

ԵՂԵԳՆԱԶՈՐԻ ՀՈՎՀԱՆՆԵՍ ՀՈՎՀԱՆՆԻՍՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԹԻՎ 2
ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

*Թեմա՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
մաթեմատիկայի դասերին*

Ուսուցիչ՝ Սրբուհի Հովհաննիսյան

Ղեկավար՝ Աիդա Խալաթյան

ԵՂԵԳՆԱԶՈՐ 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ	3
1. ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆԻ ՏԱՐԻՔԱՅԻՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ	4
2. ՃԱՆԱԶՈՂԱԿԱՆ ՀԵՏԱՔՐՔՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԱՌԱՋԱՑՈՒՄԸ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՄՈՏ.....	6
3. ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԷՈՒԹՅՈՒՆԸ.....	8
ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ.....	13
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ	17
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....	18

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման այն եզակի ձևերից են, որոնք հնարավորություն են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնել ոչ միայն երեխաներ աշխատանքը ստեղծագործական մակարդակով, այլև հիմնական նյութն ուսումնասիրելու ամենօրյա քայլերը: Այսինքն՝ եթե կրթական բովանդակությունը դնենք խաղի պատյանում, ապա կկարողանանք լուծել մանկավարժության առանցքային խնդիրներից մեկը՝ կրթական գործունեության մոտիվացիայի խնդիրը:

Դասերի խաղային ձևը ստեղծվում է դասարանում՝ օգտագործելով խաղային տեխնիկան և իրավիճակները: Օգտագործելով այս կամ այն խաղը, մենք կարող ենք բոլոր ուսումնական գործունեությունը ստորադասել խաղի կանոններին. ներմուծել մրցակցային տարր, դասի դիդակտիկ նպատակ դնել խաղային խնդրի տեսքով և օգտագործել ուսումնական նյութը որպես միջոց: Երեխայի խաղի մեջ խոր ստեղծագործական բովանդակություն կա: Խաղի դաստիարակչական նշանակության ուսումնասիրությամբ զբաղվել են նաև հոգեբաններ, սոցիոլոգներ, փիլիսոփաներ, ազգագրագետներ, արվեստագետներ, որոնք հիանալի գիտեն երեխայի ներաշխարհը:

1. ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆԻ ՏԱՐԻՔԱՅԻՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

Կրտսեր դպրոցական տարիքը անձի կայացման կարևորագույն փուլերից մեկն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում անհոգ մանկությունից անցում այնպիսի մի շրջանի, երբ անհրաժեշտություն է ծագում նոր դերեր կրել, պատասխանատու լինել, տարբեր պահանջներ իրականացնել: Այս շրջանում հակասության մեջ են մտնում երկու հիմնական դրդապատճառ՝ անհրաժեշտության և ցանկության: Մի կողմից, առաջնորդվելով անհրաժեշտության պահանջմունքով, երեխան բացահայտում է հասուն կյանքը, իսկ մյուս կողմից, դրդված լինելով ցանկության պահանջմունքով, երեխան ցուցաբերում է այնպիսի վարք, որը վերադարձնում է իրեն մանկության աշխարհ, որտեղ ամենը ապահով է, ծանոթ, իրականանալի, չկան որոշակի պարտականություններ և պահանջներ: Մի կողմից, երեխան իմպուլսիվ է, անհանգիստ, ունի ոչ կայուն ուշադրություն, իսկ մյուս կողմից, քանի որ նրա մոտ արդեն ձևավորվում է պահանջմունքների նոր մակարդակ, նա սկսում է գործել, առաջնորդվելով որոշակի նպատակներով, արժեքներով, զգացմունքներով: Կրտսեր դպրոցականի զարգացման ընթացքում հստակ երևում են զարգացման որակական փոփոխություններ: Երեխայի հոգեկան զարգացման կենտրոնում է հայտնվում *կամաձինության*¹ ձևավորումը /պլանավորում, գործողությունների զարգացման ծրագիր, վերահսկողության իրականացում/:

