

Եղեգնաձորի Հովհաննես Հովհաննիսյանի
անվան թիվ2 հիմնական դպրոց

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝ Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին

Ուսուցիչ՝ Մարգարիտ Կարապետյան
Ղեկավար՝ Աիդա Խալաթյան

Եղեգնաձոր 2022

Բովանդակություն

Ներածություն.....	էջ 3
Գլուխ 1.....	էջ 5
Գլուխ 2.....	էջ 7
Եզրակցություն.....	էջ 17
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	էջ 18

Ներածություն

«Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը, կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրասիրության վառվող կրակ»:

Վ. Ա. Սուխոմլինսկի

Խաղը մարդուն ուղեկցել է նրա զարգացման բոլոր փուլերում: Այն մարդկային գործունեության ամենահարապուրիչ ձևերից մեկն է, որը ծագում է մանկության շրջանում և շարունակվում է ամբողջ կյանքի ընթացքում: Տարբեր տեսանկյուններից քննարկելով խաղային գործունեությունը՝ գիտնականները նշում են, որ խաղը մարդկային մշակութային համակարգի ուրույն և անբաժանելի մասն է: Նրանք խաղը դիտում են որպես երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևորագույն միջոց: Խաղի միջոցով երեխային կարելի է կրթել և դաստիարակել: Երեխայի համար իրականության ճանաչման այս հզոր միջոցը բացահայտում է նրա բնավորության բոլոր կողմերը: Այս գործունեության ընթացքում բավարվում են երեխայի հիմնական պահանջումները՝ ակտիվության և ինքնուրույնության դրսևորում, հասակակիցների հետ փոխշփումների և մեծահասակների կյանքին անմիջականորեն հաղորդակից լինելու, արտաքին աշխարհը ճանաչելու և այն արտացոլելու հնարավորություն: Խաղը նպաստում է նաև գործունեության նոր ձևերի՝ աշխատանքի և ուսումնական գործունեության տարանջատմանը: Երեխայի խաղն իր զարգացման ընթացքում ձեռք է բերում աշխատանքային և ուսումնական գործունեությանը բնորոշ կառուցվածքային տարրեր՝ նպատակ, պլանավորում և արդյունք: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հուզականությամբ հագեցած հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն է դառնում ուսումը: Սակայն դեռ երեկ իր զվարթ խաղերով տարվաց դպրոցականը չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ պատճառով, երբ ուսուցումը խելամտորեն զուգակցվում է խաղերով, երեխաների համար բացվում է մի նոր՝ առավել հետաքրքիր, սրտամոտ ու ցանկալի աշխարհ:

Երեխաների մեջ տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների վերաբերյալ գիտելիքներ, կարողություններ մշակելու և զարգացնելու ամենաարդյունավետ ձևը դա խաղն է: Երեխայի մաթեմատիկական զարգացումը, ամենից առաջ, կապված է նրա իմացական ոլորտի զարգացման հետ, վերջինս իր մեջ ներառում է ուշադրություն, երևակայական խոսք, զգայական ընկալում, մտածողություն, հիշողություն: Մաթեմատիկական զարգացման ընթացքում ընթանում է ընդհանուր ինտելեկտուալ և խոսքային զարգացում: Երբ երեխան տեսնում, շոշափում, զգում է առարկան շատ ավելի հեշտ է ընկալում և սովորում ուսուցանվող նյութը: Աշխատանքի մեջ կարևոր և առաջնային խնդիրներից մեկը երեխայի մոտ հետաքրքրության ձևավորումն է, իսկ

կրտսեր դպրոցական տարիքում միակ և լավագույն տարբերակը խաղն է: Խաղը, հատկապես մաթեմատիկական է և շատ բան է "պատմում" հենց երեխայի մասին: Այն օգնում է երխային հայտնվել ընկերների թիմում, ողջ հասարակության, մարդկության, տիեզերքի մեջ: Մաթեմատիկական խաղն օգնում է համախմբել և ընդլայնել դպրացական ծրագրով նախատեսված գիտելիքները, հմտություններն ու կարողությունները:

