

Եղեգնաձորի թիվ 2 հիմնական դպրոց

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝ «Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին»
Ուսուցիչ՝ Կոստանդյան Մարգարիտ
Ղեկավար՝ Աիդա Խալաթյան

Եղեգնաձոր 2022

Ներածություն

Խաղը կայծ է, որ վառում է պրպտողության և հետաքրքրասիրության կրակը...

Վ.Ա.Սուխոմլինսկի

Բոլոր ժամանակներում էլ երեխաները ձգտել են խաղալ...Այն ինքնարտահայտման, ինքնակայացման, ինքնակատարելագործման, աշխարհը և իրենք իրենց ճանաչելու հրաշալի միջոց է:

Այն մասին, թե ինչն է ստիպում երեխային խաղալ,կան բազմաթիվ կարծիքներ:Ոմանք այդ երևույթը բացատրում են երեխայի մեջ եղած ավելորդ էներգիան սպառելու անհրաժեշտությամբ,մյուսները հաստատում են, որ երեխայի խաղն ինչ որ դեր կատարելու պահանջմունքի արտահայտությունն է,կամ, որ խաղի օգնությամբ երեխան ճանաչում է շրջապատող աշխարհը:

Հոգեբանների կարծիքով՝ խաղը երեխայի հոգեկան գործառույթների զարգացման կարևոր միջոց է:Այն տալիս է երեխայի գործառույթային ուժերը ակտիվացնելու և դրանք ազատ դրսևորելու հնարավորություն:Որքան էլ տարբեր լինեն խաղի վերաբերյալ մոտեցումներն ու ձևավորված տեսությունները, բոլորն էլ ընդունում են ,որ խաղը երեխաների զարգացման հրաշալի միջոց է:Այն նաև դաստիարակության անփոխարինելի միջոց է:Խաղի միջոցով ձևավորվում են գրեթե բոլոր այն որակներն ու հատկությունները, որոնք անհրաժեշտ են մարդուն իր ողջ կյանքի ընթացքում:Օրինակ՝ դժվար է պատկերացնել այն մարդու կյանքը,ով չունի մարդկանց հետ շփվելու, հաղորդակցվելու,ուշադրությունը կենտրոնացնելու կարողություններ,զարգացած մտածողություն, երևակայություն,տրամաբանություն, համբերատարություն, արագ կողմնորոշվելու ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողություն, ուրիշներին օգնելու պատրաստակամություն և այլն:

Խաղն իրականացնում է մի շարք գործառույթներ, որոնք չեն կարող իրագործվել գործունեության ուրիշ ոչ մի տեսակով:

Խաղը մարդու գործունեության մյուս տեսակներից տարբերվում է նրանով, որ այն բացառում է հարկադրանքի տարրը:Պարտադրել երեխային խաղալ,նշանակում է այդ գործընթացը դարձնել նրա համար անիմաստ և անհետաքրքիր:Երեխան պետք է բացարձակ կամովին ընդգրկվի խաղում կամ դուրս գա խաղից:Նա պետք է ազատ լինի <<ուզում եմ խաղալ>>կամ <<չեմ ուզում>>հարցերի ընտրության մեջ :Այսպիսով՝ խաղային գործունեության հոգեբանական հիմքը ազատ ընտրության զգացումն է: Ինչպես նշում է հայտնի հոգեբան և մանկավարժ Շալվա Ամոնաշվիլին.<<Խաղային գործունեության գործընթացում ազատ ընտրության զգացումը երեխայի մոտ դառնում է անհրաժեշտություն:Եվ ամեն մի գործունեություն, որը երեխային տալիս է այդ զգացումն ապրելու հնարավորություն, մոբիլիզացնում է նրա բոլոր ուժերը, և երեխան ամբողջությամբ ու անարգել ցուցաբերում է դրանք>>:

Չնայած որ խաղային գործունեությունը բնութագրվում է ազատ ընտրության հնարավորությամբ՝ չի նշանակում, որ այն չի պահանջում կամային լարում, դժվարությունները հաղթահարելու ուժ և կարողություն:Ընդհակառակը, <<հենց խաղն

է հնարավորություն տալիս, որ երեխայի զարգացող ուժերը գտնեն այն սահմանները, որոնց հաղթահարման դեպքում էլ կատարվում է իրական զարգացումը>>: Այսինքն՝ խաղը սոսկ հաճույք, զվարճանք չէ, այլ բավական լուրջ գործունեություն՝ հետաքրքրաշարժ հագուստով:

Նշենք կոնկրետ այն գործառույթներից մի քանիսը, որ իրականացնում է խաղը որպես գործունեության տեսակ:

1. Խաղը թեթևացնում է սխալների և անհաջողությունների թողած ազդեցությունը: Լինելով գործունեության բավականին լուրջ տեսակ՝ այն միևնույն ժամանակ երեխայի մեջ չի առաջացնում հիասթափության, անհաջողության զգացողություն: Այսօր մանկավարժության մեջ տարածված է այն կարծիքը, որ իբր խաղ-մրցույթները ոչ թե օգտակար, այլ, ընդհակառակը, վնասակար են և նույնիսկ <<հակամանկավարժական>>: Դա բացատրվում է խաղում հաղթողների և պարտվողների առկայությամբ: Լավ է, որ կան հաղթողներ, բայց պարտությունը լուրջ հետևանքներ է ունենում, այն պատճառ է դառնում երեխաների ցածր ինքնագնահատականի ձևավորման համար: <<Իրական խնդիրն այն չէ, թե ինչն է լավ՝ ցածր, թե բարձր ինքնագնահատականը, կարևոր է, որ այն լինի համարժեք, այսինքն՝ որ երեխան հստակ գնահատի իր իրական ուժերն ու հնարավորությունները>>: Հենց այդ է պատճառը, որ երեխան պետք է խաղա և խաղի ընթացքում ձևավորի իսկական, բազմակողմանի ինքնագնահատական: Իհարկե, շատ կարևոր է, որ երեխան խաղա ոչ թե մեկ, այլ տարբեր խաղեր, ոչ թե մեկ, այլ տարբեր մարդկանց հետ: Խաղերի ու խաղընկերների բազմազանության պայմաններում երեխան մեկ կպարտվի, մեկ հաղթող կճանաչվի՝ հնարավորություն ստանալով կողմնորոշվելու՝ ինչ գիտի և կարող է անել ինքը, իսկ ինչը՝ ոչ:

2. Խաղը անփոխարինելի միջոց է երեխայի երևակայությունը զարգացնելու համար: <<Խաղի անհրաժեշտ բաղադրամասը՝ երևակայվող իրադրությունը, որը ներմուծվում է <<եթե>>բառի օգնությամբ, երեխայի կողմից կուտակված մտապատկերների, տրամաբանության կանոնների և ճշմարտանմանության պահանջների կողմից չճնշված ձևափոխություն է: Երևակայական պատկերն այստեղ հանդես է գալիս որպես խաղային գործունեության ծրագիր>>: Ճիշտ չէ այն կարծիքը, թե խաղալիս երեխաները չունեն ոչ մի կոնկրետ նպատակ: Բանն այն է, որ խաղի ընթացքում երեխաները հաճախ փոխում են իրենց նպատակները՝ համապատասխանեցնելով դրանք նոր միջոցների կամ ընդհակառակը փոխում են միջոցները՝ հարմարեցնելով դրանք նոր նպատակների: Հետաքրքիրն այն է, որ նման վերափոխությունները հիմնականում պայմանավորված են ոչ թե անսպասելի կամ անհաղթահարելի արգելքներով, այլ ուղղակի մանկական երևակայության թռիչքով:

Շատ հետաքրքիր և մանկան խաղին բնորոշ է այն, որ խաղի վերջնական արդյունքը, երեխաներն այնքան էլ չեն կարևորում: Իրենց համար աննկատ՝ երեխաները, խաղի միջոցով անելով իրենց երևակայությունը, խորացնում և ամրապնդում են անձի շատ արժեքավոր հատկություններ՝ համարձակությունը, վճռականությունը, կազմակերպվածությունը, հնարամտությունը և այլն: <<Այսպիսով՝ խաղը հանդես է գալիս ոչ միայն որպես հետազոտության միջոց, այլ նաև որպես հնարամտության դրսևորման ձև>>:

3. Մանկական խաղը շատ սակավ է լինում քառսային կամ պատահական: Հոգեբանների դիտումները ցույց են տվել, որ նույնիսկ այն ժամանակ,

երբ երեխաները խաղում են մենակ՝ առանց մեծերի, անմիջական ղեկավարման, նրանք ինքնուրույն որոշում, սահմանում և անառարկելիորեն ենթարկվում են խաղի կանոններին: Պատահական չէ, որ տարբեր հոգեվիճակներում երեխան ընտրում է միանգամայն տարբեր խաղեր, քանի որ ամեն մի խաղ ինչ որ բան է խորհրդանշում և հաճախ այն պարզ ցույց է տալիս երեխայի հոգում կատարվող այս կամ այն գործընթացը:

4. Խաղային գործունեությունը բացառիկ նշանակություն ունի մարդկանց մտավոր և ֆիզիկական զարգացման համար: Այն և երեխայի, և մեծահասակի համար մտավոր ներուժի օգտագործման լավագույն միջոց է, որի վրա փորձարկվում, կիրառվում են մտածողության, խոսքի, երևակայության պտուղները: Խաղի ժամանակ երեխան ոչ միայն սովորում ու զարգանում է, այլ խաղային այս կամ այն իրավիճակում կիրառում, կատարելագործում, ամրակայում է վաղորդ սովորածը, հմտությունների է վերածում իր կարողությունները: <<Այնպես, ինչպես բույսերը կարող են խեղդվել այգում տեղի անբավարարությունից, այդպես էլ հնարավոր է երեխաների հետ աշխատելիս ստեղծել այնպիսի մթնոլորտ, որտեղ մտածողությունն ու խոսքը չեն զարգանա, և չի ստացվի սպասված արդյունքը>>: Ռ. Կոեյը և Գ. Մեյեսը, ուսումնասիրելով երեխաների և նույնիսկ հասուն մարդկանց ստեղծագործական գործունեությունը, պարզել են, որ <<... խաղային տարրերի ներմուծումը, որպես կանոն, ակտիվացնում է կոգնիտիվ մեխանիզմներն ու զգացմունքային գործընթացները / խաղային գործունեության մոտիվացիայի բարձր մակարդակ / և հանգեցնում է հնարավոր առավելագույն կենտրոնացմանն ու մոբիլիզացմանը:

Չնայած այն բանին, որ խաղը երեխայի համար բնական պահանջմունք է, ազատ գործունեություն, մենք հաճախ այն օգտագործում ենք մեր կողմից հետապնդվող այս կամ այն, այդ թվում նաև ուսումնաճանաչողական նպատակների հասնելու համար: Անկախ այդ նպատակներից անհրաժեշտ է նախ և առաջ մեծ ուշադրություն դարձնել խաղի ազատության, սպոնտանության պահպանմանը՝ հետևելով, որ երեխան խաղալիս չկաշկանդվի, չձգվի, հաճույք ստանա իր խաղից, բայց և ծանոթ լինի և հետևողականորեն պահպանի խաղի կանոնները:

Խաղն ուսուցչի օգնականն է՝ ուսումնական գործունեությունը երեխաների համար հետաքրքրաշարժ և հաճելի դարձնելու, նրանց հոգնածությունը և լարվածությունը թուլացնելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու, մտածողությունն ու երևակայությունը զարգացնելու գործում:

Խաղերը բազմաթիվ են ու բազմազան: Այս գրքում ներկայացված է դրանց փոքր մասը միայն: Սակայն խաղերի ճիշտ ընտրության ու կազմակերպման դեպքում դրանք անդավաճան զինվորների նման կձառայեն թե երեխաներին, թե նրանց հետ աշխատող մեծահասակներին:

ԽԱՂ

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում:

Նախադպրոցականի կյանքում խաղային գործունեության կարևորության մասին իրենց տեսակետներն են արտահայտել անցյալի ականավոր շատ մանկավարժներ: Խ. Աբովյանը գտնում էր, որ խաղը երեխայի «բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունը, նրա էությունը»»: Խաղի դերն ու նշանակությունը դպրոցականի կյանքում մանրամասն ուսումնասիրվել և քննարկվել է խորհրդային հոգեբանության և մանկավարժության ականավոր գիտնականներ Լ. Ս. Ռուբինշտեյնի, Ռ. Ի. Ժուկովսկայի, Դ. Բ. Էլկոնինի և այլոց կողմից:

Խաղային գործունեության ընթացքում բավարարվում են դպրոցականի հիմնական պահանջմունքները՝ ակտիվություն, ինքնուրույնություն, շփումներ, անմիջականորեն հաղորդակից լինել մեծահասակների կյանքին, ճանաչել արտաքին աշխարհը և արտացոլել այն: Խաղային գործունեության ընթացքում բնական ճանապարհով զարգանում են երեխայի հուզական գործընթացները, ձևավորվում նորագոյացություններ, որոնք նախապատրաստում և ապահովում են երեխայի հոգեկանի զարգացման հաջորդ փուլը: Խաղի ընթացքում երեխան փորձում է ինքնահաստատվել և, բնականաբար, ջանում է առավելագույնս դրսևորել իր բոլոր հակումներն ու կարողությունները: Խաղը նաև երեխայի ընդունակությունների և կարողությունների ախտորոշման արդյունավետ միջոց է:

Խաղային գործունեությունը երեխային բնորոշ մի լեզու է, որի օգնությամբ նա փորձում է ճանաչել արտաքին աշխարհը՝ աստիճանաբար հաղթահարելով տարիքին բնորոշ «եսակենտրոն» մտածելակերպը: Գիտնականների զգալի մասը հակված է մտածելու, որ խաղը հասարակության զարգացման ընթացքում ձևավորված գործունեության հատուկ ձև է, որը կոչված է նպաստելու մարդկային հարաբերությունների բարդ համակարգի յուրացմանը:

Խաղը և դրդապատճառապահանջմունքային ոլորտի զարգացումը

Խաղը գլխավոր դեր ունի երեխայի դրդապատճառային-պահանջմունքային ոլորտի զարգացման հարցում: Վիզոտսկին զարմանալիորեն ճիշտ էր, երբ դերային խաղի մեջ առաջին պլան մղում էր շարժառիթի և պահանջմունքի հիմնախնդիրները: Վիզոտսկին ընդգծել է երեխայի՝ խաղի ընթացքում ծնվող նոր ցանկությունների ու տենդեցների և դրանց անմիջապես իրականացման անհնարինության հիմնախնդիրը:

Ա. Ն. Լեոնտևը /1965/ Վիզոտսկու տեսությանը փորձեց տալ մեկ այլ լուծում: Ըստ Լեոնտևի՝ խնդրի էությունն այն է, որ «երեխայի ընկալած նյութական աշխարհն աստիճանաբար ընդլայնվում է: Այս աշխարհի մեջ կարելի է տեսնել ոչ միայն առարկաներ, որոնք ջրջապատում են երեխային, և որոնցով նա կարող է զանազան գործողություններ կատարել և կատարում է, այլ նաև կան մեծահասակներին պատկանող իրեր, որոնցից երեխան դեռ չի կարող օգտվել, դրանք նրա համար ֆիզիկապես դեռ հասանելի չեն»»: Այսպիսով, երեխայի համար խնդիրների խնդիրը մեծահասակներին պատկանող իրերին և առարկաներին տիրապետելու ձգտումն է,

այդ առարկաներին տիրապետելու ձգտումն է. այդ առարկաների աշխարհին հասնելու և դրանք յուրացնելու ընթացքում էլ երեխայի հոգևոր զարգացումը:

Զարգացման ընթացքում , իմաստավորելով շրջակա աշխարհը իր իրերով, նա ոչ միայն փորձում է գործողություններ կատարել իրեն հասանելի առարկաներով, այլ նաև փորձում է գործել որպես մեծակասակ: Այս վերջին դրույթի մեջ ամփոփված է հարցի էությունը: Սակայն պիտի ասել, Լեոնտևը այնքան էլ ճշգրիտ չի ներկայացնում հարցը: Նա տեսնում է երեխայի <<ես ինքս>> և մեծահասակի դասական <<չի կարելի >> արգելքի միջև գոյություն ունեցող հակասությունը: Երեխան չի ուզում սոսկ հետևել մեքենայի ընթացքին, ավելին՝ բավարար չէ նաև այդ մեքենայի մեջ նստելը. նա ուզում է գործ անել, կառավարել և տիրել ավտոմեքենային:

Ֆրադկինայի և Սլավինայի ուսումնասիրությունների արդյունքում կուտակված փաստերը վկայում են , որ այս գործընթացը մի քիչ այլ կերպ է ընթանում: Այն առարկաների շրջանակը, որոնք երեխան ուզում է ինքնուրույնաբար տնօրինել, երկրորդական է: Դրա հիմքում ընկած է երեխայի կողմից նոր աշխարհի բացահայտումը, դա մեծահասակների և նրանց գործունեության, գործառույթների և հարաբերությունների աշխարհն է : Այդ աշխարհը երեխայի համար դեռ փակ էր առարկայական գործողություններով, որոնք նա յուրացնում էր մեծահասակի օգնությամբ և ղեկավարությամբ՝ չնկատելով մեծահասակին:

ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՌԻՍՈՒՑՄԱՆ ՄԻՋՈՑ

Դիդակտիկական և դերային խաղերի կիրառությունը կրտսեր դպրոցում. օրինակներ, դրանց առանձնահատկությունների բացահայտումը

Դպրոցական կյանքի սկիզբը – դա նոր լուրջ փորձություն է երեխայի համար: Շատ կարճ ժամանակամիջոցում ատաջին դասարանցիներին անհրաժեշտ է համակերպվել օրվա ռեժիմին, յուրացնել նոր պահանջները, որոնք ներկայացվում են իրեն, կարգավորել շփումը հասակակիների հետ: Սրա հետ մեկտեղ աշակերտը պետք է ստանա որոշակի գիտելիքներ՝ զարգացնելով իր հնարավորությունները և ձևավորելով սեփական արժեքները: Իսկ դեռևս վաղ անցյալում նա հաճախում էր մանկապարտեզ, որտեղ իր ժամանակի մեծ մասն անցկացնում էր խաղալով: Դպրոցում երեխան հայտնվում է նոր, դեռևս անկանխատեսելի աշխարհում: Եվ այն բանից, թե որքանով է հաջող ու արագ նահանակերպվում անսովոր միջավայրին, կախված է նրա առաջադիմությունը:

Ուսուցման գործընթացի արդյունավետությունը կախված է ուսուցման մեթոդների ճիշտ 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 տարիքային և անհատական առանձնահատկություններով, դպրոցի պայմաններով: Ուսուցման մեթոդների ընտրության մեջ երևում է նաև ուսուցչի ինքնուրույնությունը, մեթոդական վարպետությունը, անհատականությունը աշխատանքի ոճը:

Վեց տարեկան առաջին դասարանցին գտնվում է կարծես անցումային փուլում՝ նախադպրոցական տարիքից, որտեղ բոլոր նոր անձնային, հոգեբանական որակները առավել հեշտ ու լավ ձևավորվում են խաղային գործունեության մեջ:

Այստեղ խաղը դիտարկվում է որպես առաջատար գործունեություն ոչ այն պատճառով, որ երեխան կյանքում մեծ տեղ է գրավում, այլ որովհետև խաղի ընթացքում երեխայի հոգեկանում տողի են ունենում գլխավոր փոփոխությունները, զարգանում են հոգեկան այն գործընթացները, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր առավել բարձր աստիճանի անցնելու համար:

Խաղալով երեխան անընդհատ ձգտում է գնալ առաջ, նրա մոտ միաժամանակ աշխատում են ենթագիտակցությունը, խելքը և երևակայությունը, հետևաբար երեխաների զգացմունքային ոլարտի զարգացումը, ինչպես նաև մտավոր կարողությունների զարգացումն ավելի արդյունավետ կատարվում են խաղի մեջ:

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

Խաղը սովորողներից պահանջում է հնարամտություն, ուշադրություն, փոխզիջում, արագ կողմնորոշման կարողություն, որոշում կայացնելու կարողություն, զարգացում և կատարելագործում է 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 ուսուցման ձև,և որպես երեխայի անձի զարգացման միջոց:Այն պետք է դիտել որպես ուսումնական գործընթացի կազմակերպման ձև:

Կանոնները բացահայտում են խաղի բովանդակությունը, առաջադրված նպատակին հասնելու ուղին:Խաղի կանոնին վերագրվում է ոչ միայն այն, ինչը երեխաները պետք է կատարեն, այլև այն, ինչը չպետք է անեն:Դա էլ երեխաներից պահանջում է կարգապահություն, կամքի ուժ:

Խաղեր ընտրելիս ուսուցիչը պետք է հենվի նրանց տարիքային առանձնահատկությունների վրա: Խաղն ինքնանպատակ չպետք է լինի: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, սրտամոտ ու ցանկալի:Խաղային մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս , որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը:Նույնիսկ ամենալավ խաղը կարող է ծանծրացնել երեխաներին, եթե չփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ:Խաղային գործունեությանը պետք է փեխարինի ուսումնական գործունեությունը, սակայն այն տեղի կունենա աստիճանաբար:Ամեն դեպքում ուսուցչից պահանջվում է մեծ նրբանկատություն: Ոչ մեկ չպետք է ունենա գերարժեքության կամ թերարժեքության բարդույթ:

Խաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառույթները.

- .զվարճացնող/զվարճացնում է, հետաքրքրություն է մտցնում/
- .հաղորդակցական/զարգացնում է հաղորդակցական կարողությունները/
- .խաղաբուժական/նպաստում է դժվարություններիհաղթահարմանը/
- .հայտորոշիչ/ինքնաճանաչման հնարավորություն է ստեղծում/
- .անձնային որակները կարգավորող/նպաստում է անձնային որակների զարգացմանը/

1.Ըստ գործունեության բնագավառի խաղերը լինում են ֆիզիկական, աշխատանքային,սոցիալական,մտավոր,հոգեբանական:

2.Ըստ առարկայական բնագավառի լինում են մայրենիի,մաթեմատիկայի և այլն:

3.Ըստ մանկավարժական գործընթացի խաղերը լինում են

հսկող,ուսուցանող,ճանաչողական, զարգացնող,հայտորոշիչ, ստեղծագործական:

4.Ըստ խաղային մեթոդիկայի՝դերային:

5.Ըստ խաղային ոլորտի՝առարկաներով և առանց առարկաների:

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, սահմանափակում են նրանց ականա ակտիվությունը:Գիտակցելով խաղի կանոնները՝ երեխաները սկսում են իրենց գործողությունները ենթարկել դրանց,արդյունքում ձևավորվում է կամային և զգացմունքային ինքնակարգավորում:

Լավ հայտնի է,թե որքան նշանակալի են դերային խաղերը նախադրոցականների կյանքում:Բայց տարրական դասարաններում, ինչպես ցույց են տալիս հոգեբանների