Այս տարիքի երեխայի զարգացման հիմնական բնութագրերից է այն, որ թեև կտրուկ փոխվում է գործունեության հիմնական ձևը, դեռևս պահպանվում է **խաղայն պահանջմունքը**²: Այդ իսկ պատճառով դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ է նաև **շարժվելու պահանջմունքը**, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրանանալու կարողությանը: Ուսուցիչը նաև կարող է

¹ Խանամիրյան Ի. «Դպրոցահասակ երեխայի անձի զարգացման հիմնական օրինաչափություններն ու առանձնահատկությունները»; <https://armineab.wordpress.com/2014/04/11>

² С.А. Рудакова: "Использование игровых технологий в период обучения в начальной школе" Проблемы педагогики, no. 5 (44), 2019, сс. 19-21.

հմտորեն կազմակերպել երեխաների հանգիստը՝ ներառելով խաղեր և շարժողական վարժություններ, որոնց ընթացքում երեխան լիցքաթափվում է և կարողանում արդյունավետ շարունակել ուսումը: Կրտսեր դպրոցականի համար նաև չափազանց կարևոր է **նոր տպավորություններ ստանալու պահանջը**, որի հիման վրա ձևավորվում են գիտելիքներ, կարողություններ և հմտություններ ձեռք բերելու պահանջը: Այս պահանջը առաջնորդում է երեխայի զարգանալու, դրդապատճառների նոր համակարգ ձևավորելու ընթացքը: Ողջ համակարգում կարևոր դեր են խաղում **սոցիալական դրդապատճառների** ձևավորումը, որը ի հայտ է գալիս 2-ից 3 տ. դասարաններում: Աշակերտի համար կարևորվում են ուսուցչի գովասանքը, գնահատականը, ավելի ուշ հասակակիցների կարծիքը իր անձի վերաբերյալ: Այս ամենը նպաստում է երեխայի կողմից սոցիալական իր նոր դերերի գիտակցմանը, իր Ես-ի ինքնահաստատմանը: Երեխայի դրդապատճառների առաջացման, հետաքրքրության պահպանման, Ես-ի ինքնահաստատման գործընթացում չափազանց կարևորվում է ուսուցչի դերը:

Կրտսեր դպրոցի առաջին տարիներին ուսուցիչը երեխայի համար միակ և անկոտրում հեղինակությունն է: Աշակերտի շփումը հիմնականում ուղղված է նրան, համադասարանցիներին նա ընդունում է ուսուցչի միջոցով, արժևորում է այն համադասարանցիներին, ում գնահատում է ուսուցիչը: Այդ պատճառով, ուսուցիչը որպես հեղինակություն կարող է ուղղորդել երեխայի հասարակական շփումները: Հետզհետե մեծանում է հասակակիցների հետ շփվելու պահանջը, որի բավարարման ընթացքում երեխան սկսում է հասկանալ առկա կանոնները, միջանձնային շփման նրբությունները:

Ուսումնական գործունեությունը փոխում է երեխայի *զգացմունքների* բովանդակությունը, նրանք դառնում են ավելի գիտակցված և զսպված: Դրական զգացմունքերը այժմ առաջանում են որ միայն հաճելի խաղ խաղալուց և հաճույք ստանալուց, այլ որոշակի մտավոր գործունեություն կատարելուց, դժվարություններ հաղթահարելուց, մրցակցությունից: 8-9 տարեկանում ի հայտ է գալիս զգացմունքների տարբերակում վատն ու լավը փախարհնվում են տարբեր զգացմունքների գիտակցմամբ և արտահայտմամբ: Զարգանում են ինտելեկտուալ զգացմունքները՝ հետաքրքրությունը, զարմանքը, կասկածը, ճանաչման հաճույքը և այլն:

2. ՃԱՆԱԶՈՂԱԿԱՆ ՀԵՏԱՔՐՔՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԱՌԱՋԱՑՈՒՄԸ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՄՈՏ

Կրտսեր դպրոցական տարիքի հիմնական առանձնահատկություններից է գործողությունների կամաժինության զարգացումը, որը բավական երկարատև գործընթաց է և սկսվում է ուսումնական գործունեության ընթացքում: Սկզբնական շրջանում կամքի ձևավորումը մեծապես պայմանավորված է արտաքին պայմաններով՝ պահանջներով, ցուցումներով, օրինակներով, սակայն զարգացման ընթացքում երեխան սկսում է առաջնորդվելով սեփական պահանջներով, ցանկություններով, ձգտումներով: Կարևորագույն բնութագրերից է հնքնուրույնությունը, որին դրդում են մեծահասակները:

Իմացական ոլորտի զարգացում: Ուսումնական գործունեության համար կարևոր իմացական գործընթացներից է **հիշողությունը**: Աշակերտին անհրաժեշտ է մտապահել մեծ քանակությամբ ինֆորմացիա և վերարտադրել այն: Չտիրապետելով հատուկ հմտությունների, երեխան հիշում է մեխանիկորեն, սակայն մեծ քանակի նյութի մտապահման դեպքում դա հետզհետե դժվարանում է: Ուսուցիչը օգնում է երեխային կիրառել մտապահման որոշակի հմտություններ՝ իմաստավորված մտապահում: Երեխան սկզբնական փուլում դժվարանում է մտապահվող նյութի մեջ իմաստային տարրեր առանձնացնել, ինչը անհրաժեշտ է հմտացնել սկսած տարբեր նկարների և փոքր տեքստերի մտապահման գործընթացից: Ուսումնական գործընթացը և գիտելիքների, հմտությունների, կարողությունների ձեռքբերումը ենթադրում է աշակերտի ինքնակառավարում, ինչը հնարավոր է իրականացնել լավ զարգացած **կամաժին ուշադրության** դեպքում:

Ուսման սկզբնական շրջանում երեխային գրավում է երևույթների միայն արտաքին կողմը, իսկ ուսուցչի դերը կայանում է նրանում, որ պարբերաբար սովորեցնի դիտողականությանը, երևույթների էության ըմբռնմանը, հասկացմանը և այլն: Նպատակահարմար է, օրինակ, խնդրել երեխային ստուգել իր ընկերոջ կամ իր գրածը, համեմատել սկզբնական նյութի հետ, զննել և մտապահել առարկաների կորևոր բնութագրերը և այլն: Ուսումնական գործունեության ընթացքում մեծահասակների

օգնությամբ երեխայի մոտ զարգանում են ուշադրության բաշխումը և տեղափոխելիությունը:

Այս տարիքում առաջնային պլան է մղվում մտածողության զարգացումը: Այն դառնում է առավել տրամաբանական, ինքնուրույն, ճկուն: Առաջին տարիներին այն դեռևս պատկերավոր բնույթ է կրում, սակայն ուսումնական գործունեությունը ստիմուլացնում է վերացական մտածողության զարգացումը, երբ հստակ արտաքին առարկաների հետ գործ ունենալուց երեխան անցում է մտավոր պլանում գործողությունների կատարմանը: Կարևոր դեր են խաղում գիտական հասկացությունների ձևավորումը, որն ընթանում է ֆունկցիոնալ հատկանիշների առանձնացումից մինչև էական հատկանիշների առանձնացումը: Գիտական հասկացությունների ձևավորման գործընթացում զարգանում են երեխայի մտածողության բոլոր գործընթացները: Կրտսեր դպրոցական տարիքում ինտենսիվորեն զարգանում և հարստանում է երեխայի **խոսքը**³: Ուսուցիչը կարող է օժանդակել այս գործընթացին՝ ապահովելով հարուստ խոսքային միջավայր /գրքերի ընթերցում, ֆիլմերի դիտում, խոսքի ունկնդրում/, ստեղծելով դասաժամերին արտահայտվելու և շփվելու հնարավորություններ, ձևավորելով բավարար բառապաշար, ձևավորելով գեղեցիկ խոսք օգտագործելու պահանջմունք և այլ: Այս տարիքում նաև ձևավորվում է գրավոր խոսքը, որը բավականաչափ ծանր, երկարատև և կամային ճիգեր պահանջող գործունեություն է:

Այսպիսով, կարելի է փաստել, որ կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխաները ունենում են հետևյալ ձեռքբերումները՝

- իմացական ոլորտի զարգացում,
- աֆեկտիվ-պահանջմունքային նոր մակարդակի ձևավորում, ինչը թույլ է տալիս գործել ոչ թե անմիջականորեն, այլ առաջնորդվելով հստակ գիտակցված նպատակներով, բարոյական նորմերով և արժեքներով,
- հարաբերականորեն կայուն վարքաձևերի ձևավորում,
- երեխայի սոցիալական ուղղվածության զարգացում:

³С.А. Рудакова: "Использование игровых технологий в период обучения в начальной школе" Проблемы педагогики, no. 5 (44), 2019, pp. 19-21.

Դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Այս ամենից կարելի է եզրակացնել, որ ուսումնական գործընթացները ավելի արդյունավետ է կազմակերպել **դիդակտիկ խաղերի միջոցով:**

3. ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԷՈՒԹՅՈՒՆԸ

Խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է:

Ըստ բովանդակության՝ դիդակտիկական խաղերը լինում են սյուժետա – դերային և խաղ – վարժություններ⁴:

1.Սյուժետադերային են այն խաղերը, որոնց ընթացքում լավագույնս դրսևորվում են երեխայի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, սեփական տպավորություններն ու պատկերացումները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու հնարավորությունները: Սյուժետադերային խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Երեխան սյուժետադերային խաղերում արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ, այլև տարբեր իրադրություններ, անձնական փորձից փոքրիկ դրվագներ կամ հասարակական երևույթներ: Սյուժետադերային խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով երեխաները նույնացվում են իրենց սյուժեի կերպարներին և փորձում արտացոլել կերպարին բնորոշ գործառույթները և հարաբերությունները: Ցանկացած դեր պարտադրում է վարքագծի և հարաբերությունների կանոններ, որոնք ակամայից յուրացվում են և գիտակցվում խաղի ընթացքում, դառնում սովորական ու ընդունելի և աստիճանաբար փոխանցվում իրական կյանք: Այստեղ ուսումնական խնդիրը թաքնված է:

2. Խաղ–վարժությունները նպաստում են երեխայի մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այն ներկայացնելով գրական հեքիաթի որևէ հերոսի անունով (Բուրատինո, Չեբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ երեխաների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը:

Պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան դպրոցականի ինքնուրույնությունը, որն էլ պիտի հիմք հան-դիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը: Բայց չմոռանանք նաև , որ խաղը կարող է լինել

⁴ А. О. Мельник, Н. М. Бухалина, С. П. Тетеркина, Е. А. Журавлева; "Сущность понятия «дидактических игры» и роль дидактических игр в процессе обучения" Интерактивная наука, no. 6 (71), 2022, pp. 47-48.

ուսումնական գործունեության գլխավոր բաղկացուցիչ մաս: Խաղի նպատակը պետք է լինի հիշողությունը ուշադրությունը՝ մտածողությունը երևակայությունը զարգացնող: Քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհավատալի է երեխային ամբողջովին զարգացնել: Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով: Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռք բերում և զարգացնում զննողականությունը : Ինչպես դարձնել դասը հետաքրքիր, գրավիչ, հասնել նրան, որ այն ձևավորի ճանաչողական հետաքրքրություն, աշակերտների ստեղծագործական և մտածողական ակտիվություն: Դասի կազմակերպման բազմաթիվ հնարքներից աշակերտների մոտ հետաքրքրություն են ստեղծում խաղը և խաղային իրադրությունները: Խաղը՝ զուգակցված աշխատանքի և ուսուցման հետ, երեխաների գործունեության որոշակի տեսակ է: Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում: Խաղային գործունեության մեջ մտնում են խաղեր և վարժություններ, որոնք զարգացնում են առարկաների բնույթը, բնութագրիչ հատկանիշները բացահայտելու, դրանք իրար հետ համեմատելու և համադրելու կարողությունները: Խաղային մեթոդները աշակերտների մոտ զարգացնում են հետևողականություն, կենդանություն են հաղորդում դասին, բարձրացնում են առարկան սովորելու հետաքրքրությունը: Խաղն ավելի տեսանելի է դարձնում ուսուցանվող նյութը: Հետաքրքիր խաղային դասեր կարելի է վարել նաև www.learningapps.org kahut.com, Quizizz կայքերի օգնությամբ:

Այն դասերը, որտեղ կիրառվում են խաղային տեխնոլոգիաներ, դառնում են ավելի արդյունավետ, բարձրանում է կրթության և դաստիարակության որակը, որովհետև այն գրավում է ամբողջ դասարանի ուշադրությունը: Խաղից առաջ ուսուցիչը պետք է ճիշտ ձևով ներկայացնի սցենարը, կանոնները և բաշխի դերերը: Որպեսզի արթնացնենք և պահենք երեխայի հետաքրքրությունը խաղային առաջադրանքների հանդեպ, անհրաժեշտ է՝

- երեխաների համար առաջադրանքի իմաստը լինի հասկանալի,
- առաջադրանքի իմաստը հասանելի լինի երեխաներին,
- առաջադրանքը տարբերվի սովորական առաջադրանքից:

Բազմազան խաղերի մեջ մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերի դերը բավականին մեծ է: Դրանց նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ, այլև խաղային իրավիճակում մաթեմատիկական գիտելիքների հաղորդակից դարձնելը, մաթեմատիկայի նկատմամբ ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնելը: Խաղի ժամանակ ամենաթույլ աշակերտն անգամ ոգևորվում է և ցանկություն հայտնում մասնակցելու խաղին: Այդ կերպ ձերբազատվում է բարդույթներից: Երեխան խաղալով աննկատ ձեռք է բերում մաթեմատիկական գիտելիքներ:

Դասարանում անցկացվող կամ բացօթյա խաղերի ժամանակ ուսուցիչը կարող է կիրառել զննական տարբեր պարագաներ:

Դիտարկենք դիդակտիկ խաղերի օրինակներ: **Դիդակտիկ խաղ՝** «Կարմիր գլխարկ».
Նպատակը- երեխաներին ծանոթացնել երկրաչափական պատկերներին:

Անհրաժեշտ նյութեր- գունավոր թղթից պատրաստված երկրաչափական պատկերներ:

Ընթացքը-գրատախտակին ամրացվում է մեծ պաստառ: Ուսուցիչը պատմում է «Կարմիր գլխարկը» հեքիաթը: Գունավոր թղթերով սկսում են պատկերել Կարմիր գլխարկին: Գլուխը պատկերում են շրջանով, աչքերը կապույտ կամ կանաչ շրջանիկներով: Ականջները՝ երկու դեղին քառակուսիով, քիթը՝ կարմիր շրջանով: Բերանը կարմիր

եռանկյուն է: Նույն սկզբունքով ամրացվում են Կարմիր գլխարկի մարմինը, ոտքերն ու ձեռքերը: Ամբողջական պատկերը ամրացնում են խաղատախտակին:

Դիդակտիկ խաղ՝ 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 աշակերտներին հերթով կանչում է գրատախտակի մոտ, որոնք որսում են ձկներին՝ մագնիսից կարթածողերի օգ

Խաղ Գնդակներ

Նպատակը՝ ամրակայել «շատ», «մեկ», «մի քանի», «ոչ մի» հասկացությունների ընկալումը:

Խնդիրները- խմբավորել առարկաներն ըստ ընդհանուր հատկանիշների՝ գույն, ձև: Տարբերել շատ», «մեկ», «մի քանի», «ոչ մի» բառերի իմաստը:

Պարագաներ-գունավոր փոքրիկ գնդակներ:

Ընթացքը-Ուսուցիչը հարցնում է.