Մաթեմատիկական խաղերն ունեն իրենց պատմական անցյալը: Այս խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ, այլ մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելը, տվյալ առարկայի նկատմամբ ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնելը և դասին նպաստավոր թարմություն հաղորդելը: Խաղերի դերն առանձնապես մեծ է պասիվ երեխաների հետաքրքրությունների առաջացման առումով: Շրջապատող միջավայրից վերցրած տվյալներով կառուցված զվարճալի խնդիրների միջոցով իրականացվում է տեսականի և գործնականի կապը, ինչպես նաև ապահովվում կրթության ու դաստիարակության միասնությունը: Աշակերտներին գործնականորեն ցույց է տրվում մաթեմատիկայի կիրառությունը կյանքի տարբեր բնագավառներում, և դա խթանում է նրանց հետաքրքրասիրությունը տվյալ ուսումնական առարկայի հանդեպ: Նրանք զարմանքով ու սպասողաբար փնտրում են որոնվող հարցերի պատասխանները, իսկ երբ կարողանում են գտնել, ապա մեծ բավականություն են ստանում դասապրոցեսից: Մաթեմատիկական խաղերը պետք է մշակվեն՝ հաշվի առնելով առարկան և դրա նյութը: Դրանք պետք է լինեն բազմազան: Խաղի կանոնները պետք է լինեն այնպիսին, որ սովորողները ցանկություն դրսևորեն մասնակցել դրան: Ուստի խաղերը պետք է մշակվեն հաշվի առնելով երեխաների տարիքային առանձնահատկությունները, որոշակի տարիքում նրանց հետաքրքրությունները, զարգացումը և առկա գիտելիքները:

Մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպվում են նոր նյութի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու, ամփոփելու, ինչպես նաև գիտելիքներն ստուգելու նպատակով: Մաթեմատիկական խաղերը պետք է մշակվեն՝ հաշվի առնելով սովորողների անհատական առանձնահատկությունները՝ հաշվի առնելով սովորողների տարբեր խմբեր՝ թույլ, ուժեղ, ակտիվ, պասիվ և այլն: Նրանք պետք է այնպիսին լինեն, որ ցանկացած տիպի աշակերտ կարողանա իրեն դրսևորել խաղում, ցույց տա իր կարողությունները, իր անկախությունը, բավարարվածության զգացումը, հաջողությունը:

1. Խաղերի տեսակները և գործառույթները

Խաղի յուրաքանչյուր տեսակ զարգացման հրաշալի միջոց է սովորողների համար: Ոսուցչի խնդիրն է՝ շարունակել խաղը, ծավալել ու ընդլայնել այն՝ միշտ ուշադրության կենտրոնում պահելով դրա դաստիարակչական և ուսումնական նպատակները: Վերջին տարիներին խաղերի դասակարգման տարբերակ է առաջարկել Ս. Լ. Նովոյուլովան: Նա դասակարգման հիմք է համարել խաղային գործունեության նախաձեռնությունը, որի հետևանքով առանձնացվել է 3 խումբ.

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

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

1. Ռեժիսորական խաղեր
2. Խաղ-թատերականացումներ
3. Շինանյութով խաղեր
4. Կանոնով խաղեր
5. Շարժախաղեր
6. Դիդակտիկական խաղեր

Ինչպես ցանկացած գործունեություն, այնպես էլ խաղը կատարում է որոշակի գործառույթներ, որոնցով էլ պայմանավորված է նրա յուրահատկությունը: Ռուս մանկավարժ Վ. Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր գործառույթները.

- Սոցիալ-մշակութային գործառույթ: Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ-վերահսկող գործընթացներ: Խաղի սոցիալ-մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ է տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ-մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:
- Ինքնաիրականացման գործառույթ: Սա խաղի հիմնական գործառույթներից է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնաիրականացման ոլորտ: Հենց այս

տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

- Հաղորդակցման գործառույթ: Խաղը հաղորդակցման գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:
- Ախտորոշիչ գործառույթ: Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ «ինքնաարտահայտման միջոց է», որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:
- Թերապևտիկ գործառույթ: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ. Բ. Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնցում երեխան մտնում է դերային խաղի մեջ:
- Խաղի շտկողական գործառույթ: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. Եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլև խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց համախմբումն է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել հատկապես շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնագագացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:
- Խաղի զվարճացնող գործառույթ: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում: Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է: Խաղը մոգական ուժ ունի. Այն ունակ է սնելու երևակայությունը:

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

2. Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները

Վերջին ժամանակներս մանկավարժներն ու ծնողները հաճախ են բախվում երեխաների ակտիվ հանգստի բարդությանը, որի առավել հասանելի ձևերից է մնում խաղային գործունեությունը: Վերջինիս ղեկավարումը մանկավարժից բարձր մասնագիտական վարպետություն է պահանջում: Մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելիս պետք է 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 կպահանջեն 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):

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

Խաղի ուսումնական խնդիրը որոշվում է՝ ելնելով ուսումնական առարկայի ծրագրային խնդիրներից: Օրինակ՝ «առաջին տասնյակի թվերի հաջորդականության» խնդիրները երեխաների մեջ պիտի ձևավորեն 1-10 բնական թվերի մասին գաղափար, մշակեն թվերի և առարկանների խմբերի միջև համապատասխանություն ստեղծելու ունակություն, որը բնութագրում է այդ թիվը, ինչպես նաև ստեղծեն համապատասխանություն թվի անվանման և նրա նշման /համարի/ միջև՝ ծանոթացնելով բնական թվերի հատկություններին: Դրանք իրենց արտացոլումն են գտնում խաղերում /օրինակ՝ «նապաստակի տնակը» խաղը/:

Նապաստակի տնակը

Նպատակը: Ամրակայել թվի և առարկաների քանակի միջև առնչություն ստեղծելու ունակությունը, որը բնութագրվում է տվյալ թվով:

Ուսուցման միջոցներ: Տարբեր չափերի շրջանակներ:

Խաղի ընթացքը: Հատակին նկարված են տարբեր չափերի շրջանակներ, նրանցից յուրաքանչյուրի կողքին գրված է 1 կամ 2 թվանշանը: Նապաստակներն անտառի բացատում վազվզում են: Տնակում, ուր գրված է 1 թվանշանը, բնակվում է մեկ նապաստակ, իսկ այն տնակում, ուր գրված է 2 թվանշանը, բնակվում են երկու նապաստակ եղբայրները: Երբ բացատ է գալիս աղվեսը, նապաստակներն արագ փախչում են իրենց տնակները: 1 թվանշանով նտակում թաքնվում է մեկ նապաստակ, իսկ 2 թվանշան ունեցող տնակում՝ երկու նապաստակ: Նապաստակները, որոնք սխալվում են, համարվում են բռնված: Նրանց աղվեսը տանում է իր բույնը:

Ծանոթություն: Ուսուցիչը, երեխաներին ծանոթացնելով յուրաքանչյուր նոր թվի և նրա նշանակությանը, փոխում է խաղի պայմանները: Հայտնվում են տնակներ 3, 4, 5, թվանշաններով, որոնք խաղի ընթացքում թաքցվում են՝ համապատասխանելով խաղացողների թվին:

Խաղի պլանը: Այն իրենից ներկայացնում է խաղային գործունեության քայլաշար: Երեխաներին հրապուրում են հատկապես երևակայական սցենարները, առարկաների հետ կատարվող ակտիվ գործունեությունը:

Խաղի մեկնարկը: Խաղային միջավայրի վրա էապես ազդում է խաղի մեկնարկը՝ սկիզբը, որը պիտի լինի կազմակերպված ու կանոնավոր, այլապես խաղային միջավայրը կվերածվի քառասյին իրավիճակի, ուր բոլորը միաժամանակ խոսում են՝ առանց միմյանց հարգելու ու լսելու: Խաղային միջավայրը ստեղծում է խմբերի բաժանման, ղեկավարի ընտրության ինքնատիպ միջոցներ:

Խաղային գործողություններ: Խաղային գործողությունները փոխկապակցված են խաղի պլանի հետ, ելնում է դրանցից: Համարվելով խաղի պլանի իրականացման միջոց՝ դրանք միաժամանակ ամփոփում են իրենց մեջ նաև գործողություն՝ ուղղված մանկավարժի կողմից դրված ուսումնական խնդիրների լուծմանը:

Խաղի կանոնները: Խաղի կանոնները երեխաներն ընդունում են որպես պայման: Դրանց չիրականացումը Խաղը դարձնում է անհետաքրքիր: Խաղալով՝ երեխաները գիտակցում են, որ պահպանելով խաղի կանոնները՝ շուտով կհասնեն ցանկալի արդյուքի: Խաղի արդյունքների ամփոփում: Խաղի արդյունքներն ամփոփվում են խաղի ավարտից անմիջապես հետո՝ ոորչելով հաղթող խմբերին, և հայտնաբերելով այն երեխաներին, որոնք առավել ճիշտ են իրականացրել խաղային առաջադրանքները: Պիտի մատնանշել յուրաքանչյուր երեխայի ձեռքբերումը, ընդգծել հետ մնացող երեխաների հաջողությունները, գնահատողական դատողությունների ինքնատիպությունը:

Դիդակտիկական խաղերի իրականացման մեթոդիկական ինքնատիպ է: Դրա համար ուսուցիչը պիտի դառնա խաղի մասնակից՝ հիմնավորելով իր պահանջները և նկատողությունները իրենց խնդիրներով ու կանոններով: Խաղի անհրաժեշտ կարգապահությունը հեշտ է դրվում, եթե երեխաներն իրենք են հետաքրքրված կանոնների իրականացմամբ և հետևում են դրանց: Դիդակտիկական խաղերը

կարճաժամկետ են /10-20 րոպե/, և կարևոր է, որ այդ ամբողջ ընթացքում չնվազի խաղացողների մտավոր ակտիվությունը, չնվազի հետաքրքրությունը առաջադրված խնդրի հանդեպ: Օրինակ՝

Գտիր թիվը

Խաղի նպատակը: Սովորողների արագ հաշվելու կարողությունների զարգացում:

Ուսուցման միջոցները: 1-ից 30 թվերով քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Գրատախտակին երկու պաստառ է դրված, ուր ամրացված են 1-30 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: (Նկ. 1)¹



Նկար 1.

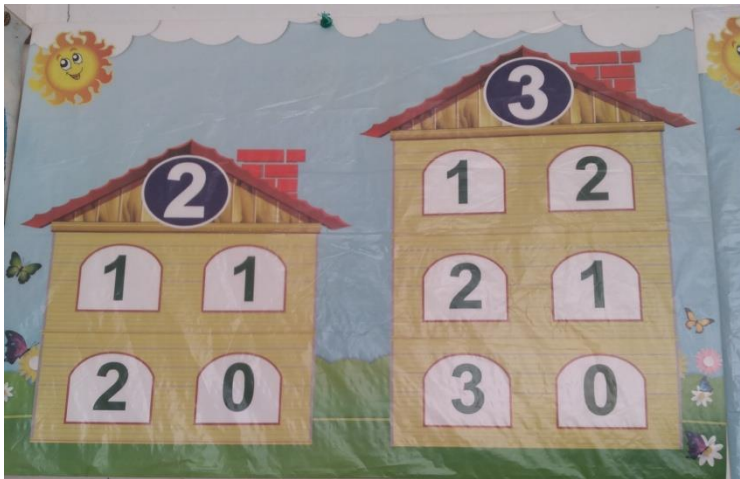
Թվի կազմությունը

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

Ուսուցման միջոցները: Գունավոր թղթերից պատրաստված, տնակի ձև ունեցող հավաքապաստառ ու թվային քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Մի քանի աշակերտ գալիս են գրատախտակի մոտ, ցույց տալիս հավաքապաստառի վրա փակցված թվի կազմությունը համապատասխան թվային քարտերի միջոցով ու հավաքապաստառի ազատ վանդակում տեղադրում համապատասխան թվային քարտը: (Նկ. 2)

¹ <https://poqrik.am/tag/%D5%B4%D5%A1%D5%A9%D5%A5%D5%B4%D5%A1%D5%BF%D5%AB%D5%AF%D5%A1/>



Նկար 2.