ուսումնասիրությունները, գործունեության այս ձևը կարող է հասնել բարձր զարգացման:Դրվագա-դերային խաղը կարող է դառնալ վեց տարեկան առաջին դասարանցիների աշխատանքի հիմնական ձևը դասամիջոցներին:Շատ կարևոր են թատերականացված խաղերը երբ կոլեկտիվով խաղարկում են գրական ստեղծագործությունները: Խաղի մեջ երեխաները լավ են յուրացնում և սոցիալական հարաբերությունները և տարբեր իրավիճակում վարքի նորմաները, սովորեցնել ինքն իրեն նայել<<կողքից>>,կանոնավորել իր վարքն իրավիճակին և շրջապատող մարդկանց պահանջմունքներին համապատասխան:

Խաղը կարող է կիրառվել դասի տարբեր փուլերում,տնային աշխատանքի ստուգման, դասի ամփոփման ժամանակ:Դասի որոշակի փուլում իրագործվող խաղային իրավիճակը խթանում է յուրաքանչյուր երեխայի ճանաչողական հետաքրքրություններիզարգացմանը, տալիս է հնարավորություն քննարկումների մասնակցության ,որը թույլ է տալիս 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:

Խաղը վախի, տագնապի, անվստահության զգացողության հաղթահարելու միջոց է:Խաղալով երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի լիարժեք անդամ:

Բազմազան խաղերի մեջ դիդակտիկ խաղերի դերն առանձնապես մեծ է: Դիդակտիկ խաղերի նպատակն է սովորողին խաղալով սովորեցնել համեմատելու,համադրելու, դասկարգելու, ընդհանրացնելու, այսինքն՝ մտավոր գործողություններ կատարելու կարողություններ:Ընդ որում ուսուցողական խնդիրը սովորողից գաղտնի է մնում և իրեն թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է,կատարում է որևէ դեր՝ անկախ ընդունակություններից:

Դասին նախապատրաստվելիս ուսուցիչը պետք է ճիշտ ընտրի խաղը, որոշի խաղի մեջ յուրաքանչյուր սովորողի դերըէ հաշվի առնելով նրա անհատական առանձնահատկությունները, հետաքրքրությունների շրջանակը, ներուժը և դրական կողմերը: Խաղի օգնությամբ ուսուցիչը կարող է հեշտությամբ ակտիվացնել անհամարձակ, անվստահ երեխային: Երեխաները լավ են կատարում հատկապես ակտիվ, շարժողական գործողություններ ենթադրող խաղերը, որոնց ընթացքում սովորողները շարժում են և միաժամանակ կատարում մտավոր խնդիրը:Շարժումն աշխուժացնում է դասը, որի արդյունքում նկատելիորեն բարձրանում է սովորողների տրամադրությունը և ստեղծվում է բարձր կարգապահություն, կամքի ուժ, իսկ ուսուցչին իր առջև դրված խնդիրների հաջողությամբ կատարելու բարենպաստ պայմաններ:

Եթե միևնույն խաղը բազմաթիվ անգամ օգտագործվի, երեխայի մոտ կնվազի հետաքրքրությունը դրանց նկատմամբ:Միևնույն խաղերի կիրառման ձևերը հարկավոր է դարձնել բազմազան՝ դրանց օգտագործման հնարավորությունների մեծացման նպատակով:Կարևոր է ոչ թե խաղերի քանակը, այլ դրանց նպատակային օգտագործումը:Խորհուրդ է տրվում աստիճանաբար բարդացնել դրանց բովանդակությունն ու կատարման եղանակը:

Պետք է նշել, որ գործող դասագրքերում մեծ տեղ է հատկացված զանազան խաղերի, խաղային առաջադրանքների և հետաքրքրաշարժ այլ խնդիրների ու հարցերի: Սրանք բոլորը խոսում են երեխայի հոգու հետ, հարազատ են նրա աշխարհընկալմանը, ոգևորիչ են, հուզում են նրան և ընկալումը դարձնում են հաճելի,

ուսումը՝ զվարթ: Մեծ է նաև դասագրքերում զետեղված խաղերի դաստիարակչական նշանակությունը, քանի որ դրանք երեխայից պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համառություն, տևական մտավոր լարում: Նրանք զարգացնում են երեխայի երևակայությունը, արագորեն լուծումներ գտնելու կարողությունը: Խաղերը դասվորված են պարզից դեպի բարդը սկզբունքով, որպեսզի երեխաներն աստիճանաբար մտնեն այդ զարմանահրաշ աշխարհը, յուրացնեն խաղերի լուծման հնարները և իրենք սկսեն ինքնուրույն ,առանց ուսուցչի օգնության վճռելու նույնիսկ հորինել նման առաջադրանքներ: Դասագրքերի յուրաքանչյուր էջի դասանյութը հնարավորություն է տալիս ուսուցչին գիտելիքը խաղի միջոցով մատուցել:

Որպեսզի գրաճանաչության ուսուցման ընթացքում խաղն իսկապես դառնա ուսուցման մեթոդ, այն պետք է անցկացնել հաճախակի և մպատակամետ: Չպետք է մոռանալ այն մասին, որ ուսումնական գործունեության կարևոր չափանիշ է ուսումնաճանաչողական դրդապատճառը: 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 <<ճնշի>> խաղային խնդիրը, կարևոր է պահպանել խաղային իրավիճակը:

3. Մեկ առանձին խաղը չի ապահովում ուսուցման արդյունք, հարկ է, որ լինի ուսումնական առաջադրանքի աստիճանական բարդացմամբ կառուցված խաղերի համակարգ:

Մաթեմատիկական խաղերը՝ որպես դասի արդյունավետության բարձրացման միջոց

Տարրական դասարաններում մաթեմատիկայի ուսուցման արդյունավետությունը պայմանավորված է բազմաթիվ գործոններով՝ սովորողների հետաքրքրասիրությամբ, տրամադրվածությամբ, շահագրգռվածությամբ, նպատակին հասնելու ձգտմամբ:

Ինչ մեթոդներով իրականացնել մաթեմատիկայի ուսուցումը, որպեսզի հնարավոր լինի սովորողների մեջ ձևավորել և զարգացնել տրամաբանական և մաթեմատիկական ակտիվ ստեղծագործական մտածողություն:

Մեծ մանկավարժ Ուշինսկին բարձր է գնահատել խաղը՝ որպես երեխայի ինքնուրույնության և ստեղծագործական ունակությունների դրսևորման լավագույն միջոց: <<Թույլ տվեք երեխային մի քիչ շարժվելու, -գրում է Ուշինսկին, - և նա ձեզ կնվիրի ինորից 10 րոպե ուշադրություն: Իսկ աշխույժ ուշադրության 10 րոպեն, եթե դուք կարողանաք օգտագործել, մի ամբողջ շաբաթվա կիսաքուն պարապմունքներից ավելի արդյունք կտա ձեզ>>:

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

Հ. Թումանյանը խաղը համարում էր երեխաների օրգանական, բնական պահանջը, նրա լրջությունը, էությունը այն ամենը, ինչ նրանց տրվում է խաղով, ուրախությամբ է ընդունվում և հեշտ էլ յուրացվում է՝ առանց ձանձրացնելու, առանց հոգնեցնելու:

Քանի որ երեխային շատ հարազատ է խաղը, նա մեծ սիրով է մասնակցում խաղային իրադրություններում առաջադեմ հակադրությունների վերլուծությանն ու պարզաբանմանը: Խաղային իրադրությունների առանձնահատկությունն այն է, որ խաղն ու լուրջ աշխատանքը միահյուսված են, և դրանով հնարավոր է դառնում սովորողներին պահել մտավոր աշխույժ գործունեության ոլորտում՝ իրականացնելով ուսումնական նպատակներ: Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է նրա ճիշտ և ժամանակին կազմակերպելու և անցկացնելու հմտությամբ:

Խաղը կազմակերպելիս պետք է նկատի ունենալ՝

ա/ խաղի բովանդակությունը և կանոնները պետք է լրիվ հասկանալի լինեն երեխաներին,

բ/ խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին,

գ/ խաղը պետք է լինի կոնկրետ և նպատակային,

դ/ հեշտ և դժվար, աշխույժ և լուռ խաղերը պետք է հաջորդեն միմյանց,

ե/ խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինեն չափավոր,

զ/ խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և

հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Դասի ընթացքում մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպվում են նոր նյութի հաղորդում նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու և ամփոփելու, գիտելիքներն ստուգելու նպատակով: Դիդակտիկ և շարժական խաղերը, հաշվային զվարճալիքներն ու տրամաբանական խնդիրները նպաստում են սովորողների գիտելիքների խորացմանն ու ամրապնդմանը:

Այսպիսով, մաթեմատիկական խաղերը տարրական դասարաններում մաթեմատիկական կրթության ամենափմնական միջոցներից են:

Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղեր

Խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխայի կյանքում:

Դպրոց մտնող երեխան ,որ նախկին նախադպրոցականն է, դեռևս ցանկանում է խաղալ: Այս տարիքում ավելի շատ խաղ և զվարճանք է պետք երեխային, քան լուրջ գործունեություն, ուստի դպրոցում պետք է դեռ երկար ժամանակ համապատասխան միջավայր և պայմաններ ապահովել խաղի համար: Շատ կարևոր է ուսումնական աշխատանքի ժամանակ կրտսեր դպրոցականի համար կիրառել խաղ-ուսուցում և ուսուցում -խաղ ձևերը:

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

Նախքան խաղը կազմակերպելը պետք է մանրամասն բացատրվեն խաղի նպատակը, ընթացքը և կանոնները: Խաղի ընթացքում խաղավարը պետք է հետևի խաղի կանոնների պահպանմանը:

Ներկայացնենք մի քանի դիդակտիկական խաղեր, որոնք կարող են անցկացվել առաջին դասարանում: Ուսուցիչը անհրաժեշտության դեպքում կարող է խաղի կանոնների և բովանդակության մեջ փոփոխություն մտցնել՝ հանդես բերելով ստեղծագործական մոտեցում:

Նախորդ կամ հաջորդ թիվը

Նպատակները- Ամրապնդել աշակերտի պատկերացումները նախորդ և հաջորդ թվերի մասին, կենտրոնացնել ուշադրությունը, ձևավորել արագ մտածելու կարողություն:

Անհրաժեշտ պարագաներ- Գնդակ

Ընթացքը- Աշակերտները շրջան են կազմում: Խաղավարը կանգնում է կենտրոնում, ասում է որևէ թիվ և գնդակը նետում աշակերտներից մեկին: Գնդակը բռնող աշակերտը պետք է ասի այդ թվի հաջորդ կամ նախորդ թիվը /ինչպես պահանջվում է/ և գնդակը վերադարձնի խաղավարին: Այսպես խաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ, մինչև մեկը ճանաչվում է հաղթող:

Կազմեցեք գնացք

Նպատակը- Առարկաների խմբերի համեմատում

Ընթացքը- Խաղավարն առաջարկում է կազմել երկու գնացք, տարբեր քանակի վագոններով և համեմատել , թե որ գնացքի վագոններն են շատ: Այդ նպատակով հրավիրվում է 7 երեխա, որոնք կազմում են 7 վագոնից բաղկացած գնացք: Ապա 5 հոգի կազմում են 5 վագոնից բաղկացած գնացք: Խաղավարն առաջարկում է համեմատել երկու գնացքների վագոնները և ասել, թե որն է երկար, որը՝ կարճ: Որ գնացքի վագոններն են շատ և որքանով: Որ գնացքի վագոններն են քիչ, որքանով: Պահանջվում է հավասարեցնել վագոնների թիվը: Աշակերտները առաջարկում են

բոլոր հնարավոր եղանակները: /Միացնել 2-րդ գնացքին 2 վագոն:Անջատել առաջին գնացքից 2 վագոն և միացնել 2-րդ գնացքին:Առաջին գնացքից անջատել մեկ վագոն և միացնել 2-ին:/

Յուրաքանչյուր թիվ սիրում է իր տեղը

Նպատակները- Ամրապնդել ուղիղ և հետ հաշվելու հմտություններ և զարգացնել արագաշարժությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ- Թվաքարտեր, հավաքապաստառ:

Ընթացքը- Խաղավարն առաջարկում է հավաքապաստառին տեղերում /սեղանների վրա / աճման կամ նվազման կարգով դասավորել 1-10 թվաքարտերը:Հաղթում է այն աշակերտը, ով ճիշտ և արագ է կատարում առաջադրանքը:

Այս և նմանատիպ խաղերը բազմապիսի են, և հնարավոր չէ ներկայացնել բոլորը: Խոսելով խաղերի դերի և նշանակության մասին՝ նպատակ չունենք դասն ամբողջությամբ խաղի վերածել, այլ օգտագործել դրանք որպես աշակերտների ուսուցումն առավել արդյունավետ կազմակերպելու խթանիչ միջոց:

Խաղ՝ <<Ճանապարհորդություն>>

Խաղի նպատակն է՝ ամրապնդել թվաբանական գործողությունների վերաբերյալ աշակերտների ունեցած գիտելիքները:Խաղը նաև ունի ճանաչողական նշանակություն, որոշակի ծանոթություն /քաղաքների անուններին և երթևեկության կանոններին /:

Խաղի բովանդակությունը- Գրատախտակին փակցվում է մեքենայի նկար: Համարներով կամ քաղաքի անվանման առաջին տառերով նշվում են այն քաղաքները, որտեղ պետք է ճանապարհորդեն :Իսկ համարների կամ տառերի տակ գրվում են օրինակները:Գրատախտակի մոտ է հրավիրվում 2 աշակերտ, որոնցից մեկը հանդես է գալիս վարորդի, իսկ մյուսը՝ ճանապարհորդի դերում:Ճանապարհորդը ասում է քաղաքի համարը, իսկ վարորդը մեքենան վարում է քաղաքից քաղաք: Ճանապարհորդելու ընթացքում լուծում են օրինակները, իսկ մյուս աշակերտները հանդես են գալիս ստուգողների դերում:Եթե մեքենայի ուղղությունը ճիշտ է ընտրված, ստուգողները ցույց են տալիս կանաչ շրջան /քարտ /,իսկ եթե սխալ է՝ կարմիր շրջան:Եթե սխալվում են, ապա նրանց փոխարինում է ուրիշ զույգ: Խաղի վերջում կատարվում է թույլ տրված սխալների վերլուծություն:

Տարրական դասարանների մաթեմատիկայի գրեթե բոլոր հարցերի վերաբերյալ կարելի է կազմակերպել նմանատիպ խաղեր, և ուսուցման ընթացքը դարձնել ավելի մատչելի ու հետաքրքիր:

Խաղ՝ <<Անցնել դարպասը>>

Խաղի նպատակն է՝ Ամրապնդել թվերի կազմության վերաբերյալ ունեցած գիտելիքները:

Խաղի բովանդակությունը- Աշակերտները վերցնում են 0,1,2.....10 թվերով քարտեր:Երկու աշակերտ կազմում են դարպաս /երկուսն էլ վերև են բարձրացնում իրար միացրած ձեռքերը /, իսկ ազատ ձեռքում պահում են քարտը:Արդյունքում կազմվում է մի քանի զույգ, իսկ մեկը մնում է ավելորդ /առանց զույգի /:Նա մտնում է դարպասը և ընտրում այնպիսի քարտով աշակերտի ,որ իրենց մոտ եղած թվերի գումարը կազմի 10:Զույգ կազմած աշակերտներն անցնում են դարպասը, իսկ ազատ մնացած աշակերտը մտնում է դարպասից ներս, ընտրում նոր զույգ և այդպես շարունակ: Մյուս աշակերտները հետևում են զույգերի ճիշտ ընտրությանը:

Խաղ՝ << Քարտը դիր ճիշտ տեղը>>

Խաղը կարելի է անցկացնել դասասենյակում,անհրաժեշտ է ունենալ 1-10 շրջանիկով քարտեր և տարբեր քանակով զանազան խաղալիքների խմբեր, այսպես,օրինակ՝ 1տիկնիկ, 2 արջուկ, 3 բադիկ, 4 խորանարդ, 5 գավաթ, 6 ափսե, 7գդալ, 8եռանկյուն, 9փայտիկ,10 կոճակ:Ուսուցիչը բացատրում է խաղը,որ կանչված երեխան սեղանի վրայից պետք է վերցնել մեկ քարտ,հաշվի քանի շրջանիկ կա այնտեղ և դնի նույն քանակով առարկաների կողքին:Ճիշտ կատարող երեխային ծափահարում են:Կարելի է խաղալ նաև թվանշաններով:

Խաղ՝<<Որ թիվը չկա>>

Խաղը կարելի է անցկացնել դասասենյակում:Խաղի համար անհրաժեշտ է ունենալ թվաքարտեր և դրանք կախելու հարմարանք: Թվաքարտերը կախվում են միավորի աճման կարգով,ուսուցիչը բացատրում է խաղը,որ երեխաներից մեկը պետք է դուրս գա դասասենյակից,որպեսզի ինքը թվաքարտերից մեկը թաքցնի: Երեխան ներս գալով պետք է գտնի, թե որ թիվը չկա:Սկզբում կարելի է թաքցնել մեկ թիվ, իսկ հետո երկուսը: Թիվը թաքցնելուց հետո մյուսները պետք է մոտեցնել ,որպեսզի երեխան մեխանիկորեն չասի թվի տեղը, այլ մտածի:

Խաղ՝<<Խանութ>>

Խաղը կարելի է անցկացնել դասասենյակում:Պետք է պատրաստել <<խանութ>>տարբեր բաժիններով՝ մրգի, ծաղկի, գրենական պիտույքների ,խաղալիքների:Երեխաների թվով պատրաստել հաշվեքարտեր՝1-10 շրջանիկներով:Երեխաները նստում են, նրանց դիմաց <<խանութն է>>, ուսուցիչը յուրաքանչյուր երեխայի տալիս է մեկական հաշվեքարտ, բացատրում է, որ նրանք պետք է մոտենան<<վաճառողին>>/առանց /առավել ակտիվ երեխաներից մեկը նշանակվում է վաճառող/,ցույց տան իրենց հաշվեքարտը և խնդրեն որևէ առարկայից նույն քանակով տալ իրենց:Այսպես, օրինակ՝ վեց շրջանիկով քարտ ունեցողն ասում է.

—Տվեք, խնդրեմ,վեց մեխակ:

Կամ 9 շրջանիկով քարտ ունեցողն ասում է.

—Խնդրում եմ ինձ տալ 9 տետր:

<<Գնաձը >>երեխան վերցնում է և քարտի հետ դնում սեղանին, ուսուցիչը շրջելով ստուգում է, թե <<գնումները >>ճիշտ են կատարվել:

Խաղի տարբերակ.—Խանութը ունենում է մթերային, արդյունաբերական բաժիններ: Երեխաներից մեկը լինում է վաճառող, իսկ մյուսները՝ տատիկ կամ պապիկ: Խանութ եկող տատիկը իր ցանկացած առարկաների վերաբերյալ սխալ պահանջներ է դնում, ասենք <<Ինձ մի մետր հաց տվեք կամ մի լիտր կտոր կամ 10 կարտոֆիլ>> և այլն: Վաճառողը պետք է շատ քաղաքավարի ձևով <<տատիկին>> սովորեցնի՝ ինչը ինչպես են վաճառում:

<<Ստեղծագործիր ինքդ>>

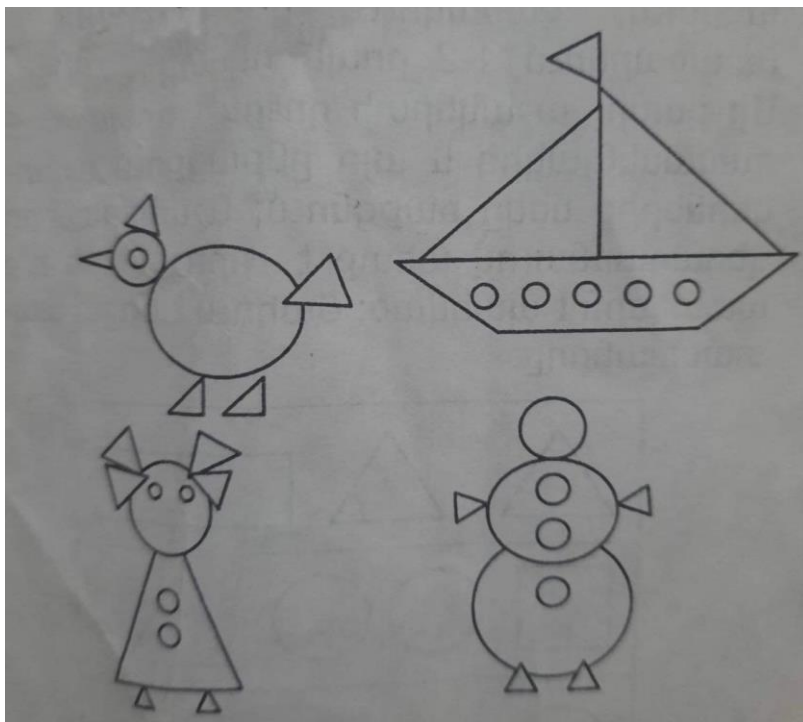
Նպատակները – Ամրապնդել սովորած երկրաչափական պատկերների ճանաչողությունը, զարգացնել աշակերտների երևակայությունը, ստեղծագործական կարողությունները, գեղագիտական ճաշակը:

Անհրաժեշտ պարագաներ – Տարբեր չափի և գույնի երկրաչափական պատկերներ, ապլիկացիոն աշխատանքներ:

Խաղավարը ցույց է տալիս մի քանի ապլիկացիոն աշխատանքներ, որոնք կազմված են տարբեր երկրաչափական պատկերներից: Աշակերտների միջոցով պարզաբանվում է, թե դրանցից յուրաքանչյուրը ի՞նչ երկրաչափական պատկերներից է կազմված:

Աշակերտներին բաժանվում են տարբեր գույնի, չափի, քանակի երկրաչափական պատկերներ և պահանջում նրանցով ստանալ նոր պատկերներ՝ կենդանիներ, թռչուններ, ձնեմարդ, նավակ և այլն:

Ավարտված աշխատանքները ցուցադրվում են հավաքապաստառի վրա, քննարկվում, թե յուրաքանչյուր աշխատանքում ի՞նչ երկրաչափական պատկերներ են օգտագործված, քանի՞ հատ, ի՞նչ գույնի և ի՞նչ չափի, որ աշխատանքն է ավելի գեղեցիկ:



Օգտագործված գրականության ցանկ

- 1.Նախաշավիղ—6 2008թ.
- 2.Նախաշավիղ—1 2003թ.
- 3.Նախաշավիղ—2 2001թ.
- 4.100 խաղ դպրոցականների համար
- 5.Կրթակարգ, չափորոշիչներ, առարկայական ծրագրեր, ուսուցման նյութեր, նոր մեթոդներ