

«Կրթությունն առանց սահմանի»-ՀԿ

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ ԽԱՂԱՖԻԿԱՑՈՒՄԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑԻ
ԵՐԵԽԱՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ
ՈՒՍՈՒՑԻՉ՝ ՄՈՒՐԱԴՅԱՆ ԹԵՀՄԻՆԵ
ՂԵԿԱՎԱՐ՝ ԲԱԲԱԶԱՆՅԱՆ ՎԵՐՈՆԻԿԱ

ԵՐԵՎԱՆ 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ
2. ԳԼՈՒԽ 1 ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՏԵՍԱԿԱՆ ԴՐՈՒՅԹՆԵՐԸ
3. Խաղային տեխնոլոգիաները որպես մանկավարժական տեխնոլոգիաների տեսակ
և դրանց կարևորությունը ուսուցման գործընթացում
4. 1.1. Ուսուցման գործընթացում խաղերի նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնող
միջոցներ և խաղերի սահմանափակումներն ու թերությունները
5. 1.2. Խաղերի տեսական դրույթները և դրանց դասակարգումը:
6. 1.3. Հետաքրքրաշարժ խաղ - առաջադրանքները երեխաների
երևակայության զարգացման համար:
7. 1.4. Փորձարարական աշխատանքների արդյունքների ամփոփում
8. Եզրակացություններ
9. Օգտագործված գրականության ցանկ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

ԹԵՄԱՅԻ ԱՐԴԻԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆԸ

Ուսումնասիրելով կրթության մասին ՀՀ օրենքը, յուրաքանչյուր մանկավարժի առաջ խնդիր է դրվում կրթության բովանդակությանը համապատասխան ժամանակակից մեթոդներով, միջոցներով ու տեխնոլոգիաներով իրականացնել սովորողների ուսուցումը, դաստիարակությունն ու համակողմանի զարգացումը:

Աշխատելով կրտսեր դպրոցական տարիքի աշակերտների հետ՝ քաջ գիտակցում ենք, որ առանց խաղի չենք կարող հասնել ցանկալի արդյունքի, քանի որ նախադպրոցական տարիքից անցումը կրտսեր դպրոցական տարիքի ի հայտ է բերում բազմապիսի հոգեբանամանկավարժական խնդիրներ, որոնց լուծման արդյունավետ տարբերակ է ուսուցման և խաղի գուգակցումը:

Ներկայումս խաղերն իրենց ուրույն տեղն են գտել նաև ուսուցման գործընթացում: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հազեցվածությունը դասը դարձնում է բավականին ծանրաբեռնված. ուստի դասաժամերին այդ ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես և ինչմիջոցներով պետք է նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը՝ Այսօր տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացում մեծ տեղ է հատկացվում խաղերին, հատկապես՝ դիդակտիկ խաղերին, որոնք ուսուցման ու դաստիարակության գործընթացում կատարում են իրար փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ՝ Նմանատիպ խաղերի կիրառումն ուսուցման գործընթացում նպաստում է սովորողի աշխարհայացքի ընդլայնմանը, իմացականության և ճանաչողության զարգացմանն ու ակտիվացմանը, քանի որ , ուսուցողական խաղերի շնորհիվ աշակերտն ավելի խորությամբ ուսումնասիրում և ճանաչում է որոշակի հասկացություններ,

Մեր կարծիքով, տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացում անհրաժեշտ է մեծ տեղ հատկացնել դիդակտիկ խաղերի կիրառմանը, քանի որ դրանք նպաստում են կրտսեր դպրոցականի ընդհանուր զարգացմանը, սոցիալականացմանը և ձևավորում են հասարակայնորեն ցանկալի վարքագիծ:

Ուսուցման միօրինակությունը հոգնեցուցիչ է և այն կարելի է հաղթահարել խաղերի օգնությամբ: Կրտսեր դպրոցականը պասիվ լսողից դառնում է ակտիվ մասնակից: Հաշվի առնելով այն, որ խաղի կիրառումը մանկավարժական գործընթացում օգնում է նյութը դարձնել ավելի պատկերավոր, մատչելի, և դադարում է դասը՝ որպես ուսուցչի կողմից լուրջ նյութի հաղորդում և աշակերտների կողմից մտապահում ու վերարտադրում լինելուց, միշտ էլ կարող ենք խաղի և մանկավարժական գործընթացի զուգակցումը համարել արդիական:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացման գործում խաղերի դերի բացահայտումն ու դիդակտիկական խաղերի մշակումն է:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ

- Ուսումնասիրել կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացման գործընթացը՝ որպես մանկավարժության արդի հիմնախնդիր,
- Բացահայտել տարրական դպրոցում կիրառվող խաղերի ազդեցության առանձնահատկությունները,
- Մշակել խաղեր՝ ուղղված կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացմանը:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՄԵԹՈԴՆԵՐԸ: Հետազոտության խնդիրների լուծման համար կիրառել ենք հետևյալ մեթոդները.

- ուսումնասիրվող հիմնահարցի վերաբերյալ գոյություն ունեցող գիտամեթոդական գրականության վերլուծություն,
- դիտման մեթոդ,
- զրույցի, հարցման մեթոդներ,

ԳԼՈՒԽ I.

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՏԵՍԱԿԱՆ ԴՐՈՒՅԹՆԵՐԸ

1.1. Խաղային տեխնոլոգիաները որպես մանկավարժական տեխնոլոգիաների տեսակ և դրանց կարևորությունը ուսուցման գործընթացում

Մանկավարժական տեխնոլոգիաները գիտականորեն ծրագրված և արդյունավետության երաշխիքներ տվող մանկավարժական գործընթացներ են: Մանկավարժական տեխնոլոգիաները ուսուցման և դաստիարակության ոլորտում կիրառվող աշխատանքային ձևերի ամբողջություն են: Մանկավարժական տեխնոլոգիաները բնութագրվում են մի շարք հատկանիշներով՝

- ուսուցման և դաստիարակության հստակ, հաջորդական մանկավարժական և դիդակտիկական սկզբունքներով մշակված նպատակների առկայություն,
- յուրացման ենթակա նյութի կամ տեղեկատվության կառուցում, խտացում և համակարգում,
- դիդակտիկական, տեխնիկական՝ համակարգչային միջոցների համակարգված կիրառություն ուսուցման և ստուգման գործընթացում,
- ուսուցման և դաստիարակության ախտորոշիչ գործառնությունի ընդգծում,
- ուսուցման բարձր որակի երաշխավորում:

Խաղային տեխնոլոգիաները կազմում են մանկավարժական տեխնոլոգիաների բաղկացուցիչ մասը: Համաձայն Գ.Կ.Սելևկոյի դասակարգման մանկավարժական տեխնոլոգիաները բաժանվում են հետևյալ խմբերի.

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| ▪ Վերարտադրողական | ▪ Տեղեկատվական |
| ▪ Բացատրացուցադրական | ▪ Կոլեկտիվ- համագործակցային |
| ▪ Չարգացնող | ▪ Պրոբլեմային ուսուցման |
| ▪ Ստեղծագործական | ▪ Մոդուլային ուսուցման: |

Խաղային տեխնոլոգիաները ուսումնասիրելով՝ մենք եկանք այն եզրահանգման, որ խաղը մարդու հիմնական և կարևոր պահանջմունքներից է, իսկ խաղի բովանդակության տարբերակումը պայմանավորված է այն իրավիճակից, որի մեջ գտնվում է երեխան: Որոշ մասնագետներ կարծում են, որ խաղի բովանդակությունն ու խաղային գործունեությունը կախված է երեխայի սոցիալական պայմաններից:

Մանկավարժական գրականության մեջ դիտարկվում է այն կարծիքը, որ խաղը հենց նախադպրոցական տարիքի գործունեությունն է: Ենթադրվում է, որ դպրոցական տարիքում դերային խաղերի վերացումը կատարվում է ոչ թե երեխայի խաղի հրաժարումից, այլ այդ գործունեության կատարման համար օբյեկտիվ հնարավորությունների բացակայությունից: Այլ կերպ կարող ենք ասել՝ խաղալու անհրաժեշտությունն արանք զգում են, չկա միայն կաղապար, որի մեջ այն իրականացվի: Ներկայումս համակարգչային խաղերը համաճարակի պես վարակել են բոլոր մարդկանց: Խաղերը արտասովոր ձևով գրավիչ են բոլոր տարիքային խմբերի երեխաների համար: Դպրոցականները ներդնում են շատ ջանքեր խաղերի ժամանակ, խաղը, դառնալով մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման միջոց, կարող է օգտագործել ողջ այդ ներուժը՝ տարբեր նպատակների հասնելու համար: Խաղը ուսուցանվող նյութի բովանդակության մեջ ներառելով՝ մենք կարող ենք լուծում տալ մանկավարժական լուրջ խնդիրներից մեկին, այն է՝ ուսումնական գործընթացում դրդապատճառների ստեղծմանը:

Վ.Ա.Կրուտեցկին նշել է. Երեխայի ուշադրության կենտրոնացման լավագույն ձևը դասի այնպիսի կազմակերպումն է, որ աշակերտներին չմնա ազատ ժամանակ և հնարավորություն դասից շեղվելու համար: Հետաքրքրաշարժ դասը, հետաքրքիր աշխատանքը օգնում են ուսուցչին աշակերտներին ներգրավել դասի մեջ, և դա նպաստում է, որ աշակերտները ջանասիրաբար աշխատեն բավականին երկար ժամանակ առանց շեղվելու՝ [19, էջ 65]: Ակտիվ-իմացական գործունեությունը նպաստում է դասը դարձնել հետաքրքրաշարժ և հիմք է հանդիսանում աշակերտի ուշադրության կենտրոնացման համար:

Ասվածից կարելի է եզրակացնել, որ խաղը սովորեցնում է, հետևաբար, պետք է խոսել խաղի մասին որպես ուսուցման միջոցի:

Մանկավարժներն ու հոգեբանները, խաղի մեջ տեսնելով դրական կողմ, երկար տարիներ է, ինչ այն կիրառում են ուսուցման գործընթացում: Որոշ երկրներում արդեն կիրառվում են խաղային տեխնոլոգիաները, օրինակ՝ ԱՄՆ-ում կենտրոնացել են ուսուցման խաղային մեթոդիկաների վրա, Ֆրանսիայում՝ դերային խաղերի վրա, իսկ Իտալիայում խաղային տեխնոլոգիաներին չտիրապետող ուսուցիչներին չեն ընդունում աշխատանքի:

1.2. Ուսուցման գործընթացում խաղերի նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնող միջոցներ և խաղերի սահմանափակումներն ու թերությունները

Դ.Կավտորաձեն խաղը բնորոշում էր որպես խմբային հաղորդակցական միջոց, կախված անհատական հետաքրքրություններից: Այս բնորոշման մեջ նախօրոք հաշվի են առնված.

- յուրաքանչյուր աշակերտի անհատական հետաքրքրությունները,
- այդ գործունեության մեջ հնարավոր գործողությունների առկայությունը,
- խմբերը (դրանց անդամների ներառումը դասի մեջ),
- երկխոսության առկայությունը:

Կ.Դ.Ուշինսկին գրում է. ՏԽաղը երեխայի համար իրականությունն է և իրականությունն ավելի հետաքրքիր է, քան այն, ինչը նրան շրջապատում է: Իրականությունն ավելի հետաքրքիր է երեխայի համար, քանի որ այդտեղ առկա են նրա սեփական նախաձեռնումները: Խաղի մեջ երեխան ապրում է, և այդ ապրելու հետքերը ավելի խորն են ներթափանցում նրա մեջ, քան իրական կյանքինը, որի մեջ ինքը դեռ մուտք չի գործել: Իրական կյանքում երեխան ինքնուրույնություն չունեցող էակ է, իսկ խաղի մեջ նա հանդես է գալիս որպես հասուն մարդ, փորձում է իր ուժերը և ինքնուրույն օգտագործում է իր ստեղծածը!^[28, էջ 70]:

Մենք կարող ենք առանձնացնել հետևյալ կարևորագույն գործառույթները, որոնք խաղը դարձնում են ոչ միայն գրավիչ, այլև անփոխարինելի:

1. Ինքնուրույնություն

Խաղը կյանքի միակ ոլորտն է, որի մեջ երեխան ինքն է կանոնակարգում նպատակները և միջոցները: Դա շատ կարևոր է երեխաների համար, քանի որ դեռահասության տարիքում ճգնաժամային պատճառներից մեկը հենց երեխայի ինքնուրույնության բացակայությունն է: Ուժերի փորձարկումը միշտ ուղեկցվում է անհաջողությամբ, այդ իսկ պատճառով հասուն տարիքում կատարած փորձերը անհնար են, քանի որ ոչ ոք երեխային կամ դեռահասին չի տա որևէ գործ, որի արդյունքը անհաջող է:

2. Ստեղծագործելու կարողության ապահովում

Խաղից դուրս երեխաների ստեղծագործելու կարողությունը խաղից դուրս շատ

քիչ թվով երեխաների է հասանելի: Խաղն ընձեռում է հնարավորություն առանց պատժվելու ստեղծագործել: Առանձնացվում են խաղի հետևյալ կարևորագույն հատկանիշները.

- շփում խաղընկերոջ հետ,
- խաղացողի հնարավորությունների ցուցադրում,
- անսպասելի իրավիճակների մեջ հայտնվելու սպասում,
- կայացվելիք որոշումների կշռադատում և արդյունքի հաշվարկում,
- հաջողության գրանցումից հետո բավարարվածության առաջացում,
- եթե խաղը դերային է, ապա տվյալ դերը ստանձնելուց հետո վստահության առաջացում:

Նորահայտ հնարավորությունները, սովորաբար, դրդում են փորձերի: Այդպիսի օրինակ կարող է հանդիսանալ համացանցը, որը մեծ տարածում է գտել և՛ երեխաների, և՛ մեծահասակների շրջանակում՝ ընձեռելով անսահման հնարավորություններ: Խաղի գրավչությունը կապված է նոր հնարավորությունների ստեղծումից: Դա կախված է խաղի տեսակից, իսկ ամենագրավիչը այն հնարավորություններն են, որոնք համապատասխանում են երեխայի տարիքային և անհատական առանձնահատկություններին: Կարևոր է ընդգծել, որ մաթեմատիկական խաղերի՝ գլուխկոտրուկների լուծումը շատ կարևոր պահանջմունքներ չի բավարարում, սակայն տարբեր մրցանակներ ունեցող խաղերի հետ համեմատած՝ պակաս գրավչություն չունի: Խաղային դրդապատճառների ստեղծման խնդիրը շատ կարևոր է, մինչդեռ ամբողջ ծավալով չի ներկայացվում: Ներկայացնենք այն պահանջմունքների ցանկը, որոնք կարող են իրականացվել խաղի ընթացքում.

- անհատական գործունեության ծավալում,
- ստեղծագործականություն,
- շփում,
- կառավարում,
- ինքնորոշման ձևավորում դերային խաղերի արդյունքում,
- ինքնորոշման ձևավորում գործողությունների կատարման արդյունքում:

Ուսուցման գործընթացում խղը համարվում է բավականին ժամանակատար և դժվարին գործընթաց: Հնարավոր է հետագայում ստեղծվի խաղային տեխնոլոգիաների կազմակերպման և իրականացման մի ամբողջական համակարգ, որը թույլ կտա առանց դժվարության խաղը կիրառել բոլոր դասերին: Խաղը կենդանի երևույթ է,ավելի ընդլայնված, քան դրա մեջ ներդրված դիդակտիկ տարրերը. այդ է պատճառը, որ երեխաները հեշտությամբ անցում են կատարում նպատակից դեպի դրդապատճառը:

Խաղերի թերի կողմը համարվում է՝ խաղի նկատմամբ կախվածության առաջացումը, շատ հաճախ հանդիպում ենք այնպիսի դեպքերի, երբ երեխաները հրաժարվում են անգամ սննդից, միայն թե խաղան իրենց սիրելի խաղը: Խաղի մեջ երեխան բավարարում է իր համար շատ կարևոր պահանջմունք՝ շփում, որն էլ, հավանաբար, վերևում նշված թերի կողմի պատճառն է: Ակնհայտ է, որ կախվածությունն առաջանալու դեպքում պետք է պարզել, թե ինչպիսի պահանջմունք է երեխան բավարարում խաղի մեջ և հետագայում անհրաժեշտ է գտնել այդ գործունեության կապը կյանքի մյուս ոլորտների հետ: Խաղն ուսուցման գործընթացում ներառելով՝ պետք է հաշվի առնել և խուսափել հնարավոր վտանգներից և հնարավորինս շտկել թերությունները:

1.3. Խաղերի տեսական դրույթները և դրանց դասակարգումը

Խաղը մարդու գործունեության հիմնական տեսակներից է այն համարվում է մարդկային գործունեության զարմանալի արտացոլում: Խաղը գործունեության տեսակ է՝ ուղղված հասարակական փորձի գիտակցմանն ու յուրացմանը: Խաղալու ընթացքում երեխան զարգանում է և կարողանում է ինքնակառավարվել:

Ինչպես արդեն նշեցինք, խաղի մասին իրենց աշխատություններում խոսել են հայտնի մանկավարժներ, հոգեբաններ: Նրանց աշխատություններում ուսումնասիրված և հիմնավորված է խաղի դերը երեխայի հիմնական հոգեբանական գործառույթների զարգացման, ինքնակառավարման և ինքնաքակարգավորման գործում, ինչպես նաև խաղի դերը նրա սոցիալականացման գործընթացում՝ հասարակական փորձի յուրացման և օգտագործման ժամանակ:

Խաղի՝ որպես անհատական գործունեության, կազմի մեջ են մտնում.

- նպատակադրվածությունը,
- պլանավորումը,
- նպատակների իրականացումը,
- արդյունքների վերլուծությունը:

Խաղային գործունեություն կատարելու դրդապատճառը ապահովվում է ընտրության հնարավորությամբ, մրցակցելու կարողությամբ, պահանջմունքների բավարարումով, ինքնակառավարավարմամբ և ինքնաիրացմամբ:

Խաղի բովանդակության մեջ են մտնում.

- դերերը, որոնք ընտրվում են խաղացողների կողմից,
- խաղային գործընթացը,
- առարկայի խաղային օգտագործումը,
- խաղացողների միջև իրական հարաբերությունները,
- բովանդակությունը, որը պայմանականորեն կրկնվում է խաղացողների կողմից:

Խաղը գործունեության տեսակ է՝ ուղղված հասարակական փորձի ընկալմանն ու յուրացմանը, որի մեջ կատարելագործվում է երեխայի վարքի ինքնակառավարումը: Խաղերի մեծ մասը տարբերվում են հետևյալ գծերով.

- ազատ զարգացնող գործունեությամբ, որը նախաձեռնվում է միմիայն երեխայի ցանկությամբ,
- ստեղծագործականությամբ,
- գործունեության զգացմունքային մակարդակով՝ զգացմունքային լարվածությամբ,
- կանոնների առկայությամբ, որոնք արտահայտում են խաղի բովանդակությունը, դրա զարգացման տրամաբանական և ժամանակավոր հետևանքները:

Խաղային գործունեություն կատարելու դրդապատճառը ապահովվում է ընտրության հնարավորությամբ, մրցակցելու կարողությամբ, պահանջմունքների բավարարումով, ինքնակառավարվարմամբ և ինքնաիրացմամբ:

1. Սոցիալականացման գործառույթ

Խաղն ամենաարդյունավետ միջոցն է երեխային հասարակական հարաբերությունների մեջ ներգրավվելու համար, ինչպես նաև նրան տարբեր ազգերի մշակույթներին ծանոթացնելու համար:

2. Միջազգային հաղորդակցական գործառույթ

Խաղը թույլ է տալիս երեխային ընկալել հասարակական արժեքները, ճանաչել տարբեր ազգերի նշանավոր ներկայացուցիչներին:

3. Երեխայի ինքնաիրացման գործառույթ

Խաղերը թույլ են տալիս մի կողմից կառուցել առօրյա դժվարությունների նախագծերը, ստուգել այդ նախագծերի ճշմարտացիությունը, իսկ մյուս կողմից՝ թույլ է տալիս բացահայտել փորձի թերությունները:

4. Հաղորդակցական գործառույթ

Խաղի հաղորդակցական գործառույթը լուսաբանում է այն փաստը, որ խաղի հիմնական և գլխավոր գործառույթը հաղորդակցականն է:

5. Վերլուծական գործառույթ

Այս գործառույթը ուսուցչին ընձեռում է հնարավորություն վերլուծել երեխայի մտավոր, ստեղծագործական և զգացական արտահայտումները: Խաղը միաժամանակ Տինքնաարտահայտման դաշտ է՝, որտեղ երեխան փորձում է իր ուժերը, հնարավորությունները ազատ գործելու մեջ:

6. Թերապևտիկ գործառույթ

Խաղի թերապևտիկ գործառույթը թույլ է տալիս մեզ խաղն այնպես կիրառել, որ այն նպաստի երեխայի դժվարությունների հաղթահարմանը, որոնք կարող էին ի հայտ գալ երեխայի վարքի, հաղորդակցության և ուսուցման մեջ:

Խաղային թերապիայի ազդեցությունն արտահայտվում է նոր սոցիալական հարաբերություններով, որոնք երեխան ստանում է դերային խաղերում: Նոր իրական հարաբերությունների փորձն է, որը երեխային դնում է նոր մակարդակի վրա, ինչպես մեծահասակին, նույնն էլ կատարվում է իր հասակակիցների հետ, ազատության և համագործակցության հարաբերություններին փոխարինում են ազդեցիկ և պարտադրանքը, այս ամենը վերջ ի վերջո տանում է խաղի թերապևտիկ ազդեցության իրագործմանը:

7. Վերականգնողական (կորեկցիոն) գործառույթն ապահովում է նոր դրական փոփոխությունների ներմուծում, որոնք յուրացվում են աշակերտի կողմից և օգտագործվում են սոցիալական հարաբերություններում, վարքի մեջ և ուսուցման գործընթացում:

8. Զվարճացնող գործառույթ

Այս գործառույթը, թերևս, համարվում է ամենից կարևոր և հիմնական գործառույթը, քանզի խաղերը իրենց ստեղծման օրվանից ծառայում են որպես մարդկանց զվարճացնելու միջոց:

Ստրատեգիական խաղը երեխաների զվարճանքների կազմակերպված մշակութային միջավայրն է, որի մեջ նա զվարճանքներից գնում է դեպի զարգացում:

Մանկավարժական խաղերը՝ մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների և հնարների ամբողջական համակարգն է: Խաղը և մանկավարժական

խաղն ունեն որոշակի տարբերություններ^ձ մանկավարժական խաղն ունի մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների և հնարների ամբողջական համակարգ, ունի ուսուցչի կողմից հստակ առանձնացված խնդիրներ և նպատակներ, որոնք համապատասխանում են խաղի արդյունքի հետ, որոնք կարող են հիմնվել, առանձնացվել և բնութագրվել ուսուցման իմացական ուղղվածությամբ: Մանկավարժական խաղերը բավականին բազմաբնույթ են^ձ ելնելով իրենց.

- դիդակտիկական նպատակներից
- կազմակերպչական առանձնահատկություններից
- երեխաների տարիքային և անհատական առանձնահատկություններից
- բովանդակությունից:

Խաղային տեխնոլոգիայի տեղն ու դերը, խաղային մասնիկների համադրումը, ուսուցման արդյունավետության ապահովումը մեծ մասամբ կախված են ուսուցչի կողմից խաղերի ճիշտ օգտագործումից և դասակարգումից: Գ.Է.Սելևկոն առաջարկում է խաղը դասակարգել^ձ ելնելով հետևյալ սկզբունքներից.

1. Խաղերի դասակարգում գործունեության տեսակից ելնելով^ձ ֆիզիկական(շարժողական), ինտելեկտուալ, աշխատանքային, սոցիալական և հոգեբանական:

2. Մանկավարժական գործընթացի բնույթից ելնելով^ձ ուսուցողական, մարզողական, վերահսկողական և ընդհանրացնող, ճանաչողական, դաստիարակչական և զարգացնող, վերարտադրողական և ստեղծագործական, կոմունիկացիոն, դիագնոստիկ և հոգեբանական:

3. Ըստ Սելևկոյի դասակարգման մանկավարժական խաղերը բաժանվում են^ձ առարկայականի, դերայինի և գործնականի:

4. Առարկայական մասով առանձնացնում ենք խաղեր^ձ ելնելով դպրոցական բոլոր ծրագրերից:

5. Խաղային միջավայրից ելնելով^ձ առանձնացնում ենք խաղեր առարկաներով և առանց առարկաների, դասարանային, արտադասարանային և համակարգչային: Խաղի լայն կիրառումն իր տեղն է գտել ավանդական մանկավարժության մեջ^ձ բոլոր կրթական հաստատություններում: Դպրոցականների ուսուցման գործընթացում մինչև վերջին ժամանակներս խաղի կիրառությունն սահմանափակված էր:

Ժամանակակից դպրոցը, որը նպատակ ունի ակտիվացնելու ուսումնական գործընթացը, խաղային գործունեությունը կիրառվում է հետևյալ դեպքերում.

- որպես ինքնուրույն գործելու միջոց՝ հասկացությունների, թեմաների և ուսումնական առարկաների որոշակի բաժինների յուրացման համար,
- որպես որևէ ընդարձակ տեխնոլոգիայի մաս,
- որպես դաս կամ դասի մի մաս,
- որպես արտադասարանային աշխատանքի տեխնոլոգիա:

Ի տարբերություն խաղի՝ մանկավարժական խաղը, պարունակում է տարբերակիչ գիծ՝ հստակ դրված ուսուցման նպատակ և դրան համապատասխան արդյունք, որը կարող է հիմնավորվել, առանձնացվել պարզ ձևով և բնութագրվել ուսումնաճանաչողական ուղղվածությամբ: Ուսումնական գործընթացում խաղային տեխնոլոգիայի տեղի և դերի որոշումը, խաղերի մասերի համադրումը մեծ մասամբ կախված է ուսուցչի կողմից մանկավարժական խաղերի ճիշտ և գրագետ դասակարգումից:

Բ.Պ.Նիկիտինի զարգացնող խաղերի տեխնոլոգիան հետաքրքրաշարժ է նրանով, որ խաղային գործունեության ծրագիրը բաղկացած է զարգացնող խաղերից, որոնք, ելնելով իրենց բազմաբնույթությունից՝ օժտված են բազմաթիվ յուրահատկություններով:

Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է առաջադրանքների խումբ, որոնք երեխան լուծում է խորանարդների, ուղղանկյունանիստերի և տարբեր այլ առարկաների միջոցով: Նիկիտինը ներկայացնում է զարգացնող խաղեր՝ խորանարդների, նախազարդերի, շրջանակների, պլանշետների, աղյուսակներ և տաբեր այլ նյութերի միջոցով: Երեխաները խաղում են քարերով, գնդակներով, պարաններով, կոճակներով և փայտերով: Առարկայական զարգացնող խաղերն ընկած են կառուցողական-աշխատանքային և տեխնիկական խաղերի հիմքում և նպաստում են երեխաների մտավոր գործունեության զարգացմանը: Առաջադրանքները երեխաներին տրվում են տարբեր ձևերով՝ մոդելի, նկարի, հատակագծի, բանավոր կամ գրավոր տեսքով: Այդպես երեխաներին ծանոթացնում ենք տեղեկատվության փոխանցման տարբեր տեսակներին: Առաջադրանքի կատարումը երեխային տրվում է ոչ թե վերացական ձևով, այլ նկարի տեսքով:

Չարգացնող խաղերի գլխավոր յուրահատկությունն այն է, որ հնարավոր դարձավ ուսուցման սկզբունքները միավորել երեխայի ստեղծագործական կարողությունների հետ և այդպիսով երեխան կարող է հասնել իր հնարավորությունների բարձրակետին: Կրտսեր դպրոցականների տարիքի համար բնորոշ են յուրացման պայծառությունը, ներմուծման դյուրինությունը և դերերը: Երեխաները հեշտությամբ են մտնում յուրաքանչյուր գործունեության մեջ՝ մանավանդ խաղային: Նրանք ինքնուրույն կազմակերպվում են խմբային խաղերում, շատ հեշտությամբ շարունակում են խաղը՝ տարբեր առարկաներ ներմուծելով:

Դիդակտիկ խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է դրանց անընդհատ կիրառումից և երկրորդ հերթին կախված է դրանց ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից և դիդակտիկական առաջադրանքների հետ համադրումից: Խաղային տեխնոլոգիան կառուցվում է որպես ամբողջական համակարգ, որն ընդունակ է ընդգրկելու ուսումնական գործընթացի որոշակի մասը և միավորված է ընդհանուր բովանդակության և դերերի հետ: Այդ գործընթացի հետ մեկտեղ խաղային սյուժեն զարգանում է ուսուցման բովանդակության հետ միասին, այն նպաստում է ակտիվացնել ուսուցման գործընթացը, յուրացնել ուսումնական էլեմենտների մի ամբողջական շարք: Խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործումը տարրական դասարանների յուրաքանչյուր ուսուցչի պարտքն է:

Առաջին և երկրորդ դասարանում առաջարկվող հետաքրքրաշարժ խաղ - առաջադրանքները

Առաջադրանք 1.Գտեք մի այնպիսի բառ,որը սկսվում է Ա տառով և ավարտվում է Ղ տառով: Տեսակը՝ Բառերով խաղեր:

Առաջադրանք 2.Ներքևում՝ ղված բոլոր բառերի տառերը խառնված են: Անհրաժեշտ է սկզբում վերականգնել բոլոր բառերը, այնուհետև յուրաքանչյուր քառյակից առանձնացնել այն բառը, որն իմաստով հեռու է մնացած երեքից:

Տեսակը՝ Բառերով խաղեր:

1. ԴԼԱԳ, ՍԵՓԱ, ԿԱԴԱՆ, ՆՐԱՍ
2. ՏԱՅՏՈՒՐ, ՍՈՒԼԱՆ,ԾԱՌԿԻԾԵՆ, ՉԱՂԱԿԱԿ
3. ԽԱՄԵԿ,ՆԱՇՈՒՇ,ՏԿԱՍՈՒԿ,ՄԻԿՍԱՀ:

Լուծում

1. ԳԴԱԼ, ԱՓՍԵ, ԴԱՆԱԿ, ՍԱՆԸ
2. ԱՐՏՈՒՅՏ, ԼՈՒՍԱՆ, ԾԻԾԵՌՆԱԿ, ԿԱԶԱՂԱԿ
3. ՄԵԽԱԿ, ՇՈՒՇԱՆ, ԿԱԿՏՈՒՍ, ՀԱՍՄԻԿ:

Պատասխան՝ ՍԱՆԸ, ԼՈՒՍԱՆ, ԿԱԿՏՈՒՍ:

Առաջադրանք 3. Յուրաքանչյուր օրինակում կռահե՛ք, թե ինչպես է առաջացել առաջին տողի փակա՛ծում ՝րված բառը և նույն ձևով լրացրե՛ք երկրորդ տողի փակա՛ծերը: Տեսակը՝ Բառերով խաղեր:

- ա) ԱՌՆԵՏ (ԱՌԱԿ) ՀԵՆԱԿ
ԵՐԵԿՈ (***) ՀՈՎԱԶ,
- բ) ԼՈՒՍԱՆ (ՍԱՐԴ) ԱՐԴՈՒԿ
ԱՎԱՐՏ (***) ԽՈՏԱՆ:

Լուծում

- ա) ԱՌՆԵՏ (ԱՌԱԿ) ՀԵՆԱԿ,
ԵՐԵԿՈ (ԵՐԱԶ) ՀՈՎԱԶ,
- բ) ԼՈՒՍԱՆ (ՍԱՐԴ) ԱՐԴՈՒԿ
ԱՎԱՐՏ (ԱՐՈՏ) ԽՈՏԱՆ

Պատասխան՝ ԵՐԱԶ, ԱՐՈՏ:

Առաջադրանք 4. Վերականգնել տառաշղթան: Տեսակը՝ Տառաշղթաներ:

$$Մ - Ե - Կ = Մ : Ե : Կ = 1$$

Առաջադրանք 5. Մտապահված է 3 տառանոց բառ: Ներքևում ՝րված բառերից յուրաքանչյուրի կողքին գրված թիվը ցույց է տալիս, թե այդ բառի տառերից քանիսն են համընկնում մտապահված բառի համապատասխան տեղում գտնվող տառերի հետ: Տեսակը՝ Բառերով խաղեր:

- ա) սար-2, դար-2, լիճ-1:
- բ) գիր-2, կեր-2, կին-2:
- գ) մոտ-2, բակ-1, մագ-2:

Գտնե՛լ մտապահված բառերը:

Առաջադրանք 6. Միննույն բառն այստեղ կարող է օգտագործվել տարբեր

բառակապակցություններ կազմելու համար: Տեսակը՝ Բառերով խաղեր:

-----ԼՈՒՅՍ,-----ՄԱՐԴ,-----ԳԻՇԵՐ:

Ուրն է այդ բառը:

Առաջադրանք 7. Հետևյալ բառերը դասավորեք այն հերթականությամբ,ինչպես-որ նրանք հանդիպում են բառարանում: Տեսակը՝ Բառերով խաղեր:

ՊԱՐԿ,ՊԱՏԿԵՐ,ԿԱՐՊԵՏ,ՊԱՐԵԿ,

ԿԵՐՊԱՐ,ԿԱՐԱՊ,ՊԱՐԱՐՏ,ՊԱՐԵՏ:

Առաջադրանք 8. Կարող եք նշել այնպիսի տարի, որում հինգ ամիսներ ունենան 5-ական ուրբաթ օրեր: Իսկ կա՞ն այնպիսի տարի, որում 6 ամիսներ ունենան 5-ական ուրբաթ օրեր: Տեսակը՝ Օրացույց:



նկ. 1

Առաջադրանք 9. Այս բառաշղթաների մեջ անհրաժեշտ

է փակագծերում գրել այնպիսի բառ, որն այն փակագծերից ձախ և աջ գրված բառերի հետ կազմի նոր բառեր՝ համապատասխանաբար դառնալով ձախ կողմի բառի ավարտը և աջ բառի սկիզբը: Որոնելի բառը պետք է ունենա այնքան տառեր,որքան փակագծերում նշված աստղանիշներն են: Տեսակը՝ Բառերով խաղեր:

ա)ԴԱՍ (* * *) ԱՌ, բ) ՊԱՏ (* * *) ՊԱՐ,

գ) ԲԱՐ (* * *) ԱՉ, դ) ՊԱՏ (* *) ՆԵՏ,

ե)ՀՈՒՆ (* * *) ՈՐԴ, զ)ՀԱՍ (* * *) ԱՐԱՆ:

Առաջադրանք 10. Քանի՞ ամիս կա, որն ունի երեսուն օր: Տեսակ՝ Օրացույց:

Առաջադրանք 11. Խաղ-առաջադրանք « Շարունակի'ր նախադասությունը»

Նպատակը Երեխայի խոսքի զարգացում՝ ընդգրկելով ակտիվ բառապաշարի մեջ «բարձր», «ցածր», «հաստ», «բարակ», «վերև», «ներքև» հասկացությունները:

Ընթացքը ա) Խաղավարն ասում է նախադասության սկիզբը, իսկ երեխաները շարունակում են այն:

Օրինակ՝ Եթե շենքը բարձր է ծառից, ապա ծառը ... (ցածր է շենքից):

Եթե կաղնին հաստ է բարդուց, ապա բարդին ... (բարակ է կաղնուց):

բ) Խաղավարն առաջարկում է ավարտել նախադասությունը՝ օգտագործելով «հաստ», «բարակ», «բարձր», «ցածր», «վերև», «ներքև»:

Օրինակ՝

Գիրքը ... (հաստ է):

Տետրը ... (բարակ է):

Շենքը ... (բարձր է):

Առաջադրանք 4. Հետևյալ գաղտնագիրն ունի երկու տարբեր պատասխաններ: Գտե՛ք դրանք: Տեսակը՝ Գաղտնագրեր:

SUU

+ քՄԱՆ

քՄԱՆ

ՀԻՍՈՒՆ

Առաջադրանք 5. Մահապատժի դատապարտված ավագակին թագավորն ասաց. «Քեզ տրվում է վերջին խոսքի հնարավորություն. եթե դու հիմա սուտ ասես, ապա քեզ կախելու են, իսկ եթե ճիշտ ասես, խեղդելու են»: Փոքր-ինչ մտածելուց հետո ավագակն այնպիսի բան ասաց, որ թագավորը չկարողացավ իրականացնել իր սպառնալիքները: Ի՞նչ ասաց նա: Տեսակը՝ Ստի ոտքը կարճ է:

Առաջադրանք 6. Մտքում պահե՛ք ցանկացած թիվ: Այդ թվին ավելացրե՛ք նրան հաջորդ թիվը: Արդյունքին գումարե՛ք 9, ստացված թիվը բաժանե՛ք 2-ի, այնուհետև հանե՛ք մտապահված թիվը: Այս քայլերից հետո դուք միշտ նույն թիվը կստանաք: Տեսակը՝ Թվերի գուշակում:

Առաջադրանք 7. Չորս եղբայրներից յուրաքանչյուրն ունի մեկ քույր: Քանի՞

2.1. Հետաքրքրաշարժ խաղ - առաջադրանքները երեխաների

երևակայության զարգացման համար

Ա. Էնշտեյնը ասել է. Տրևակայությունը գիտելիքից կարևոր է! [14, էջ 8]: Երևակայելու կարողությունը վերագրվում է միայն մարդուն և դա է, որ նրան տարբերում է մյուս բոլոր կենդանի էակներից:

Երևակայությունը հոգեբանական գործընթաց է, որի էական հատկանիշը համարվում է իրականության արտացոլումը ոչ սովորական, անսպասելի համադրությամբ: Երևակայության միջոցով ստեղծվում են այնպիսի առարկաների և երևույթների ձևեր, որոնք նախկինում երբևէ չեն ստեղծվել կամ անգամ գոյություն չեն ունեցել:

Առանձնացվում է երևակայության երկու տեսակ՝ վերարտադրողական և ստեղծագործական: Վերարտադրողական երևակայության հիմքում ընկած է որևէ առարկայի կամ երևույթի ստեղծումը իր նկարագրության, նկարի կամ պատմության միջոցով: Երևակայության այս տեսակի զարգացումը շատ կարևոր է, քանի որ աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռնվում կազմել ճիշտ և բավականին լիարժեք պատկերացում նոր հաղորդվող ուսումնական նյութի մասին:

Ստեղծագործական երևակայության դեպքում ստեղծվում են նոր տիպի առարկաներ և երևույթներ: Այսպիսի երևակայությունը հիմք է հանդիսանում ցանկացած ստեղծագործական աշխատանքի համար, որն ընձեռնում է հնարավորություն ինքնաարտահայտման համար և թույլ է տալիս արտահայտել իր ամբողջ ներուժը: Երևակայության բոլոր ձևերը, ինչքան էլ յուրօրինակ լինեն, հենվում են այն պատկերացումների և ազդեցությունների վրա, որոնք մարդը

ստանում է իրական կյանքից: Ըստ Լ.Ս. Վիգոտսկու՝ երևակայության և իրականության կապի առաջին ձևը համարվում է այն, որ երևակայական ցանկացած ստեղծագործություն ստեղծվում է այն բաղադրիչներից, որոնք վերցվել են իրականությունից և պարունակում են մարդկային նախկին փորձը: Երեխայի երևակայությունը զարգանում է աստիճանաբար՝ կախված նրա իրականության ըմբռնման մակարդակից: Մանկության տարիքում երեխայի երևակայությունն ավելի արագ և լիարժեք է զարգանում և մեծ մասամբ դրան են նպաստում խաղերը, որոնց

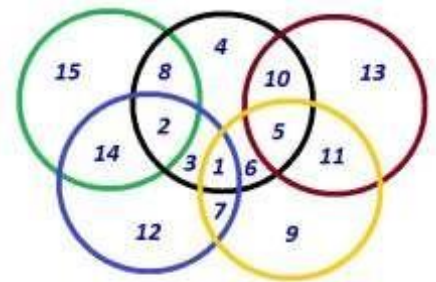
Ժամանակ երեխան կարող է ստանձնել բազմաթիվ դերեր և ներկայացնել այն աշխատանքը, որն ինքն ավելի շատ է նախընտրում: Այս ամենը հաշվի առնելով՝ սխալ կլինե՞ր ասել, որ երեխայի երևակայությունն ավելի հարուստ է քան մեծահասակինը: Ինչպես նշում էր Լ.Ս.Վիգոտսկին ՏՈՐՔԱՆ հարուստ է մարդու փորձը, այնքան ավելի շատ է այն նյութը, որից օգտվում երևակայությունը: Այդ է պատճառը, որ երեխայի երևակայությունը որոշ չափով աղքատիկ է! [16, էջ 8-9]:

Ասվածից կարող ենք կատարել շատ կարևոր մանակավարժական եզրակացություն. երեխաների երևակայության և ստեղծագործականության զարգացման համար բավարար պայմանների ստեղծման համար անհրաժեշտ է զարգացնել նրանց կյանքի փորձը:

ՏՈՐՔԱՆ շատ է երեխան տեսել, լսել և վերարտադրել, այնքան շատ բան է նա ըմբռնում և յուրացնում, որքան շատ բաղադրիչներ է նա կիրառել իր փորձում, այնքան նշանակալի և՛ արտադրական կլինի և՛ իր գործունեությունը, և՛ երևակայությունը! [16, էջ 10]:

Առաջադրանք 3. Քառակուսի թուղթը կտրատել 20 հավասար եռանկյունների և դրանցից կառուցել հինգ հավասար քառակուսիների: Տեսակը՝ Կտրեք և կառուցեք:

Առաջադրանք 4. Օլիմպիական օղակների առաջացրած 15 մասերում 1-ից 15 թվերը դասավորել այնպես, որ միևնույն օղակի ներսում գրված թվերի գումարները հավասար լինեն միմյանց: Տեսակը՝ Ինչպե՞ս տեղադրել:



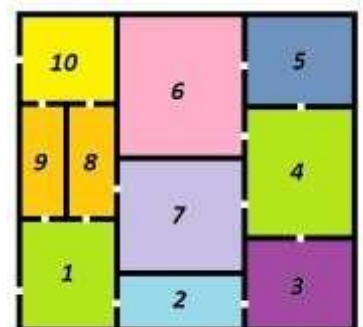
նկ. 9

Առաջադրանք 5. Շարունակել հաջորդականությունը.

Տեսակը՝ Օրինաչափություններ:

Առաջադրանք 6. Շախմատի տախտակի վրա ամենաքիչը քանի՞ խաղաքար է պետք դասավորել, որպեսզի նրա վրա որևէ տեղ հնարավոր չլինի դոմինոյի խաղաքար տեղադրել (դոմինոյի խաղաքարը ծածկում է շախմատի տախտակի երկու հարևան վանդակները): Տեսակը՝ Խաղեր շախմատի տախտակի վրա

Առաջադրանք 7. Խորհրդավոր լաբիրինթոսն ունի 10 սենյակ: Սենյակները միացնող դռներն այնպիսին են, որ



նկ. 10

Մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում աշակերտների երևակայության զարգացմանը նպաստող հետաքրքրաշարժ խաղ – առաջադրանքները բաժանվում են հետևյալ խմբերի.

Առաջին և երկրորդ դասարաններում առաջարկվող հետաքրքրաշարժ խաղ - առաջադրանքները.

- Կատակ հարցեր,
- Լուցկին նաև խաղալի՞ք է,
- Խաբուսիկ խնդիրներ,
- Ջուրն իր ճամփին կգտնի,
- Կորչեն աստղանիշերը,
- Կառուցենք պատկերը,
- Ծանր ու թեթև արեք,
- Զվարճալի խնդիրներ,
- Տարօրինակ հարցեր,
- Լուցկու հատիկներով պատկերներ,
- Դասավորել է պետք,
- Ձողիկներով հավասարություններ,
- Յոթ չափեք, մեկ կտրեք,
- Ամենահարմար ճանապարհը,
- Կառուցի՛ր տնակներ և շրջակայքում տնկի՛ր ծառեր

Երրորդ և Չորրորդ դասարաններում առաջարկվող հետաքրքրաշարժ խաղ - առաջադրանքները.

- Օրինաչափություններ,
- Կտրեք և կառուցեք,
- Խաղեր շախմատի տախտակի վրա,
- Մատիտի մեկ հպումով,
- Շրջագայություններ կամուրջներով,
- Ինչպե՞ս տեղադրել:

2.2. Փորձարարական աշխատանքների արդյունքների ամփոփում

Հետաքրքրաշարժ խաղ - առաջադրանքների կիրառմամբ խնդիրների լուծման կարողությունները բացահայտելու համար հետազոտություն է անցկացվել ՀՀ հիմնական դպրոցում: Ընտրված են եղել IVա (30 աշակերտ), և IV բ (31 աշակերտ), Փորձարարական աշխատանքները կատարվել է երեք փուլերով. Փորձարկման, հավաստման և ուսուցման:

Փորձարկման փուլի հավաստման համար կազմվել է ստուգողական աշխատանք կազմված 4 առաջադրանքից:

1. Գետի հոսանքի արագությունը 2կմ/ժ է: Որքանո՞վ արագ կշարժվի նավակը գետի հոսանքի ուղղությամբ, քան հոսանքին հակառակ ուղղությամբ, եթե նրա արագությունն երկու դեպքում էլ նույնն է:
2. Դերձակն ունի 16մ գործվածք, որից նա օրական կտրում է 2-ական մետր: Քանի՞ օր հետո նա կկտրի վերջին կտորը:
3. Զամբյուղում 20 հատ կարմիր, դեղին և կանաչ խնձոր կար: Քանի՞ կարմիր խնձոր կա զամբյուղում, եթե դեղին խնձորները 9 անգամ շատ են կանաչ խնձորներից:
4. Ներքևում գրված բոլոր բառերի տառերը խառնված են:Անհրաժեշտ է սկզբում վերականգնել բոլոր բառերը, այնուհետև յուրաքանչյուր քառյակից առանձնացնել այն բառը,որն իմաստով հեռու է մնացած երեքից.

ԴԼԱԳ, ՍԵՓԱ, ԿԱԴԱՆ, ՆՐԱՍ

ՏԱՅՏՈՒՐ, ՍՈՒԼԱՆ,ԾԱՌԿԻԾԵՆ, ՉԱՂԱԿԱԿ

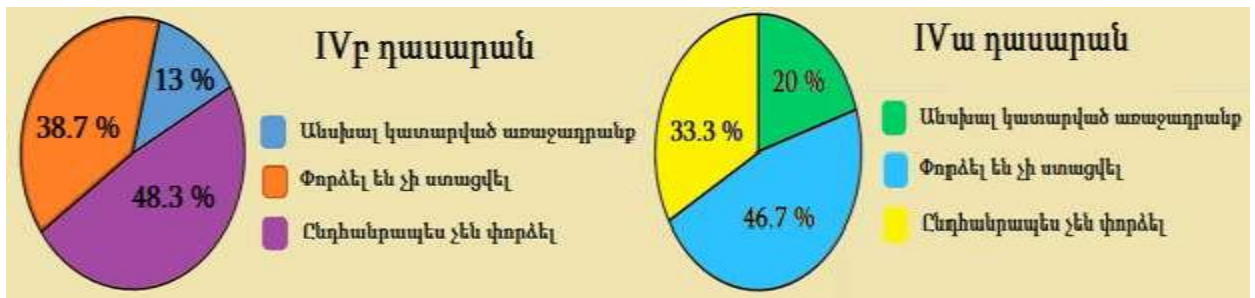
ԽԱՄԵԿ,ՆԱՇՈՒՇ,ՏԿԱՍՈՒԿ,ՄԻԿՍԱՀ

Նպատակն էր պարզել, թե որքանով են երեխաները կարողանում լուծել հետաքրքրաշարժ խաղ – առաջադրանքները:

Ստուգողական աշխատանքի արդյունքները ցույց տվեցին, որ IV ա և IV բ դասարանների աշակերտները ցուցաբերել են խնդիրների լուծման գրեթե նույն մակարդակը:

Աղյուսակ 1

Առաջին փուլ			
Աշակերտների քանակը	Անսխալ կատարված աշխատանք	Փորձել են ,չի ստացվել	Ընդհանրապես չեն փորձել
31 աշակերտ	4 աշակերտ 13 %	12 աշակերտ 38.7 %	15 աշակերտ 48.3 %
30 աշակերտ	6 աշակերտ 20 %	14 աշակերտ 46.7 %	10 աշակերտ 33.3 %



Հավաստման փորձը և զրույցը դասվարների հետ ցույց տվեցին, որ անհրաժեշտ է նպատակաուղղված աշխատանք տանել հետաքրքրաշարժ խաղ - առաջադրանքների լուծման համար: Վերը նշված դասարաններում ուսումնական պլանով նախատեսված շաբաթական մաթեմատիկայի 1 դասաժամից 8-10րոպե հատկացվեց փորձարարական աշխատանքներին:

Ուսուցման փուլում կազմվել և փորձարկվել է խնդիրների մի հատուկ շարք ըստ վերոհիշյալ տիպայնության, որոնք թույլ էին տալիս լուրջ ուշադրություն դարձնել խնդրի, վարժությունների լուծման մեթոդիկային, համառոտագրությանը վերաբերող հարցերին, ինչպես կարելի է ավելի հեշտ հասկանալ և լուծել խնդիրը: Հետագայում ընտրվեցին առաջադրանքներ, որոնց լուծման արդյունքով որոշվեց աշակերտների մակարդակը:

1. Հնարավոր է 2, 3, 5, 7 թվանշանները մեկական անգամ օգտագործելով՝ կազմել 9-ի բաժանվող քառանիշ թիվ:

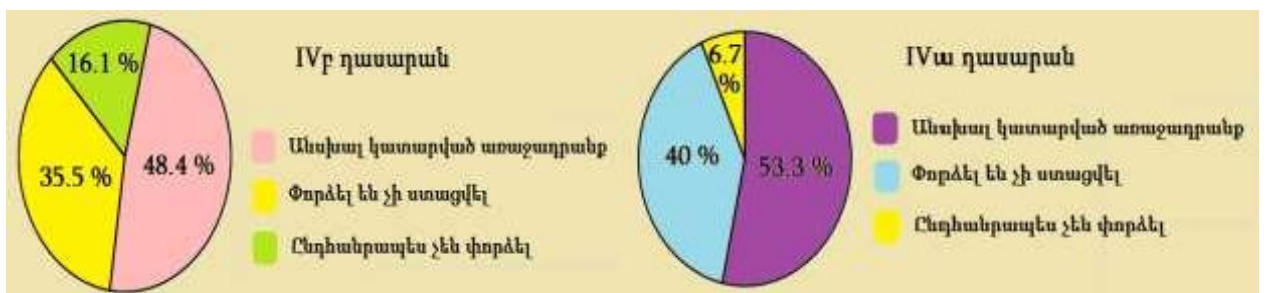
2. Մտքում պահե՞ք ցանկացած թիվ: Այդ թվին ավելացրե՞ք նրան հաջորդ թիվը: Արդյունքին գումարե՞ք 9, ստացված թիվը բաժանե՞ք 2-ի, այնուհետև հանե՞ք մտապահված թիվը: Այս քայլերից հետո դուք միշտ նույն թիվը կստանաք:

3. Աստղանիշը փոխարինել այնպիսի թվանշաններով, որ արդյունքում $52 \cdot 2^*$ թիվը բաժանվի 36-ի:

4. Շարունակել հաջորդականությունը. 111, 213, 141, 516, 171, 819, ...
 Հետազոտական աշխատանքը ցույց տվեց, որ հետաքրքրաշարժ խաղ - առաջադրանքների լուծման համար՝ կիրառելով տարբեր մեթոդական, ստեղծագործական բնույթի հնարներ, կարելի է հասնել լուրջ արդյունքների:

Երկրորդ փուլ			
Աշակերտների քանակը	Անսխալ կատարված աշխատանք	Փորձել են, չի ստացվել	Ընդհանրապես չեն փորձել
31 աշակերտ	15 աշակերտ 48.4 %	11 աշակերտ 35.5 %	5 աշակերտ 16.1 %
30 աշակերտ	16 աշակերտ 53.3 %	12 աշակերտ 40 %	2 աշակերտ 6.7 %

Տրամագիր 2



Ուսուցչի նախաձեռնությամբ և երեխաների խանդավառությամբ առաջարկվեց կազմակերպել վիկտորինա: Դասվարի հետ միասին սցենար կազմեցինք և դասարանը բաժանեցինք երկու խմբի: Թիմերն անվանեցինք գիտուններ և հանճարներ: Վիկտորինան բաղկացած էր 4 փուլից.

I փուլ – Հայ մաթեմատիկոսների կյանքի, գործի և պաստառի ներկայացում, որտեղ գնահատվում է նաև աշակերտի բանավոր խոսքը:

II փուլ – Բլից հարցեր՝ բաղկացած 12 հարցից, յուրաքանչյուրը 2 թույլ տևողությամբ:

III – Տրամաբանական խնդիրներ և գլուխկոտրուկներ, որոնք կազմված էին 15 խնդիր-առաջադրանքներից՝ 2 թույլ տևողությամբ :

IV – Ավագների մրցույթ՝ բաղկացած 8 հարցից:

Մրցույթն անցավ հետաքրքիր ու բովանդակալից: Դասարանում ձևավոնվել էր առանձնահատուկ սեր մաթեմատիկայի նկատմամբ: Նպատակ դրվեց մոտիվացիա առաջացնել ոչ տիպային խաղ-առաջադրանքների նկատմամբ, և դա մեզ հաջողվեց, երեխաների խանդավառությունը շատ մեծ էր:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Գիտահետազոտական, որոնողական աշխատանքները միտված են ապացուցելու, որ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառությունը մաթեմատիկայի ուսուցման արդյունավետության բարձրացման կարևոր գործոն է: Առաջադրված նպատակին հասնելու համար ուսումնասիրվել են խաղային տեխնոլոգիաները, նրանց դերը ուսուցչի և աշակերտների գործունեության ընթացքում, ինչպես նաև վերլուծության է ենթարկվել այն գրականությունը, որտեղ անդրադարձել են տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառման մեթոդիկային մաթեմատիկայի դասաժամին: Համապատասխան գրականության ուսումնասիրումն ու հետազոտական աշխատանքի կատարումը մեզ հնարավորություն է տվել կատարել խնդիրների դասակարգում, որը նպաստել է աշակերտների իմացական գործընթացների ակտիվացմանը, տրամաբանական մտածողության, երևակայության մաթեմատիկական խոսքի և հիշողության զարգացմանը: Ընդհանրացնելով կարելի է առանձնացնել տրամաբանական առաջադրանքների համակարգի տիպայնությունը.

- Առաջադրանքներ, որոնց պահանջն ինչ-որ կերպ տանում է դեպի սխալ պատասխան:
- Առաջադրանքներ, որոնց պահանջն ինչ-որ կերպ հուշում է լուծման սխալ ճանապարհ:
- Առաջադրանքներ, որոնց պահանջը ստիպում է ստեղծել, հորինել այնպիսի մաթեմատիկական օբյեկտներ, որոնք տրված պայմաններում գոյություն չեն կարող ունենալ:
- Առաջադրանքներ, որոնց պահանջում առկա տերմինները, բառային, տառային և թվային արտահայտությունները պարունակում են երկիմաստություն:

Վերլուծելով կրտսեր դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաներով ուսուցիչների աշխատանքային փորձը՝ կատարվել են հետևյալ եզրահանգումները.

- Հետաքրքրաշարժ խաղ - առաջադրանքների կիրառումը նպաստում են ուսուցման արդյունավետության բարձրացմանը:
- Առավել արդյունավետ են ավանդաբար գործադրվող մեթոդների ստեղծագործաբար կիրառումը, զարգացումը և ինտեգրումը մանկավարժական նոր տեխնոլոգիաներին:

- Դաս - դասարանային համակարգը պետք է դիտարկել իր զարգացման դինամիկայում, նրանում աստիճանաբար ներառել խմբային աշխատանքի բաղադրիչները, ավելացնել բաժինը և որպես տեսլական դիտարկել ուսուցման խմբային եղանակը:

Կրտսեր դպրոցի ուսուցչին ներկայացվում են մի շարք պահանջներ, որոնցից ելնելով ուսուցիչը պետք է կազմակերպի ուսումնական գործընթացն այնպես, որ հաշվի առնվեն ոչ միայն սովորողների հնարավորություններն ու հմտությունները, այլև իրականացվի նրա անհատական զարգացումը:

Կրտսեր դպրոցում մաթեմատիկայի դասընթացը երեխաների հնարավորությունների կիրառման լայն ասպարեզ է տրամադրում: Ժամանակակից նոր և արդյունավետ տեխնոլոգիաները մեծապես նպաստում են ճանաչողական գործունեության ակտիվացմանը և ուսուցման արդյունավետության բարձրացմանը: Տեխնոլոգիաների օգտագործումը մաթեմատիկայի դասընթացին շատ արդյունավետ է: Նույնիսկ այն աշակերտները, ովքեր չեն առանձնանում բարձր մտածելակերպով, կարողանում են իրենց կարծիքն արտահայտել խնդրի լուծման հնարավոր քայլերի մասին:

Այսպիսով, տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման նպատակն է համարվում դպրոցականների անհատականության ձևավորումն ու զարգացումը, որից բարձր ոչինչ չի կարող լինել: Որպեսզի ժամանակակից դպրոցականների պատրաստվածության մակարդակը համապատասխանի կյանքի թելադրած պահանջներին, անհրաժեշտ է ուսումնական գործընթացն այնպես կազմակերպել, որ յուրաքանչյուր դաս աշակերտին տա ոչ միայն գիտելիք, այլև վստահությունը:

22. Моро М. И., Бантова М.А. и др. Математика 3, 2011.
23. Петерсон Л.Г. и др., Математика 4, 2011.
24. Педагогические технологии / Под ред. Кукушкина В.С. Ростов н/Д, 2002.
25. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. М., 1996.
26. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.
27. Технология игровой деятельности: Учеб. Пособие / Л. А. Байкова, Л. К. Гребенкина, О. В. Еремкина; Науч. ред. В.А.Фадеев. Рязань: Изд-во РГПУ, 1994.
28. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания. Т. 1 // Ушинский К.Д. Соч. Т. 8. М., 1950.
29. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.
30. Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры // Хейзинга Й. Homo Ludens : Статьи по истории культуры. М., 1997.
31. <http://www.schoollibrary.ioso.ru>
32. <http://www.nauka-pedagogika.com>
33. <http://www.planetmath.org/>
34. <http://www.scholarpedia.org/>