Քանի՞սն են սեղանին դրված գնդակները: Առաջարկում է մոտենալ և վերցնել մեկական գնդակ: Այնուհետև հարցնում է, թե քանի՞ գնդակ կա յուրաքանչյուր երեխայի ձեռքին, իսկ սեղանի՞ն

Երեխաներին բաժանվում են տարբեր տեսակի, չափի և գույնի երկրաչափական պատկերներ և առաջարկվում է ստանալ նոր պատկերներ՝ կենդանիներ, թռչուններ, ավտոմեքենա, նավակ, տնակ և այլն: Աշխատանքներն ավարտելուց հետո դրանք ցուցադրվում են ընդհանուր հավաքապաստառի վրա: Աշակերտների հետ քննարկում է կատարվում՝ ի՞նչ երկրաչափական պատկերներ են օգտագործված, քանի՞ հատ են դրանք, ի՞նչ գույնի են: Այս խաղի նպատակն է՝ ամրապնդել երկրաչափական

պատկերների իմացությունը, զարգացնել աշակերտների երևակայությունը, գեղագիտական ճաշակը, ստեղծագործական կարողությունները: Այս խաղը կարելի է կիրառել նաև մայրենիի, կերպարվեստի և տեխնոլոգիայի դասաժամերին:

ՀԵՏԱՂՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտական աշխատանքը կատարել ենք առաջին դասարանում՝ մաթեմատիկայի դասին: Դասի ժամանակ երկրաչափական պատկերների հետ ծանոթացել ենք առաջին օրից սկսած, սակայն յուրաքանչյուր դասին երբ կրկնում էինք զգացվում էր որ ուսումնասիրվող նյութն այնքան էլ լավ չի տպավորվում երեխաների մոտ: Որոշվեց դասի ընթացքում կիրառել **դիդակտիկ խաղ**՝ «Կարմիր գլխարկ»:

Սկզբում երեխաները պատմեցին հեքիաթը, ապա վերցրեցին գունավոր թղթերից նախօրոք կտրատված երկրաչափական պատկերներից և յուրաքանչյուրը պատասխանեց հետևյալ հարցին. «մեր հեքիաթի հերոսուհու մարմնի ո՞ր մասին է այդ երկրաչափական պատկերը համապատասխանում»:

Հաջորդ քայլը հետևյալն էր. գրատախտակին ամրացված մեծ թղթի վրա սոսնձեցինք երկրաչափական պատկերները: Յուրաքանչյուրը՝ ով վերցնում էր պատկերը պատասխանում էր. «*մեր հեքիաթի հերոսուհու մարմնի ո՞ր մասին է այդ երկրաչափական պատկերը համապատասխանում*» հարցին և սոսնձում էր համապատասխան հատվածում:

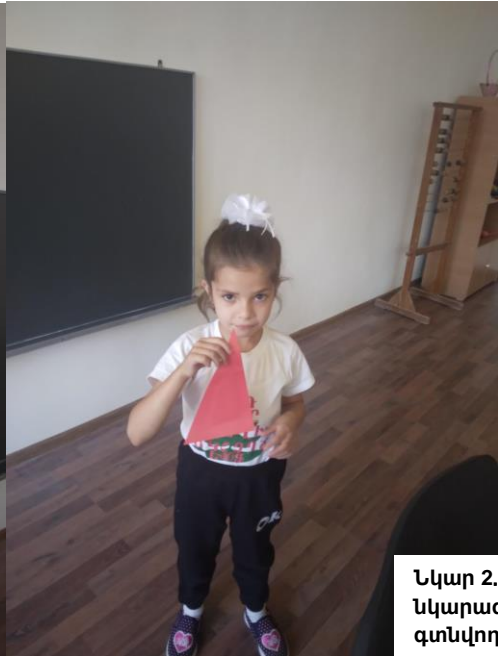
Խաղայրին գործընթացն անցավ հետաքրքիր և ուրախ: Երեխաների ոգևորույունը անթաքույց էր և հստակ էր որ խաղը նրանց դուր եկավ:

Հետագա դասերի ընթացքում պաստառի օգնությամբ նույն խաղը կիրառվեց, բայց յուրաքանչյուր անգամ թիրախավորվում էին պատկերների, մեծ և փոքր հասկիացությունների, գույների վերաբերյալ երեխաների իմացությունը:

- Կարելի է ասել որ խաղը լուծեց հետևյալ խնդիրները,
- Երեխաների բարձր ներգրավվածություն և ակտիվություն,
- Երկրաչափական պատկերների մասին իմացություն,
- Գույների մասին իմացություն,
- Մեծ և փոքր հասկացությունների մասին պատկերացում,
- Հայտնի կերպարների և հեքիաթների ներդրում ուսումնական գործընթացում՝ այս պարագայում «Կարմիր գլխարկը»:



Նկար 1. Պատտառը խաղի սկզբում



Նկար 2. Աշակերտը նկարագրում է իր ձեռքում գտնվող պատկերը



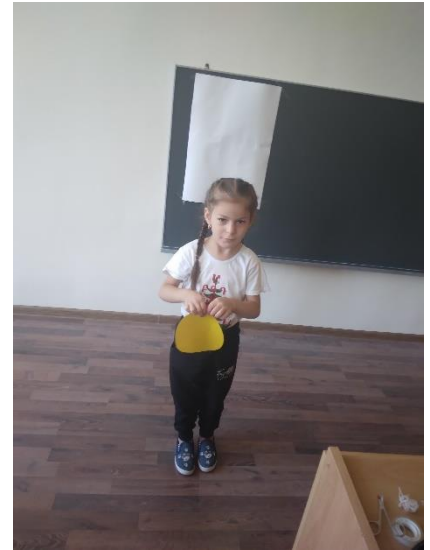
Նկար 3. Աշակերտը ամրացնում է պատկերը պաստառին



Նկար 4. Աշակերտը ամրացնում է պատկերը պաստառին



**Նկար 5. Աշակերտը
նկարագրում է իր ձեռքում
գտնվող պատկերը**



**Նկար 6. Աշակերտը
նկարագրում է իր ձեռքում
գտնվող պատկերը**



**Նկար 7. Վերջնական
պատկերը**

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Եվս մեկ անգամ համոզվում ենք, որ խաղի միջոցով կարելի է ուսուցումը դարձնել հաճելի և հետաքրքիր: Անգամ դժվար թվացող շատ առաջադրանքներ երեխաները կատարում են հաճույքով և սիրով: Այն երեխաները, ովքեր դժվարությամբ էին շփվել և արտահայտել իրենց մտքերը, շատ ակտիվ, եռանդուն էին և ցանկանում էին ավելի շատ մասնակցել: 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, համապատասխանեն 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: Ուսուցիչը պետք է ձգտի այն բանին, որպեսզի երեխաները հաղորդվող նյութը ոչ թե մեխանիկորեն սերտեն ու մտապահեն, այլ գիտակցաբար յուրացնեն և անհրաժեշտության դեպքում կիրառեն: Իսկ այս բանին հասնելու համար չափազանց կարևոր է, երեխաների ակտիվությունը: Ակտիվացնել երեխաներին դասավանդման պրոցեսում, նրանց մտածել տալ ուսուցվող նյութի շուրջը, ստիպել, որպեսզի շատ հարցերի պատասխանները նրանք իրենք գիտեն, և միայն այս պայմաններում կարելի է հասնել գիտելիքների գիտակցված յուրացման:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Խանամիրյան Ի. «Դպրոցահասակ երեխայի անձի զարգացման հիմնական օրինաչափություններն ու առանձնահատկությունները»;
<https://armineab.wordpress.com/2014/04/11/>:
2. Մ. Սիմոնյան «Դիդակտիկական խաղերը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական գործունեության բարելավման միջոց», <https://bit.ly/3xcl1Nc>:
3. Զ. Գյուլամիրյան «Խաղալով սովորենք», Երևան 2009:
4. Vygotsky L. S. "Play and its role in the mental development of the child." Soviet psychology 5.3 (1967): 6-18.
5. А. О. Мельник, Н. М. Бухалина, С. П. Тетеркина, Е. А. Журавлева; "Сущность понятия «дидактических игры» и роль дидактических игр в процессе обучения" Интерактивная наука, no. 6 (71), 2022.
6. С.А. Рудакова: "Использование игровых технологий в период обучения в начальной школе" Проблемы педагогики, no. 5 (44), 2019.