբողջ ընթացքում չնվազի խաղացողների մտավոր ակտիվությունը, չնվազի հետաքրքրությունը առաջադրված խնդրի հանդեպ: Օրինակ՝

Գտի՛ր թիվը

Խաղի նպատակը: Սովորողների արագ հաշվելու կարողությունների զարգացում:

Ուսուցման միջոցները: 1 – ից 30 թվերով ֆարսեր:

Խաղի բովանդակությունը: Գրատախտակին երկու պատտառ է դրված, ուր ամբացված են 1 – ից 30 թվերը՝ խառը հաջորդականությամբ: Խմբերի անդամները հերթով թվերը դասավորում են հաջորդականությամբ և կազմում թվային շարք: Հաղթում է այն խումբը, որն առաջինն է ճիշտ կառուցել այդ թվային շարքը:

2	14	27	20	7
11	25	9	18	3
22	15	6	13	24
4	30	17	28	10
8	23	1	21	29
19	12	26	16	5

Թվի կազմությունը



Խաղի նպատակը: Սովորողների՝ թվի կազմության վերաբերյալ եղած գիտելիքների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները: Գունավոր թղթերից պատրաստված, տնակի ձև ունեցող հավաքապատաստ ու թվային ֆարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Մի ֆանի առակերտ գալիս են գրատախտակի մոտ, ցույց տալիս հավաքապատաստի վրա վահցված թվի կազմությունը համապատասխան թվային ֆարտերի միջոցով ու հավաքապատաստի ազատ վանդակում տեղադրում համապատասխան թվային ֆարտը:

Հուսակիր

Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից թվերի գումարում կատարելու կարողությունների ամրապնդում:

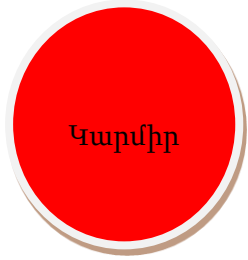
Ուսուցման միջոցները: Կարմիր, դեղին ու կանաչ գույնի շրջաններ:

Խաղի բովանդակությունը: Ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է երեք շրջան՝ կարմիր, դեղին, կանաչ: Դրանց կողքին գրում է թվեր:

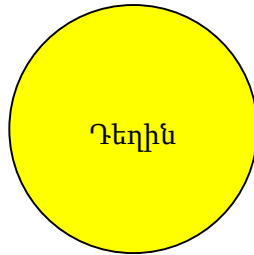
Յուրաֆանջյուր առակերտի նստարանին դրված է լուսակրի գույներով երեք շրջան: Ուսուցիչն ասում է օրինակ. «8 + 2»:

Ուսուցչի «Պատրաստվե՛ք» հրահանգով սովորողները կատարում են գումարումը, գտնում են թիվ – պատասխանը գրատախտակին և «Գումարեցինք» հրահանգով ցույց են տալիս ուսուցչին համապատասխան շրջանը:

Օրինակ՝



3, 7, 9, 10



2, 5, 10



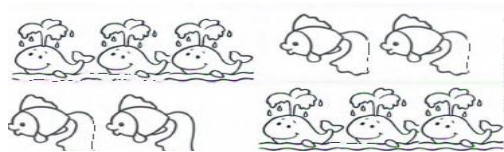
1, 4, 6, 8

Գուճակի՛ր

Նաղի նպատակը: Սովորողների կողմից գումարման տեղափոխական հատկության վերաբերյալ գիտելիքների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները: Ձկների տարբեր տեսակների նկարներ:


Նաղի բովանդակությունը: Նկարներով կազմե՛լ գումարման օրինակներ: Ճիշտ կազմիր անհրաժեշտ բառերը. գումար, փոխվում է, չի փոխվում, բաղադրիչների տեղափոխություն...



$$3+2=5$$

$$2+3=5$$

Որոճի՛ր նավի ուղությունը



62	63	56	59
75-12	84-32	45+14	-
	88	46	52
	96-34	32+24	32+14

Նաղի նպատակը: Գումարման և հանման հնարների ամրապնդումն առանց անցման:

Ուսուցման միջոցները: Նավերի նկարներ:

Նաղի բովանդակությունը: Ուսուցիչը գրատախտակին մագնիսով կպցնում է նավի նկար և սխեմատիկաբան պատկերում շրջանակներով՝ յուրաքանչյուրին տալով իր համարը, իսկ դրանց տակ գրում օրինակներ, որոնց վրա կոպավորված են մյուս շրջանակների երթուղիները: Ուսուցիչը հերթով կանչում է աշակերտներին (նավաստիներին)

առաջին խմբից: Առաջին մասնակիցը լուծում է օրինակը՝ գրառված նավի տակ, ցույց տալիս սլաքը, թե ինչպիսի երջանակի է մոտենում նավը: Նա իր նավը տանում է դեպի այդ երջանակը, ուր գտնվում է այդ օրինակի պատասխանը: Երկրորդ մասնակիցը լուծում է այն օրինակը, որը գրառված է նախորդ մասնակցի ցույց տված երջանակի տակ, և նավը տանում է ուրիշ երջանակի մոտ, ուր գտնվում է իր լուծած օրինակի պատասխանը: Խաղը շարունակվում է այնքան, մինչև վերջին երջանակի տակ գրված օրինակն է լուծվում: Խաղը շարունակվում է նույն կերպ: Ամփոփվում են մրցակցության արդյունքները:

Մաթեմատիկական ձկնորսություն

Ուսուցման նպատակը: Թվաբանական գործողությունների հնարների ամրապնդումը:

Ուսուցման միջոցները: Ձկների նկարներ, մագնիսից կարթածողեր:

Խաղի բովանդակությունը: Ձկները, որոնց հակառակ կողմում օրինակներ են գրված, կենդանանում են ծովում: Ուսուցիչը առակերտներին հերթով կանչում է գրատախտակի մոտ, որոնք որսում են ձկներին՝ մագնիսից կարթածողերի օգնությամբ, կարդում են օրինակները, լուծում, ասում պատասխանները: Բոլոր առակերտները գտնում են պատասխանները և թվային ֆարտերը ցույց տալիս ուսուցչին:

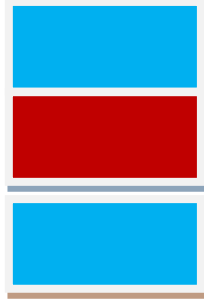


«Կտորյուն» խաղի միջոցով առակերտներին կարմիր ու կապույտ գույնի ֆարտեր ենք բաժանել: Առակերտները պիտի բարձրացնեն կարմիր ֆարտը, եթե կարծում են, որ հավասարությունը ճշմարիտ է կամ կապույտ ֆարտը, եթե կարծում են, որ հավասարությունը սխալ է:

$$ա) 140 : 5 = 28$$

$$բ) 520 : 4 = 130$$

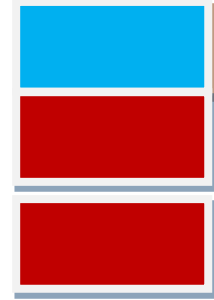
$$ե) 630 : 3 = 210$$



$$գ) 600 : 6 = 100$$

$$դ) 540 : 9 = 60$$

$$զ) 840 : 7 = 120$$



- Ճանարի՞տ է արդյոք առաջին հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճանարի՞տ է արդյոք երկրորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճանարի՞տ է արդյոք երրորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճանարի՞տ է արդյոք չորրորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճանարի՞տ է արդյոք հինգերորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճանարի՞տ է արդյոք վեցերորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ի՞նչ կապ գոյություն ունի այդ հավասարությունների միջև:
- Ինչպե՞ս են կոչվում այդ հավասարությունների առաջին, երկրորդ և երրորդ բաղադրիչները:

2.Աչքը լուսանկարիչ է

Նաղի նպատակը: Միանիւ թվի և կլոր թվի արտադրյալի ուսուցումը: Կահավորումը: Բազմապատկման օրինակների բարտեր:

Նաղի բովանդակությունը: Սովորողներին ուսուցանվում է «Միանիւ թվի և կլոր թվի արտադրյալի գտնելը» դասը համապատասխան օրինակներով.

$$2 \times 4 = 8$$

$$2 \times 40 = 80$$

$$25 \times 7 = 35$$

$$5 \times 7 = 35$$

$$5 \times 70 = 350$$

$$5 \times 700 = 3500$$

Աճախերտներին առաջադրվում է ուժադիր նայել այդ օրինակները ու հիշել, այսինքն՝ աչքը դարձնել լուսանկարիչ: Ապա 3 – 5 րոպե հետո այդ օրինակները ջնջվում են գրատախտակից և աճախերտները հերթով օրինակները վերարտադրում են:

1. Մոգական քառակուսի

Խաղի նպատակը: Սովորողների տրամաբանական մտածողության զարգացում և գումարման ու հանման գործողությունների կատարելու ունակությունների ստուգում:

Կահավորումը: Մոգական քառակուսիների նկարներ:

15		9
	18	
27		

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ներկայումս կրտսեր դպրոցականներին մաթեմատիկա ուսուցանելու հիմնական նպատակն է աճախերտներին դարձնել ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակից, որը կկարողանա ինքնուրույն ձեռք բերել մաթեմատիկական գիտելիքներ՝ զարգացնելով իր մաթեմատիկական լեզուն: Այստեղ կարևոր նշանակություն ունի դիսկուսիոնային խաղը: Վերջինս այնպիսի խմբային, նպատակաուղղված ուսումնական գործունեություն է, երբ յուրաքանչյուր մասնակից և խումբ միավորվում են զլխավոր խնդրի լուծման համար և հանդես բերում վարքագծի համապատասխան դրսևորումներ հաղթելու նպատակով:

Այսպիսով, ուսումնասիրելով թեմային նվիրված գիտամեթոդական գրականությունը՝ եկանք այն եզրահանգման, որ

- Յուրաքանչյուր գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում:
- Ուստի, խաղերի կիրառումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում, մասնավորապես գիտելիքների ամրապնդման փուլում, ոչ միայն հիմնավորված է, այլև սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, կրտսեր

դպրոցականների պատրաստվածության որակի 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: 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 ուսումնասիրվող բոլոր առարկաներից՝ գիտակցելով մաթեմատիկայի ու այդ առարկաների միջև եղած անհրաժեշտ կապը:

Այսպիսով՝ դիդակտիկական խաղերի շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, 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:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիկ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 - 31:
2. Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարագմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիկ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6, էջ 35 – 43:
3. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ:
4. Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիկ», 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 մեծուքյունների 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», «Նախաշավիկ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 №5 - 6, էջ 90– 99:

9.Քարամյան Գ., «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիկ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №5, էջ 20 – 24: