

<<Կրթությունն առանց սահմանի>> ՀԿ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝ Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական
հետաքրքրությունների խթանման միջոց
Ուսուցիչ՝ Արմինե Բարսեղյան
Ղեկավար՝ Վերոնիկա Բարաջանյան

Երևան
2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....3

ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՃԱՆԱԶՈՂԱԿԱՆ
ՀԵՏԱՔՐՔՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԽԹԱՆՄԱՆ ՄԻՋՈՑ4

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....22

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....23

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Թեմայի արդիականությունը: Կրթական հաստատությունները, մասնավորապես՝ դպրոցը, այսօր կանգնած են ուսուցման հումանիտար բովանդակությունը, մարդասիրական արժեքները և սովորողների քաղաքացիական գիտակցությունը ձևավորելու, հասարակության փոփոխվող պայմաններին աշակերտի հարմարվելու մեխանիզմները զարգացնելու, ուսումնական առարկաների՝ յուրաքանչյուր աշակերտին հասցեագրված ուսուցման և դաստիարակության ներուժն ավելի հզորացնելու և լիարժեք իրագործելու անհրաժեշտության առջև:

Հետազոտության օբյեկտը: Խաղն է, որպես աշակերտների ուսունական գործունեության խթանման միջոց:

Հետազոտության առարկան: Խաղի, որպես մանկավարժական տեխնոլոգիա, վերլուծությունն է, նրա կրթական, դաստիարակչական և զարգացնող հնարավորությունների գիտատեսական սահմանումը:

Հետազոտության նպատակը: Հոգեբանական, մանկավարժական գրքերի և ամսագրերի հիման վրա համակողմանի ուսումնասիրել և գիտամանկավարժական վերլուծության ենթարկել տարրական դասարաններում խաղային գործունեության դերն ու նշանակությունը աշակերտների կրթության և դաստիարակության գործընթացում:

Հետազոտության խնդիրները: Մեր թեմայի բաժիններով պայմանավորված առաջադրվել են հետևյալ խնդիրները.

1. Ներկայացնել խաղի դերը և նշանակությունը կրտսեր դպրոցականների կրթության և դաստիարակության գործընթացում:
2. Բացահայտել խաղերի կիրառման կարևորությունը ուսուցման գործընթացում:

**ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ԿՐՏՄԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՃԱՆԱՉՈՂԱԿԱՆ
ՇԵՏԱՔՐՔՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԽԹԱՆՄԱՆ ՄԻՋՈՑ**

Մանկավարժական գործընթացի երկու գլխավոր պրոցեսներից մեկը ուսուցման պրոցեսն է:

Պարզ ու հասկանալի լեզվով ասած՝ ուսուցումը մարդուն (աշակերտին) տրվող գիտելիքների, կարողություններն ու հմտություններն են: Իհարկե, ուսուցումը գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների մեխանիկական փոխանցման ու յուրացման գործընթաց չէ, դա երկկողմանի՝ ուսուցչի և աշակերտի փոխգործունեության պրոցես է: Ուսուցում հասկացությունը կարելի է ձևակերպել նաև այսպես. ուսուցումը ճանաչողական գործընթաց է, որի ընթացքում սովորողները ձեռք են բերում գիտելիքներ, կարողություններ ու հմտություններ:

Գործընթաց (պրոցես) բառացի (լատիներենից թարգմանված) նշանակում է ընթացք: Ուրեմն՝ կարելի է ասել, որ ուսուցման գործընթացը ուսուցիչների և աշակերտների ձոխկապակցված, իրար հաջորդող ու փոփոխվող փոխազդեցություն է, որի ընթացքում լուծվում են սովորողների կրթության, դաստիարակության և ընդհանուր զարգացման խնդիրները:

Ուսուցման գործընթացը նպատակաուղղված մանկավարժական գործընթաց է (կամ դրա մի մասն է), որը խթանում է սովորողների գործունեությունը՝ գիտական գիտելիքներ, կարողություններ ու հմտություններ ձեռք բերելու, իրենց ստեղծագործական ընդունակությունները զարգացնելու, գիտական աշխարհայացք ձևավորելու, քառոյական որակներ ու համոզմունքներ սեփականացնելու համար:

Ուսուցման գործընթացը իրականացվում է ուսուցչի և աշակերտի փոխազդեցության ընթացքում¹:

Ուսուցման գործընթացում հիմնական գործոնը հաղորդակցումն է, որն ավելի լայն հասկացություն է, քան ուսուցումը: Գիտնականները գտնում են, որ ուսուցման գործընթացում ցանկացած գործողություն (ուսուցչի, աշակերտի) հաղորդակցում է նշանակում: Ուսուցչի և աշակերտի փոխկապակցված գործողություններում ուսուցչի գլխավոր նպատակը բովանդակալից հաղորդակցումն է աշակերտների հետ, իսկ աշակերտների նպատակը այդ հաղորդակցմանը հետևելը, իմաստավորելը և

¹ Գյուլամիրյան Ջ., «Մովետական մանկավարժություն», Երևան, 1977, էջ 232

իրենց ու ուսուցչի գործողությունների միջոցով գաղափարների, օրենքների, տեսությունների, բարոյական նորմերի յուրացումը: Ի.Պ. Պիդկասիստին նշում է, որ ուսուցումը լայն իմաստով հաղորդակցումն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում ճանաչողության կառավարումը, հասարակական-պատմական փորձի յուրացումը, այս կամ այն գործունեությանը որոշակի տիրապետումը, որը անձի ձևավորման հիմքն է:

Ուսուցման գործընթացը կատարում է 3 գլխավոր գործառույթ՝ կրթական, դաստիարակչական և զարգացնող: Ուսուցման և դաստիարակչության միջև կա երկկողմանի կապ: Այսպես, եթե ուսուցումը դաստիարակում է, ապա դաստիարակությունն էլ նպաստում է բարեհաջող ուսուցմանը: Այս իմաստով էլ ուսուցման գործընթացը ենթադրում է կրթական-դաստիարակչական գործառույթների միասնություն: Իսկ զարգացնող ուսուցումը ուսուցման և կրթական գործառույթների հետևանք է: Ջարգացման տեմպը, արագացումը առաջին հերթին կախված է այն բանից, թե որքան արդյունավետ կիրականացվի կրթությունն ու դաստիարակությունը: Նշանակում է ուսուցման գործընթացի այս 3 գործառույթները փոխկապակցված են:

Ուսուցման գործընթացը բաղկացած է երկու մասից՝ դասավանդումից և ուսումից: Դասավանդումը ուսուցչի գործունեությունն է, իսկ ուսումը՝ աշակերտի կամ աշակերտական կոլեկտիվի²:

Ուսուցման-ուսումնառության նպատակի հիմնախնդիրը մանկավարժության մեջ միշտ էլ եղել ու մնում է կարևորագույններից մեկը: Ուսուցման նպատակը, կախված հասարակության սոցիալտնտեսական պայմաններից ու օրեցօր աճող պահանջներից, անընդհատ փոփոխվում է: Այսօր արդեն ժամանակավրեպ է առաջնորդվել ուսուցման նպատակին հասնելու ավանդական մեթոդներով: Սա պայմանավորված է այն բանով, որ աշակերտը (երեխան) այսօր տեղեկատվություն (գիտելիք) է ստանում ամենատարբեր ու բազմաբնույթ աղբյուրներից: Ուսուցիչը, գիրքը, տետրը, գրատախտակն ու կավիճը դադարում են գիտելիքի միակ աղբյուր ու միջոց լինելուց: Հրապարակի վրա են համակարգչային տեխնիկան, հեռուստատնտեսությունը, ուսուցման տեսողական ու լսողական միջոցները և այլն,

² (Յու. Ա. Ամիրջանյան, Ա. Ս. Սահակյան, Մանկավարժություն, Ե էջ 129-139)

որոնք արմատական փոփոխության են ենթարկում ուսուցման ողջ գործընթացը: Սա՝ միջոցների առումով: Մյուս կողմից՝ ուսուցման-ուսումնառության կազմակերպման ավանդական ձևի՝ դասի ընթացքում էլ ցանկության դեպքում ուսուցումը հնարավոր է իրականացնել ոչ ավանդական, նորարարական ձևերով: Այս բոլորից բացի առաջին պլան է մղվում ստացած գիտելիքներն իրական կյանքում կիրառելու, գիտելիքներն ինքնուրույն լրացնելու կարողությունները, հմտությունները, կատարողական որակները³:

Ուսուցումը բարդ և դժվարին գործընթաց է, որին ներկայացվող արդիական պահանջները ենթադրում են բազմակողմանի, բազմափուլ և լուրջ ստեղծագործական աշխատանք: 2003թ.-ին հրատարակված «Ինտեգրացված թեմատիկ միավոր» ձեռնարկում դիտարկված ուսուցման հիմնական խնդիրներն են.

- հաղորդել գիտելիքների որոշակի հանրագումար (պաշար),
- ձևավորել այդ գիտելիքները կիրառելու կարողություններ,
- սովորեցնել սովորել,
- ձևավորել ստեղծագործական մտածողություն և կարողություններ:

Ահա այն հիմնական նպատակներն, որոնցով պայմանավորվում է ուսուցման մեթոդների և կազմակերպման ձևերի ընտրությունը⁴: Դարերի ընթացքում փոխվել են նաև ուսուցման մեթոդները: Ուսուցման մեթոդների դասակարգման հարցում դեռևս միասնական, բոլորի կողմից ընդունված մոտեցում չկա: Ավանդական դասակարգումը իր հիմքում ընդունում է գիտելիքների ձեռքբերման, յուրացման աղբյուրը: Ըստ այդմ էլ ընդունում են 3 խոշոր խմբեր՝

1. խոսքային,
2. գործնական,
3. զննական

Խաղը դիտվում է որպես մանկան կենսական պահանջ և բազմակողմանի զարգացման միջոց և դաստիարակության հզոր գործոններից մեկն է: Խաղի ժամանակ երեխան դառնում է ավելի գործունյա, ունենալով ինքնուրույն գործելու

³ Г.К. Селевко <<Энциклопедия образовательных технологий>>, Том 1, Москва НИИ. Школьных технологий, 2006, էջ 321

⁴ (Ս. Վարդումյան և ուրիշներ, Ուսուցիչների վերապատրաստման գործընթացի կատարելագործումը, Ե-2003, էջ 242,246)

լայն հնարավորություն, ծանոթանում է արտաքին աշխարհին, ձեռք է բերում փորձ, հմտություններ և ունակություններ: Խաղի ընթացքում երեխան հաճախ հանդիպում է տարբեր առարկաների և իրերի, որոնց մասին գաղափար չունի և ինքն է կռահում, թե ինչպես վարվի դրանց հետ, ինչպես դրանք օգտագործի իր նպատակներին: Այդ միջոցով նրա մեջ զարգանում է հնարամտություն, հետևաբար և գիտակցական վերաբերմունք դեպի իր խաղ-աշխատանքը:

Խաղը, ինչպես և արվեստի տարբեր տեսակներ, ծագել է աշխատանքային պրոցեսներից, նրա բովանդակությունը պայմանավորված է հասարակական կյանքի և կենցաղի շատ կողմերով, արտահայտում և արտացոլում է տվյալ հասարակարգի դեպի կյանքը, դեպի արտադրամիջոցները, դեպի մարդն ունեցած մարդկային վերաբերմունքը, փոխհարաբերություններն ու աշխարհայացքի հիմնական գծերը:

Խաղի միջոցով ստացած գիտելիքն ավելի մնայուն է, պատկերավոր և լավ է հիշվում երկար ժամանակ: Այն ակտիվացնում է ուսումնական ողջ գործընթացը: Այլ կերպ ասած՝ ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է ոչ միայն ուսուցչի ակտիվ դեր, այլ նաև աշակերտի ակտիվություն, նաև ակտիվ ուսումնական փոխհարաբերություններ, ակտիվ ուսումնական մթնոլորտ: Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում-ուսումնառություն՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման անհնար է հասնել այսօրվա կրթական նպատակներին:

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 միջոցով⁵:

Տարրական դասարաններում խաղերի կիրառումը կարևոր նախապայման է դասի արդյունավետության բարձրացման համար, քանի որ աշակերտը, առանց կամային մեծ ջանքեր գործադրելու, հիմնականում դրսևորելով հետկամածին ուշադրություն՝ յուրացնում է խաղի ընթացքում մատուցվող դասանյութը, վերհիշում անցած կանոնները, ամրապնդում ու համակարգում իր գիտելիքները:

⁵ Վարդումյան Ս. և ուրիշներ, Ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ, տեսություններ, մեթոդներ, գնահատում, Այրեքս, Երևան, 2003, 404 էջ:

Բերենք օրինակներ(կիրառել ենք կրտսեր առաջին դասարանում),որտեղ նոր գիտելիքները հաղորդվում և ամրապնդվում են խաղի միջոցով.

Օրինակ 1. «Ներս, դուրս»

Նպատակը` ծանոթացնել «ներս,դուրս» հասկացություններին, երեխաներին տալ երկրաչափական պարզագույն գիտելիքներ:

Անհրաժեշտ նյութեր` գրքեր, տետրեր, գրիչներ, նկարչական տետրեր և այլն:

Ընթացքը` խաղի պարտադիր պահանջ է օգտագործել ներս և դուրս բառերը: Երեխաներին հանձնարարեցինք իրենց սեղանին դրված իրերը տեղավորել պայուսակների մեջ: Հարցրեցինք, թե որտեղ են գտնվում իրենց իրերը` պայուսակի ներսում, թե` դրսում: Ապա հանձնարարեցինք պայուսակից հանել գրիչները և դնել սեղանին, որից հետո հարցրեցինք, թե գրիչները որտեղ էին և հիմա որտեղ են: Եվ այսպես շարունակեցինք այնքան, մինչև բոլոր երեխաները հասկացան այդ հասկացությունների իմաստը: Իսկ այս նյութի ամրապնդման համար նույն խաղը օգտագործեցինք միայն այն տարբերությամբ,որ մենք տալիս էինք հրահանգներ (գրիչները դնել պայուսակի ներսում,պայուսակից դուրս դնել նկարչական տետրերը, մաթեմատիկայի գրքերը դնել պայուսակից դուրս, իսկ գրիչները պայուսակի ներսում և այլն), իսկ նրանք լուր կատարում էին դրանք⁶:

Օրինակ 2. «Գտի՞ր գույգ առարկան»

Նպատակը` ներմուծել «գույգի» գաղափարը, սովորեցնել կազմել գույգ առարկաներ:

Անհրաժեշտ նյութեր` պարկ, գույգ ձեռնոցներ, գնդակներ, մատիտներ, ռետիններ և այլ գույգ առարկաներ:

Ընթացքը` պարկի մեջ լցրեցինք գույգ առարկաները, աշակերտներից մեկին կանչեցինք գրաստիստակի մոտ, հանձնարարեցինք պարկից հանել մի առարկա (առանց նայելու), ցույց տալ մյուս աշակերտներին, ապա շոշափելով պարկից հանել այդ առարկայի գույգը, ապա կանչում ենք մեկ ուրիշ աշակերտի և այդպես շարունակ: Այս խաղը կարելի է օգտագործել նաև նյութի ամրապնդման համար:

Օրինակ 3. «Կազմել գույգեր»

⁶ Ուշինսկի Կ. Դ. .Մանկավարժական ընտիր երկեր, Հ.2, Երևան, 1959, էջ 312

Գրատախտակի մոտ կանչեցինք տասը աշակերտի, նրանցից հինգին տվեցինք քառակուսիներ, մյուս հինգին՝ եռանկյուններ: Միացրեցինք երաժշտություն, որի ընթացքում երեխաները պետք է խառնվեին, պարեին: Երբ երաժշտությունը դադարեր նրանք պետք է կազմեին զույգեր՝ մեկ քառակուսի, մեկ եռանկյուն: Այն զույգը, որը սխալվում է դուրս է գալիս խաղից:

Օրինակ 4. «Կազմել գնացք»

Նպատակը՝ «շատ, քիչ, հավասար» հասկացությունների ամրապնդում:

Ընթացքը՝ գրատախտակի մոտ կանչեցինք տասներկու աշակերտների և կազմեցինք երկու գնացք, որոնցից մեկը ունի յոթ, մյուսը՝ հինգ վագոններ: Առաջարկեցինք համեմատել երկու գնացքների վագոնները: Երեխաները պարզեցին, որ գնացքներից մեկը ավելի շատ վագոններ ունի: Այնուհետև հանձնարարեցինք հավասարեցնել վագոնների քանակը:

Օրինակ 5. «Առանձնացնել միավանկ, երկվանկ, եռավանկ բառերը»

Նպատակը՝ վանկի ամրակայում, միավանկ, բազմավանկ բառերի ուսուցում:

նհրաժեշտ նյութեր՝ միավանկ, երկվանկ, եռավանկ բառերի նկարներով քարտեր:

Ընթացքը՝ դասարանը բաժանեցինք երեք մասի, ամեն խմբի տվեցինք միավանկ և բազմավանկ բառերի նկարներով քարտեր և հանձնարարեցինք մի քանի ընթացքում առանձնացնել միավանկ, երկվանկ և եռավանկ բառերը: Հաղթող է ճանաչվում այն խումբը, որը ավելի լուռ, արագ և ճիշտ է կատարել առաջադրանքը:

Օրինակ 6. «Խուլ ու համր բեռնակիրներ»

Նպատակը՝ ձևավորել պարզ ընդարձակ նախադասությունները համառոտելու ունակություն, զարգացնել երեխաների երևակայությունը:

Անհրաժեշտ նյութեր՝ թղթից պատրաստված նավակ և պարկեր, որոնց վրա հնարավոր լինի տեղադրել բառեր՝ գրված առանձին քարտերի վրա: Նավակը պետք է նկարել և կտրել այնպես, որ այն «լողա» ջրում:

Ընթացքը՝ նախ աշակերտներին պետք է բացատրել խուլ, համր, բեռնակիր բառերի իմաստները: Այնուհետև գրատախտակին փակցվում է «ջրում լողացող» նավակը: Հարկ է նշել, որ խուլ ու համր բեռնակիրները մի վայրից մյուսը տեղափոխում են ոչ միայն պարկերով բեռներ, այլ այդ պատկերի վրա ամրացված

բառերով որոշակի նախադասություններ: Այդպիսով կապ է ապահովվում այդ երկու վայրերի բնակիչների միջև: Ճանապարհին փոթորիկ է բարձրանում, և հնարավոր է, որ նավակը խորտակվի: Անհրաժեշտ է բեռը թեթևացնել: Բեռնակիրները պետք է հերթով ջուրը նետեն պարկերը: Հարկավոր է ձգտել նավակում թողնել այն պարկերը, որոնց վրա ամրացված բառերն արտահայտում են սկզբնական նախադասության (պարզ ընդարձակ նախադասություն) գլխավոր, հիմնական միտքը: Այսպես, օրինակ՝ պետք է տեղ հասցնեն «Ձեր ուղարկած բարի լուրը մեզ հասավ այսօր առավոտյան» նախադասությունը: Վերջում նավակում մնում են այն պարկերը, որոնց վրա ամրացված են «լուրը» և «հասավ» բառերը, քանի որ այդ բառերով կարելի է արտահայտել տրված նախադասության գլխավոր միտքը::

Դասարանում խաղեր անցկացնելու 10 ամենաձանրակշիռ հիմնավորումներ

Հիմնավորում 1. Խաղը համատեղում է զվարճանքն ու նպատակը

Խաղերը աշակերտին խինդով վարակող մթնոլորտի միջոցով ճանաչողական կապ են ստեղծում տվյալ թեմայի և աշակերտի միջև: Դրանք ցայտուն կերպով ներկայացնում են թեման և պարզևի արժանացնում անհատական ու խմբային ձեռք բերումները: Խաղերն ուսումնառության գործընթացին ներհոսում են զվարճանք ու եռանդ ընդամենը շեշտադրելով ուսումնառության բաղադրիչը:

Հիմնավորում 2 Խաղերի միջոցով աշակերտն արձագանք է ստանում:

Սովորողներն իրենց կատարած աշխատանքի վերաբերյալ արձագանք ստանալու ցանկություն ու կարծիք ունեն: Խաղերն անմիջապես արտացոլում են աշխատանքին աշակերտի ունեցած մասնակցության աստիճանը, նրա հաջողություններն ու թերացումները: Համատասխան ուղղիչ արձագանքի դեպքում խաղը կարող է վերաճել ուսումնական անգնահատելի հնարավորության:

Հիմնավորում 3. Խաղերի միջոցով ուսուցիչն արձագանք է ստանում:

Խաղերն ստեղծում են «վարժանքի դաշտ», որի շրջանակում սովորողները փոխազդում են թեմայի հետ՝ դրսևորելով իրենց գիտելիքներն ու տեղեկատվությունը կիրառելու հմտությունները: Դրանց իրական ցուցադրմանը հետևելով՝ ուսուցիչը կարող է ընտրել դասախոսության, ընթերցանության և միջամտության համապատասխան մակարդակը:

Հիմնավորում 4. Խաղերը փորձի ձեռքբերման միջոց են:

Մերօրյա սովորողը պետք է գործի և ամեն ինչ փորձի ինքնուրույն: Խաղերը ստեղծում են մի մթնոլորտ, որը պասիվ աշակերտին վերափոխում է ուսումնառության գործընթացի ակտիվ մասնակցի, գործընթաց, որի շրջանակներում աշակերտները կարող են «գլուխ գլխի» տալ և կենսագործել իրենց գաղափարները: Խաղերը ուսուցչին ու աշակերտին նաև հիշեցնում են, որ դասարանում դրական գործոն է:

Հիմնավորում 5. Խաղերը ոգևորում են սովորողներին:

Խաղերը ներգրավում են աշակերտներին և նրանց ոգևորում փոխազդել թեմայի հետ: Այս փոխազդումը խաղացողներին մղում է տվյալ թեմայի ըմբռնումը դրսևորելով ընկերական մրցակցության պայմաններում, որտեղ հաջողություններն ընդհանուր ցնծության ու հանդիսավորության հիշարժան պահեր են, իսկ սխալներն ընդամենը նշանակում են, որ աշակերտի հմտություններն ու գիտելիքներն առավելագույն լարման են ենթարկվում:

Հավելված

Իմ անցկացրած պրակտիկայի ժամանակ ես համոզվեցի, որ խաղերը երեխայի կրթության և դաստիարակության հիմնական ձևերից են: Յուրաքանչյուր խաղ երեխային մի ինչ որ բան է սովորեցնում կամ ամրապնդում է նրա պատկերացումները:

Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և, ինչու չէ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք

աննկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը:

Աշակերտների ակտիվության և ուշադրության զարգացման համար անցկացվում են խաղի էլեմենտներով բանավոր հաշվարկ:

Առաջադրանք 1. «Ուրախ հաշվարկ»

13	15
18	
11	20
	16
17	14
12	19

1. Անվանի՞ր և ցույց տուր բոլոր թվերը 11-ից մինչև 20-ը գրված սև գույնով, իսկ հետո կարմիր գույնով:

2. Անվանի՞ր և ցույց տուր 20-ից մինչև 11 թվերը գրված սև, իսկ հետո կարմիր գույնով:

3. Անվանի՞ր և ցույց տուր 11-ից մինչև 20 թվերը միաժամանակ՝ գրված սև և կարմիր գույներով:

Աշակերտների ուշադրությունը զարգացնող առաջադրանքների թիվը, որոնք կառուցված են մաթեմատիկական նյութի վրա, շատ մեծ նշանակություն ունեն:

Առաջադրանք 2.

ա) գտի՞ր բոլոր թվերի գումարը՝ գրված կարմիր գույնով,

բ) գտի՞ր բոլոր թվերի գումարը՝ գրված սև գույնով:

Կարմիր և սև քառակուսիներում գրիր ստացված գումարը.

3	7	4
9	5	8

<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

Առաջադրանք 3.

Գտի՞ր

- ա) թվերի գումարը, որոնք հանդիպում են երկու-երեք անգամ: Դրանք գրիր առաջին քառակուսում,
- բ) թվերի գումարը, որոնք հանդիպում են մեկ անգամ: Այն գրիր երկրորդ քառակուսում,
- գ) թվերի տարբերությունը: Այն գրիր երրորդ քառակուսում

7	1	3	4
3	7	6	
1	5	4	2

Առաջադրանք 4. «Դումինո»

Երբ անցանք 0-10 թվերը, պատրաստեցինք դումինոներ, որոնք բաժանեցինք երեխաներին՝ յուրաքանչյուրին մեկական: Առաջին դումինոն դրեցինք մենք, այնուհետև շարունակեցին երեխաները.

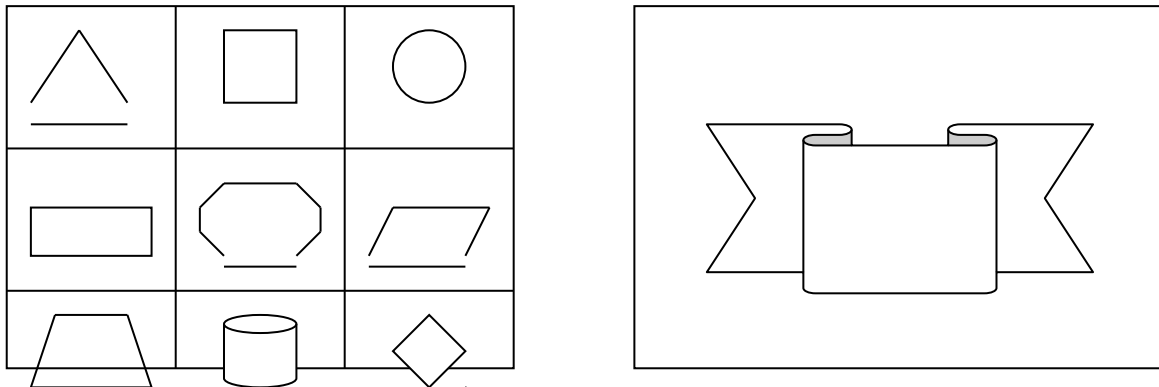
1 + 1	= 2	2 + 3	= 5	5 + 2	= 7
-------	-----	-------	-----	-------	-----

Երեխաները ներգրավվել էին ակտիվ գործունեության մեջ, նրանք դումինո խաղալով և մեկը մյուսին լրացնելով՝ մեծ հաճույքով յուրացնում ու ամրապնդում էին նյութը:

Կատարել եմ նաև մի խաղ-փորձ, որոշելու համար, թե աշակերտները որքանով են մտապահել անցած երկրաչափական պատկերների մոդելները:

Որպեսզի խաղին բոլորը մասնակցեն, կարելի է աշխատանքի ուսուցման դասին պատրաստել աղյուսակ, որի վրա երկրաչափական պատկերներ են ամրացված: Աղյուսակի հետևի կողմին ամրացված է մի գրպանիկ, որը

պարունակում է այն նույն երկրաչափական պատկերները, որոնք ամրացված են աղյուսակի վրա:



Խաղի իմաստն այն է,որ

Երբ ուսուցիչը տալիս է ինչ-որ երկրաչափական պատկերի անվանումը, աշակերտները պետք է գրպանիկից հանեն երկրաչափական պատկերը և դնեն աղյուսակի համապատասխան վանդակի վրա:

Խաղերի օգնությամբ մենք լուծում ենք տարբեր կրթական խնդիրներ, օրինակ, տարրական դասարաններում նախատեսված են այնպիսի խաղեր, որոնք օժանդակում են երեխաների մաթեմատիկական խոսքի զարգացմանը: Օրինակ՝

Առաջադրանք 5. «Հակառակը»

Նպատակը՝ երեխաների խոսքի զարգացում `նրանց ակտիվ բառապաշարի մեջ ներառելով «հաստ-բարակ, լայն-նեղ և այլն» հասկացությունները:

Բովանդակությունը՝ ուսուցչուհին վերցնում է մի փոքրիկ գնդակ, ասում է որևէ բառ (հաստ, երկար, նեղ, լայն, մեծ և այլն) և նետում է գնդակը այն աշակերտին, ով պետք է ասի հակառակ բառը: Աշակերտը բռնում է գնդակը, ասում է հակառակը և գնդակը կրկին նետում ուսուցչուհուն(հաստ-բարակ, երկար-կարճ, նեղ-լայն և այլն):

Առաջադրանք 6. «Լրացում»

Նպատակը՝ երեխաների խոսքի զարգացում

Ուսուցման միջոցները՝ ինքնաթիռի, ուղղաթիռի, հրթիռի, թռչունի, թիթեռի և այլնի նկարներ

Բովանդակությունը` ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է նկարները (վերևից ներքև) և բացատրում է առաջադրանքը` ավարտել նախադասությունը, որը սկսում է ուսուցիչը: Օրինակ` «Երկնքում բարձր թռչում է (հրթիռը): Հրթիռից քիչ ներքև թռչում է (ինքնաթիռը): Ինքնաթիռը թռչում է (ուղղաթիռից բարձր): Եթե թռչունը թռչում է թիթեռից բարձր, իսկ ուղղաթիռը թռչունից բարձր, ուրեմն ինքնաթիռը թռչում է (թիթեռից բարձր): Եթե թռչունից բարձր թռչում է ուղղաթիռը, իսկ նրանից ցածր թիթեռը, ուրեմն թռչունը գտնվում է (ուղղաթիռի և թիթեռի միջև)»:

Այսպիսի խաղերի օգնությամբ ուսուցիչը երեխաների ակտիվ բառապաշար է ներառում մի շարք նախնական հասկացություններ, սովորեցնում է կառուցել պարզագույն մտահանգումներ:

Մի շարք գործունեության տեսակների հաջող տիրապետումը սերտորեն կապված է աշակերտների մոտ տարածական պատկերացումների ձևավորմամբ, իրենց նկատմամբ առարկաների դիրքի որոշման կարողությամբ և իրենց դիրքը տարբեր օբյեկտների (առարկաների) նկատմամբ: Այդ պատճառով խաղային գործունեության միջոցով երեխաներին անընդհատ և սիստեմատիկ պետք է դրանում վարժել: Այդ նպատակին կարող են ծառայել, օրինակ, «Պատրաստենք ավտոտնակ», «Բարձրագույն ձևավոր թռիչք» խաղերը, որտեղ երեխաները ակնառու հիմքի վրա ծանոթանում են «ձախից, աջից, միջև, ձախից-աջ, վերև» և այլ հասկացություններին:

Առաջադրանք 7. «Պատրաստենք ավտոտնակ»

Նպատակը` «սկզբից, հետո, ձախից, աջից, միջև» հասկացությունների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները` մարդատար, բեռնատար մեքենաների, ավտոբուսի նկարներ:

Բովանդակությունը` ուսուցիչը կամ աշակերտներից մեկը ավտոտնակ է պատրաստում գրատախտակի մոտ, իսկ մնացած երեխաները պատրաստում են իրենց սեղանների մոտ: Ավտոտնակի ձախ կողմում դնում են մարդատար մեքենան, աջ կողմում` բեռնատարը, ավտոբուսը դնում են մարդատարի և բեռնատարի միջև: Ուսուցչի առաջադրանքով որոշում են մեքենաների տեղը ավտոտնակում և համեմատում են նրանց չափերով և գույներով:

«Տասնյակ համակենտրոնում թվերի կազմությունը» թեմայի ուսումնասիրման ժամանակ կարելի է օգտագործել այնպիսի խաղեր, որոնց օգնությամբ երեխաները կգիտակցեն յուրաքանչյուր նախորդող և հաջորդող թվերի կազմման հնարքները:

Առաջադրանք 8. «Կազմենք գնացք»

Բովանդակությունը՝ ուսուցիչը հերթով աշակերտներին կանչում է գրատախտակի մոտ: Նրանցից յուրաքանչյուրը, վագոնի դեր կատարելով, ասում է իր թիվը: Օրինակ՝ առաջին կանչված աշակերտն ասում է. «Ես առաջին վագոնն եմ»: Երկրորդ աշակերտը, երկրորդ վագոնի դերը կատարելով, միանում է առաջին վագոնին՝ (ձախ ձեռքը դնում է առջևի կանգնած աշակերտի ուսին) ասելով իր թիվը, մնացածները վարվում են նույն կերպ: «Մեկ կրկին մեկ՝ ստացվում է երկու»: Հետո միանում է երրորդ վագոնը և բոլոր երեխաները, ուսուցչի ազդանշանով, կազմում են գումարման օրինակներ. «Երկու կրկին մեկ՝ կստացվի երեք» և այսպես շարունակ: Այնուհետև վագոնները (աշակերտները) անջատվում են մեկ առ մեկ, իսկ դասարանը կազմում է հետևյալ տիպի օրինակներ. «Երեք առանց մեկի կլինի երկու, երկուսը առանց մեկի՝ մեկ և այլն»:

Սովորողները խաղի ընթացքում ամրապնդում են իրենց գիտելիքները և մեկ անգամ ևս ընդհանրացնում , թե ինչպես են կազմում նախորդ և հաջորդ թվերը:

Խաղեր, որոնց նպատակն է զարգացնել երեխաների խոսքը՝ ակտիվ բառապաշարի մեջ ընդգրկելով մի շարք նախնական մաթեմատիկական հասկացություններ.

«Բնութագրեք առարկաները»

Խաղի բովանդակությունը՝ փոքրիկ արկղի մեջ լցված են տարբեր չափի, երկարության, ձևի և այլն առարկաներ: Երեխաները մեկ-մեկ մոտենում են սեղանին, արկղից հանում են այս կամ այն առարկան և տալիս դրա բնութագիրը: Օրինակ՝ «Մատիտը հաստ է, կարճ, կարմիր քանոնը բարակ է, երկար և այլն»: Այնուհետև, եթե ինչ-որ հատկանիշ չի ասվել, երեխաների միջոցով դրանք լրացվում են: Այսպիսով՝ նոր և կարևոր այս թեմայի հաղորդումը դառնում է անկաշկանդ: Փաստորեն երեխաները կատարում են միատեսակ աշխատանք և դրանից չեն հոգնում, չեն ձանձրանում:

«Վերջաբան»

Խաղի բովանդակությունը՝

ա) ուսուցիչը արտասանում է նախադասության խտջգբբ աշակերտները շարունակում են (ցանկալի է ընտրել պատկերավոր օրինակներ, որոնցով տրվեն հարցեր): Օրինակ, «Եթե սոճին բարձր է կեչուց,ուրեմն կեչին... (ցածր է սոճուց): Եթե կաղնու բունը հաստ է կեչու բնից, ուրեմն կեչու բունը... (բարակ է կաղնու բնից)»,

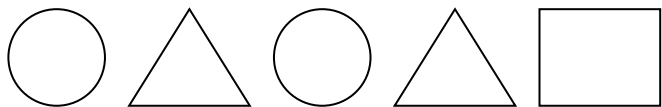
բ) ուսուցիչը առաջարկում է ավարտել կապակցությունը՝ օգտագործելով հետևյալ բառերը՝ «հաստ, բարակ, կլոր, բարձր, ցածր»: Օրինակ՝ «Գնդիկ-բոբոնիկ... (կլոր), Բուրատինո... (բարակ), ամպեր... (բարձր), գնդակ... (կլոր), ծղոտ... (բարակ)»:

Խաղեր, որոնց նպատակն է երեխաների մոտ ձևավորել տարածական, քանակական, ժամանակային պատկերացումներ.

«Կազմենք բազմերենգ գոտի»

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ երկրաչափական պատկերների հավաքածու

Խաղի բովանդակությունը՝ ուսուցչի առաջադրանքով երեխաները մաքուր թղթի վրա շարում են շրջաններ, քառակուսիներ, եռանկյունիներ՝ դրանցից ստանալով բազմազան գոտի, օրինակ՝ մեջտեղում դրեք կարմիր շրջան, նրանից աջ՝ կանաչ եռանկյուն, շրջանից ձախ՝ դեղին եռանկյուն, կանաչ եռանկյունուց աջ՝ կապույտ քառակուսի, դեղին եռանկյունուց ձախ՝ կարմիր շրջան և այսպես շարունակ: Արդյունքում ստացվում է բազմերանգ գոտի:



«Գտի՞ր թաքցրած թվանշանով բացիկը»

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ թվանշաններով բացիկներ

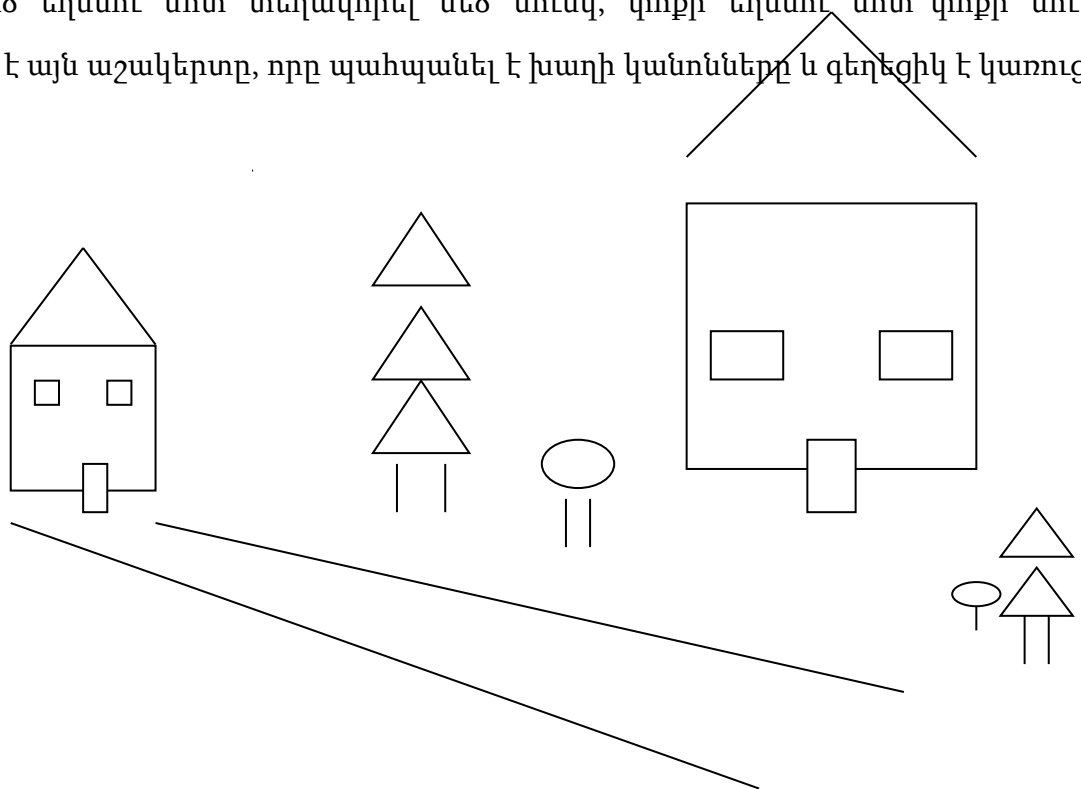
Խաղի բովանդակությունը՝ ուսուցիչը երկու աշակերտի կանչում է գրատախտակի մոտ: Նրանցից մեկը դեմքով շրջվում է գրատախտակի կողմը, մյուսը թաքցնում է թվանշանով բացիկը: Գրատախտակի մոտ կանգնածին առաջարկվում է շրջվել և գուշակել(գտնել), թե որտեղ է գտնվում բացիկը: Ուսուցիչը օգնում է՝

շարժման ուղղությունը ցույց տալով. գնալ առաջ ծրջվել ձախ, հետո աջ, շրջանցել սեղանը և այլն: Մնացած երեխաները նույնպես խաղում են. ցույց են տալիս կանաչ շրջանը, եթե ճիշտ է ընթանում և կարմիր, եթե սխալ է ընթանում:

«Կառուցի՞ր տնակներ և շրջակայքում տնկի՞ր ծառեր»

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ գունավոր թղթի շերտիկներ՝ տնակների կառուցման և ճանապարհների անցկացման համար, 5 կանաչ եռանկյուն, երկու սնկի նմուշ. մի սունկն ընտրել մեծ գլխով և հաստ ոտքով, իսկ մյուսը՝ փոքր գլխով և բարակ ոտքով :

Խաղի բովանդակությունը՝ ուսուցիչը պահանջում է կառուցել նախ մեծ, ապա՝ փոքր տնակներ: Մեծ տան մոտ տնկել ցածր եղևնի, փոքր տան մոտ՝ բարձր եղևնի: Մեծ տնից մինչև փոքր տունն անցկացնել ճանապարհ՝ կանաչ թղթի երկու շերտիկներով: Այդ ճանապարհը լայնանում է մեծ տան մոտ և նեղանում՝ փոքր տան մոտ: Մեծ եղևնու մոտ տեղավորել մեծ սունկ, փոքր եղևնու մոտ՝ փոքր սունկ: Հաղթում է այն աշակերտը, որը պահպանել է խաղի կանոնները և գեղեցիկ է կառուցել:



Խաղեր, որոնց նպատակն է զարգացնել և ամրապնդել հաշվելու կարողությունը, գումարման, հանման, բազմապատկման և բաժանման գործողությունների կատարումը

6 և 4

2, 2, 2, 2 և 2

7 և 3

4, 4 և 2 և այլն

8 և 2

«Մաթեմատիկական ձկնորսություն»

Անհրաժեշտ պարագաները՝ ձկնիկների նկարներ

Խաղի բովանդակությունը՝ ձկնիկները տեղադրվում են գրատախտակի վրա, նկարների ետևում գրված են գումարման և հանման վարժությունների օրինակներ: Ուսուցիչը հերթով երեխաներին կանչում է գրատախտակի մոտ, նրանք որսում են ձկնիկ, կարդում են գումարման կամ հանման վարժությունը: Բոլոր աշակերտները, լուծելով վարժությունը, նշում են արդյունքը և ցույց տալիս ուսուցչին: Ով բոլորից շատ վարժություն լուծի, նա ստանում է ձկնիկը: Ով ամենաշատ ձուկը բռնի(լուծի վարժությունը), նա ամենալավ ձկնորսն է:

1. Բերքահավաք

Ունեք թղթից պատրաստված ծառ, ծառի վրա կախված են խնձորներ, որոնց մեջ գրված են վարժություններ: Աշակերտներից մի քանիսը մոտենում են ծառին և կատարում բերքահավաք: Աշակերտներից ով ավելի շուտ պատասխանի, նա կճանաչվի հաղթողը:

2. Վրիպակ

Խաղի կահավորումը՝ դասագրքից ընտրված բնագիր: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի: Խմբերն իրենք են պատրաստում խաղի համար անհրաժեշտ նյութերը: Յուրաքանչյուր խումբ վերցնում է ուսումնասիրվող դասագրքից մեկ նյութ, փոխում միայն մեկ բառ, որն է նախադասության մեջ այնպես, որ այն հակառակ իմաստն արտահայտի, և արտագրելով փոխված բնագիրը՝ տալիս են այն հակառակորդ խմբին: Հակառակորդ խմբի նպատակն է «վիրպակը» գտնել և ուղղելն է:

3. Փորձիր գուշակել

Աշակերտներից մեկը տառադարանի տառերով կազմում է որևէ բառ: Ընտրվում է մեկ այլ աշակերտ, որը որոշ ժամանակով դուրս է գալիս դասասենյակից: Այդ ընթացքում բառում կատարվում են փոփոխություններ: Կարելի է որևէ տառ վերացնել, տառերի տեղերը փոփոխել կամ տառ հանել: Երբ աշակերտը ներս է մտնում, նա պետք է հասկանա, թե ինչ փոփոխություն է կատարվել: Եթե նա գուշակում է, ապա խաղի մյուս մասնակիցը ընտրվում է նրա կողմից:

4. Փաթիլներ

Ուսուցիչն առաջարկում է աշակերտներին պատկերացնել իրենց երկնքից թափվող փաթիլներ: Երբ ուսուցիչն արտասանում է «փաթիլները թեթև իջնում են երկնքից», աշակերտները ձեռքները լայն բացած, ազատ շարժումով պտտվում են դասասենյակում, իսկ երբ ուսուցիչն արտասանում է «փաթիլները միանում և դառնում են ձնագունդ»՝ նշելով կոնկրետ թիվ, օրինակ երկուական, հինգական, աշակերտները միավորվում են փոքրիկ խմբերով: Նրանք, ովքեր չեն հասցնում որևէ «ձնագունդի» մեջ ընդգրկվել դուրս են գալիս խաղից⁷:

⁷ Г.К. Селевко <<Энциклопедия образовательных технологий>>, Том 1, Москва НИИ. Школьных технологий, 2006, էջ 321

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այս թեմայի շուրջ մեր ուսումնասիրությունները ի մի բերելով՝ հանգել ենք հետևյալ եզրակացություններին.

1. Խաղը նպաստում է երեխայի համակողմանի և ներդաշնակ զարգացմանը: Յուրաքանչյուր խաղ միաժամանակ զարգացնում է կարողությունների մի ամբողջ խումբ:
2. Խաղը հոգնաձությունն ու լարվածությունը թոթափելու, երեխայի հոգեբանական խնդիրները լուծելու անփոխարինելի միջոց է:
3. Խաղը զարգացնում է երեխաների սոցիալական հմտությունները: Խաղալիս երեխաները հայտնվում են տարբեր իրադրություններում, ստանձնում են տարբեր դերեր, հաղթահարում են բազմաթիվ արգելքներ և դա անում են հաճույքով, մեծ բավականությամբ:
4. Խաղն առավել սեղմ ժամանակահատվածում թեմայի յուրացման և գիտելիքների դրսևորման հնարավորություն է ընձեռում: Այն ակտիվացնում է ուսումնական ողջ գործընթացը:
5. Խաղի միջոցով ուսուցվում և ամրապնդվում է դասանյութը: Սակայն այս ամենով հանդերձ դպրոցում, կենդանի մանկավարժական գործընթացում, խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել, դրանք պետք է հանդես գան ոչ թե առանձին հնար, այլ համաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսուցման նպատակին:
6. Խաղի ընթացքում երեխաների մեջ դաստիարակվում է կոլեկտիվիզմի զգացում և կոլեկտիվ կյանքի առաջին հմտությունները: Այն գեղագիտական, բարոյական, աշխատանքային դաստիարակության կարևոր միջոց է:

Այսպիսով, խաղը երեխաների կրթադաստիարակչական ծրագրի հիմնական տարրն է: Խաղն ու երեխայի զարգացումը սերտորեն միահյուսված են: Հետևաբար երեխաները պետք է մեծանան այնպիսի մթնոլորտում, որն ընձեռում է ազատ խաղի բազում առիթներ: Խաղի շնորհիվ երեխաները սովորում են շփվել միմյանց հետ և համագործակցել:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ամիրջանյան Յու. Ա., Սահակյան, Մանկավարժություն, Երևան, 2005, էջ230
2. Վարդումյան Ս. և ուրիշներ, Ուսուցիչների վերապատրաստման գործընթացի կատարելագործում, (Ձեռնարկ ուսուցիչների վերապատրաստման համար), Այրեքս, Երևան, 2003. էջ 407 էջ
3. Վարդումյան Ս. և ուրիշներ, Ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ, տեսություններ, մեթոդներ, գնահատում, Այրեքս, Երևան, 2003, 404 էջ:
4. Գյուլամիրյան Ջ., «Սովետական մանկավարժություն», Երևան, 1977, էջ 232
5. «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես 5-6, Երևան, 2005, էջ236
6. Ուշինսկի Կ. Դ. .Մանկավարժական ընտիր երկեր, Հ.2, Երևան, 1959, էջ 312
7. В.С. Кукушкин А.В. Болдырева-Вараксина. Педагогика начального образования. Москва- Ростов-на-Дону, 2005. էջ235
8. Г.К. Селевко <<Энциклопедия образовательных технологий>>, Тон 1, Москва НИИ. Школьных технологий, 2006, էջ 321