Որոնել զույգը

Խաղի նպատակը: Սովորողների՝ «քանակային թիվ» հասկացության մասին ունեցած գիտելիքների ստուգում:

Ոսուցման միջոցներ: Թվային ու պայմանանշային քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Աշակերտների մի մասի մոտ շրջանակներով քարտեր են, իսկ մյուսների մոտ՝ թվանշաններ: Պետք է համապատասխան զույգեր կազմել: (Նկ. 3 և 4)²



Նկար 3., 4.

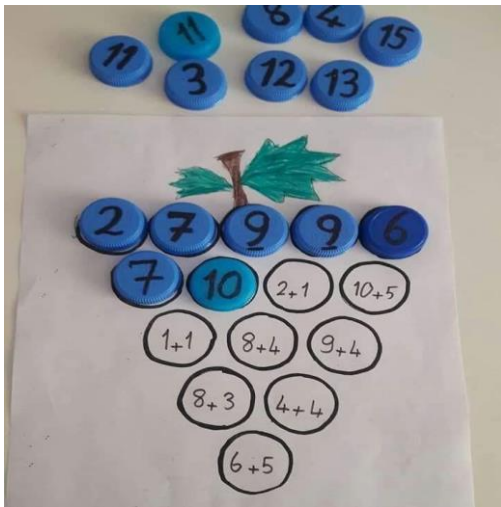
Ուրախ գնդակ

Ոսուցման նպատակը: Թվաբանական գործողությունների հնարների անրապնդումը թվեր կազմելու միջոցով:

Ոսուցման միջոցները: Թվաբանական գործողությունների օրինակներով քարտեր, գնդակներ:

² <https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/matematicheskie-igry>

Խաղի բովանդակությունը: Ոսուցիչը, նետելով գնդակը, անվանում է 10 թիվը, ապա 9, ...: Յուրաքանչյուրը, ստանալով գնդակը, անվանում է անհրաժեշտ թիվը: (Նկար 5)³

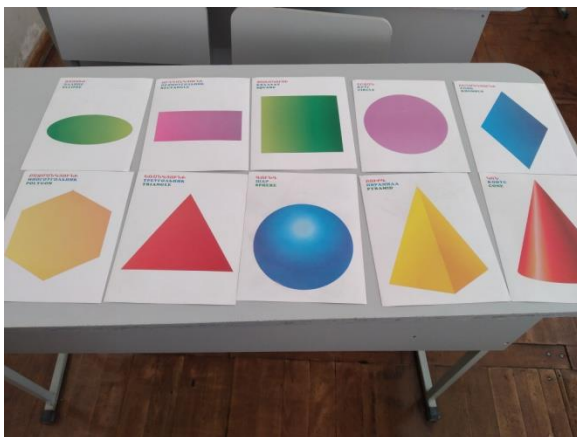


Նկար 5.

Գտիր ճիշտ գույնը

Խաղի նպատակը: Ամրապնդել երկրաչափական պատկերների մասին ունեցած գիտելիքները, ամրապնդել գույների մասին ունեցած գիտելիքները, ամրապնդել տարածության մեջ ճիշտ կողմնորոշումը, զարգացնել արագ կողմնորոշվելու կարողությունը:

Խաղի բովանդակությունը: Խաղի ընթացքում երեխաներին բաժանվում է նախօրոք կտրատված երկրաչափական պատկերներ՝ կանաչ, կարմիր, կապույտ, դեղին գույներով, համապատասխան գույներով կա նաև շրջան, երեխաները ուսուցչի հրահանգով պետք է կարողանան սահմանված ժամանակահատվածում արագ և ճիշտ կողմնորոշվելով երկրաչափական պատկերները տեղադրեն համապատասխան գույնի մոտ: (Նկար 6 և 7)



Նկար 6., 7.

³ <https://co.pinterest.com/johannapaolavelez/manualidades/>

Գտիր նույնը

Խաղի նպատակը: Սովորողի մոտ զարգացնել տեսողական-տրամաբանական մտածողությունը, արագ և ճիշտ կողմնորոշվելու, համապատասխանեցնելու կարողությունները:

Խաղի բովանդակությունը: Սովորողի դիմաց դրվում է թուղթ, որի վրա նշված են թվեր՝ տարբեր հաջորդականությամբ: Սովորողը պետք է կարողանա սահմանված ժամանակում փայտիկները ճիշտ հաջորդականությամբ տեղավորել թվերի վրա: (Նկար 8 և 9)⁴



Նկար 8., 9.

Նախորդ կամ հաջորդ թիվը

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

Անհրաժեշտ պարագաներ: Գնդակ

Խաղի ընթացքը: Աշակերտները շրջան են կազմում: Խաղավարը կանգնում է կենտրոնանում, ասում է որևէ թիվ և գնդակը նետում աշակերտներից մեկին: Գնդակը բռնող աշակերտը պետք է ասի այդ թվի հաջորդ կամ նախորդ թիվը և գնդակը վերադարձնի խաղավարին: Այսպես Խաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ, մինչև մեկը ճանաչվում է հաղթող: (Նկար 10 և 11)

⁴ wordpress.com/2020/04/15



Նկար 10., 11.

Առարկաների խմբավորումը ըստ ձևի և գույնի

Երեխաները նստում են սեղանի շուրջ: Սեղանի վրա դրված են երկրաչափական պատկերներով քարտեր: Երեխաները պետք է քարտերը խմբավորեն ըստ գույնի և ձևի: (Նկար 12 և 13)



Նկար 12., 13.

Առարկաների տարբերակում ըստ չափի

Նպատակ: Ամրապնդել «այնքան», «որքան», «շատ», «քիչ», «ոչ մի», «մեծ», «փոքր», արտահայտությունները հասկանալու և օգտագործելու կարողությունը: Սովորեցնել համեմատել միմյանցից զգալի տարբեր չափեր ունեցող երկու առարկա: Համեմատության արդյունքը ասել «մեծ» և «փոքր» բառերով: Ջարգացնել և ամրապնդել աչքաչափը:

Առարկաների տարբերակում ըստ բարձրության

Նպատակ: Ամրապնդել աշակերտի մոտ «բարձր-ցածր», «աջ-ձախ» հասկացությունները:

Որն է մեծ

Երեխաներին է տրվում տարբեր մեծության տիկնիկներ: Երեխաները սկսում են համեմատել՝ համոզվելու համար, թե որն է մեծ, որը՝ փոքր, մյուսը ավելի փոքր: Երեխաները Խաղի միջոցով շատ հեշտությամբ կկարողանան համեմատել միմյանցից զգալի տարբեր չափեր ունեցող առարկաներ:

Գնդիկ-Բոքոնիկ

Խաղի ընթացքը: Ծանոթացնել երկրաչափական պատկերներից շրջանին, եռանկյանը, քառակուսուն:

Անհրաժեշտ պարագաներ: Ափսե, երկրաչափական պատկերներ՝ շրջան, քառակուսի, եռանկյուն, գունավոր թղթեր: Երեխաները ուսուցչի օգնությամբ պետք է ստանան Գնդիկ-Բոքոնիկ: Գլուխը ստանալու համար ափսեի օգնությամբ գունավոր թղթից շրջան կկտրվի: մնացած երկրաչափական պատկերներով կստացվի աչքերը, քիթն ու բերանը: (Նկար 14)⁵



Նկար 14.

Գտիր ընկերոջը

Նպատակ: Զարգացնում է ուշադրությունը և ամրապնդում համրանքը:

Անհրաժեշտ պարագաներ: Ամեն մի խաղացողին տալ մեկից մինչև տասը թվերով խաղաքարտեր:

Խաղի ընթացքը: Երեխաները նստում են սեղանի շուրջ: Խաղավարը ցույց է տալիս թիվը, իսկ երեխաները պետք է խաղաքարտերի օգնությամբ ցույց տան ցուցադրված թվի հաջորդ կամ նախորդ թիվը: Եթե խաղավարը ցույց է տալիս 1-5 թվերից մեկը, ապա երեխաները պետք է ցույց տան ցուցադրված թվի հաջորդ թիվը, իսկ եթե ցույց է տալիս 5-10 թվերից մեկը, ապա երեխաները պետք է ցույց տան ցուցադրված թվի նախորդ թիվը: (Նկար 15)⁶

⁵ <http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRgVIOi-mMGBAcSUGiouAbff4HNEd4sc6ZVybXyH2mZKm9J5b0>

⁶ <https://i-helm.livejournal.com/5624.html>



Նկար 15.

Վաճառվում են թվեր

Անհրաժեշտ պարագաներ: 1-5 թվանշաններով քարտեր, ամեն մեկից 5 հատ: Երեխային հետաքրքրելու համար, նրան ասում եք խաղի անվանումը՝ «վաճառվում են թվեր»: Նրան տալիս եք 1-5 թվերով քարտեր, ամեն մեկից 5 հատ: Երեխային առաջարկվում է, որպեսզի լինի «վաճառողը», իսկ ուսուցիչը՝ «գնորդը»: Եվ սկսում է խաղը նմանատիպ հարցերով. –Ինձ տվեք մեկ հատ 3 և երկու հատ 5: Որպեսզի երեխան չձանձրանա, պարբերաբար փոխվում են դերերով:

Ամենաշատն ու ամենաքիչը

Խաղի ընթացքը: Երեխաներին ասվում է, որ ընտանիքի անդամների անունները հաշվելու խաղ են խաղում: Անհրաժեշտ են թուղթ և մատիտ կամ գրիչ:

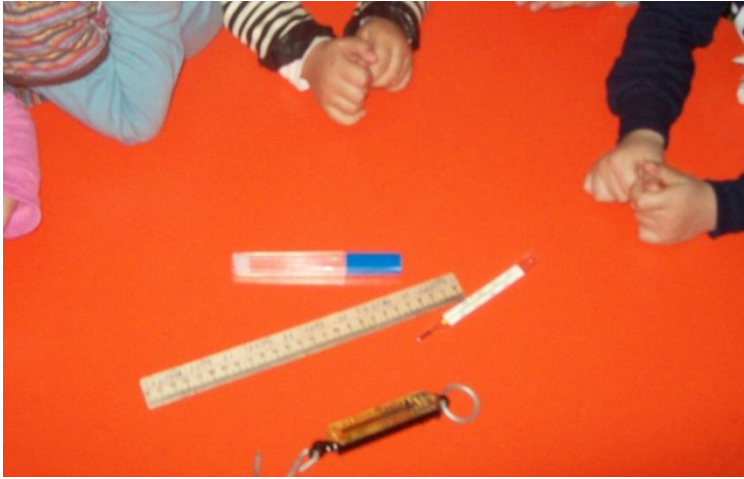
Խաղի ընթացքը: Երեխային առաջարկվում է ընտանիքի չորս կամ հինգ անդամի կամ բարեկամի անուններ տալ: Ուսուցիչը ամեն մեկի անունը հատ-հատ, մեծ տառերով գրանցում է թղթի վրա: Այնուհետև երեխայի հետ սկսում են հաշվել յուրաքանչյուրի անվան տառերը: «Ում անվան տառերն են ամենաշատը», «... անվան մեջ քանի տառ կա», «Ում անվան տառերն են ամենաքիչը»: Երեխան պետք է հաշվելով գտնի:

Չափման գործիքներ

Նախապատրաստում: Երեխան օգնում է ուսուցչին հավաքել չափման գործիքներ: Օրինակ՝ քանոն, ջերմաչափ, ժամացույց, կշեռք, մետր: Երեխան տեղեկացվում է, որ այդ բոլոր գործիքները օգտագործվում ոն առարկաներ չափելու համար: Ամեն գործիքի համար ուսուցիչը հարցնում է. «այս գործիքի անունը գիտե՞ս», «գիտե՞ս թե ինչի համար են այն օգտագործում», «ո՞ր գործիքն է ասում, թե ժամը քանիսն է», «ո՞ր գործիքն է ասում, թե որքան ցուրտ է կամ շոգ է», «ո՞ր գործիքն է ասում, թե առարկան կամ մարդը ինչքան ծանր է», ո՞ր գործիքն է ասում, թե առարկան ինչքան երկար է»: (Նկար 16)⁷

7

<https://wikijp.org/hashtags/%D5%84%D5%A1%D5%A9%D5%A5%D5%B4%D5%A1%D5%BF%D5%AB%D5%AF%D5%A1%D5%AF%D5%A1%D5%B6>



Նկար 16.

Ձեռքերով ու ոտքերով չափում

Նախապատրաստում: Ուսուցիչը ծանոթացնում է խաղի կանոններին՝ ասելով որ տարբեր առարկաներ պետք է չափվեն ձեռքերի օգնությամբ: Երեխան ուսուցչի օգնությամբ ձեռքը լայն բացում է ու սկսում են հաշվել, թե քանի՞ ձեռք «պետք եկավ», «սեղանը քանի՞ ձեռք երկարություն ունի»: Այնուհետև հաշվում են թե քանի ձեռք պահանջվեց ուսուցչից, և քանի ձեռք երեխայից՝ սեղանը չափելու համար: Ուսուցիչը նաև կարող է հարցնել, թե ոտքով չափելու դեպքում ինչ թիվ կստացվի:

Լիքը, կիսատ ու դատարկ

Նախապատրաստում: Անհրաժեշտ է ամանով ջուր, 4 նույն չափի թափանցիկ բաժակներ:

Ընթացքը: Բաժակները շարվում են մի գծի վրա: Դրանցից մեկը լցվում է լիքը ջուր, մյուսը, ճիշտ կիսով չափ, երրորդը՝ մոտավորապես երկրորդի կեսի չափ, չորրորդի մեջ ջուր չի լցվում:

Քննարկում: Երեխան սկսում է համեմատել ջրի մակարդակները: Ուսուցիչը հարցնում է. «ո՞րն է կիսով չափ լցված», ո՞ր բաժակն է դատարկ», «բաժակները լիքը բաժակից մինչև դատարկ բաժակն են դասավորված», «կարո՞ղ ես ըստ հերթականության դասավորել»: (Նկար 17)



Նկար 17.

Եզրակացություն

Այսպիսով՝ երեխաների համար աշխարհը ընկալելու լավագույն միջոցը խաղն է, որը միավորում է նրանց, կրթում ու զարգացնում, թե՛ մարմինը, թե՛ ոգին, թե՛ նրանց միտքը, թե՛ զգացմունքը: Խաղը մղում է նրանց ազատ ու անկաշկանդ ինքնադրսևորման, ստեղծագործելու և ինքնահաստատվելու: 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 տարալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ և խաղի միջոցով: Ուսուցման գործընթացում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխաներին հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները: Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: 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: Խաղային մեթոդները երեխաների մոտ զարգացնում են հետևողականություն, կենդանություն են հաղորդում դասին, բարձրացնում են առարկան սովորելու հետաքրքրությունը: Խաղն ավելի տեսանելի է դարձնում ուսուցանվող նյութը: Խաղը "կոտրում է" պասիվությունը: Խաղային գործունեության ընթացքում ուսումնասիրված նյութը սովորողների կողմից մոռացվում է ավելի փոքր չափով և դանդաղ, քան այն նյութը, որի ուսումնասիրության ընթացքում խաղը չի օգտագործվել: Սա առաջին հերթին պայմանավորված է նրանով, որ խաղը օրգանապես համատեղում է գվարձանքը, ուսուցման գործընթացը դարձնելով դպրոցականների համար մատչելի և հետաքրքիր: Խաղի մեկ այլ դրական կողմն այն է, որ այն նպաստում է գիտելիքների օգտագործմանը նոր իրավիճակում, այսինքն սովորողների կողմից յուրացված նյութն անցնում է մի տեսակ պրակտիկա, բազմազանություն և հետաքրքրություն է բերում ուսումնական գործընթացին:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Պետրոսյան Ա. «Մաթեմատիկական խաղերի կազմակերպման ու անցկացման մեթոդիկան», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, 2015-2
2. Գյուլամիրյան Զ.Հ., «Խաղալով սովորենք» -2009
3. Գևորգյան Ա. «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիղ»-2013
4. Քարամյան Գ. «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիղ» 2012-5
5. Հ. Ս. Հարությունյան և Ս. Ա. Զիրախյան «Մաթեմատիկայի իմ այբուբենը»:
6. Բեդիրյան Գ. «Մաթեմատիկական տանը և դպրոցում»