«Կրթություն առանց սահմանի»-ՀԿ

**ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**ԹԵՄԱ՝ԽԱՂԱՖԻԿԱՑՈՒՄԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑԻ ԵՐԵԽԱՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ**

**ՈւՍՈՒՑԻՉ ՝ ՄՈՒՐԱԴՅԱՆ ԹԵՀՄԻՆԵ**

**ՂԵԿԱՎԱՐ՝ ԲԱԲԱՋԱՆՅԱՆ ՎԵՐՈՆԻԿԱ**

**ԵՐԵՎԱՆ 2022**

**ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ**

1. **ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ**
2. **ԳԼՈՒԽ 1 ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՏԵՍԱԿԱՆ ԴՐՈՒՅԹՆԵՐԸ**

## **Խաղային տեխնոլոգիաները որպես մանկավարժական տեխնոլոգիաների տեսակ և դրանց կարևորությունը ուսուցման գործընթացում**

## **1․1․Ուսուցման գործընթացում խաղերի նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնող միջոցներ և խաղերի սահմանափակումներն ու թերությունները**

## **1․2․Խաղերի տեսական դրույթները և դրանց դասակարգումը։**

1. **1․3․ Հետաքրքրաշարժ խաղ - առաջադրանքները երեխաների երևակայության զարգացման համար։**
2. **1․4․ Փորձարարական աշխատանքների արդյունքների ամփոփում**
3. **Եզրակացություններ**
4. **Օգտագործված գրականության ցանկ**

## **ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ**

**ԹԵՄԱՅԻ ԱՐԴԻԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆԸ**ֈ

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 զուգակցումը:

Ներկայումս խաղերն իրենց ուրույն տեղն են գտել նաև ուսուցման գործընթացում: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է բավականին ծանրաբեռնված․ ուստի դասաժամերին այդ ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես և ինչ միջոցներով պետք է նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանըֈ 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 գործառույթներֈ 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 լոկ 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**

## **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 հատկանիշներովª

* ուսուցման և դաստիարակության հստակ,հաջորդական մանկավարժական և դիդակտիկական սկզբունքներով մշակված նպատակների առկայություն,
* յուրացման ենթակա նյութի կամ տեղեկատվության կառուցում,խտացում և համակարգում,
* դիդակտիկական, տեխնիկականª համակարգչային միջոցների համակարգված կիրառություն ուսուցման և ստուգման գործընթացում,
* ուսուցման և դաստիարակության ախտորոշիչ գործառույթի 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
* Բացատրացուցադրական
* Զարգացնող
* Ստեղծագործական
* Տեղեկատվական
* Կոլեկտիվ- համագործակցային
* Պրոբլեմային ուսուցման
* Մոդուլային ուսուցման:

Խաղային տեխնոլոգիաները ուսումնասիրելովª 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 գործունեություն 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 ª խաղալու անհրաժեշտություն նրանք 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 ներուժըª տարբեր նպատակների հասնելու համար: Խաղը ուսուցանվող նյութի բովանդակության մեջ ներառելովª մենք կարող ենք լուծում տալ մանկավարժական լուրջ խնդիրներից մեկին, այն էª 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, օրինակª ԱՄՆ-ում կենտրոնացել են ուսուցման խաղային մեթոդիկաների վրա, Ֆրանսիայումª դերային խաղերի վրա, իսկ Իտալիայում խաղային տեխնոլոգիաներին չտիրապետող ուսուցիչներին չեն ընդունում աշխատանքի:

## **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. §Խաղը 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:

### 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:

### 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 շրջանակումª 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 խաղերիª գլուխկոտրուկների լուծումը շատ կարևոր պահանջմունքներ չի բավարարում, սակայն տարբեր մրցանակներ ունեցող խաղերի հետ համեմատածª 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 էª 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 պահանջմունքª շփում, որն էլ,

հավանաբար, վերևում նշված թերի կողմի պատճառն է: Ակնհայտ է, որ կախվածություն 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 ներառելովª պետք է հաշվի առնել և խուսափել հնարավոր վտանգներից և հնարավորինս շտկել թերությունները:

## **Խաղերի տեսական դրույթները և դրանց դասակարգումը**

Խաղը մարդու գործունեության հիմնական տեսակներից է այն համարվում է մարդկային գործունեության զարմանալի արտացոլում: Խաղը գործունեության տեսակ էª 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 ինքնքակարգավորման գործում, ինչպես նաև խաղի դերը նրա սոցիալականացման գործընթացումª հասարակական փորձի յուրացման և օգտագործման ժամանակ:

Խաղիª 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 մակարդակովª 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, ինքնակառավարավարմամբ և ինքնաիրացմամբ:

1. Սոցիալականացման գործառույթ

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

1. Միջազգային հաղորդակցական գործառույթ

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

1. Երեխայի ինքնաիրացման գործառույթ

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

1. Հաղորդակցական գործառույթ

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

1. Վերլուծական գործառույթ

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

1. 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 ագրեսիան և պարտադրանքը, այս ամենը վերջ ի վերջո տանում է խաղի թերապևտիկ ազդեցության իրագործմանը:

1. Վերականգնողական (կորեկցիոն) գործառույթն ապահովում է նոր դրական փոփոխությունների ներմուծում, որոնք յուրացվում են աշակերտի կողմից և օգտագործվում են սոցիալական հարաբերություններում, վարքի մեջ և ուսուցման գործընթացում:
2. 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 խաղերըª մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների և հնարների ամբողջական համակարգն է: Խաղը և մանկավարժական

խաղն ունեն որոշակի տարբերություններª 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 ենª 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 դասակարգելª ելնելով հետևյալ սկզբունքներից.

1. Խաղերի դասակարգում գործունեության տեսակից ելնելովª ֆիզիկական(շարժողական), ինտելեկտուալ, աշխատանքային, սոցիալական և հոգեբանական:
2. Մանկավարժական գործընթացի բնույթից ելնելովª ուսուցողական, մարզողական, վերահսկողական և ընդհանրացնող, ճանաչողական, դաստիարակչական և զարգացնող, վերարտադրողական և ստեղծագործական, կոմունիկացիոն, դիագնոստիկ և հոգեբանական:
3. Ըստ Սելևկոյի դասակարգման մանկավարժական խաղերը բաժանվում ենª առարկայականի,դերայինի և գործնականի:
4. Առարկայական մասով առանձնացնում ենք խաղերª ելնելով դպրոցական բոլոր ծրագրերից:
5. Խաղային միջավայրից ելնելովª առանձնացնում ենք խաղեր առարկաներով և առանց առարկաների, դասարանային, արտադասարանային և համակարգչային: Խաղի լայն կիրառումն իր տեղն է գտել ավանդական մանկավարժության մեջª 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 միջոցª 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 խաղիª մանկավարժական խաղը, պարունակում է տարբերակիչ գիծª 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 բազմաբնույթությունիցª 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 խաղերª խորանարդների, նախշազարդերի, 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 ձևերովª 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:

Զարգացնող 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 մեջª մանավանդ խաղային: Նրանք ինքնուրույն կազմակերպվում են խմբային խաղերում, շատ հեշտությամբ շարունակում են խաղըª տարբեր առարկաններ 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 ·րված բոլոր բառերի տառերը խառնված են: Անհրաժեշտ է սկզբում վերական·նել 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, ՍԱՆՐ
2. ԱՐՏՈՒՅՏ, ԼՈՒՍԱՆ, ԾԻԾԵՌՆԱԿ, ԿԱՉԱՂԱԿ
3. ՄԵԽԱԿ, ՇՈՒՇԱՆ,ԿԱԿՏՈՒՍ, ՀԱՍՄԻԿ:

Պատասխան՝ ՍԱՆՐ, 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:

ա ) ԱՌՆԵՏ (ԱՌԱԿ) ՀԵՆԱԿ, ԵՐԵԿՈ (ԵՐԱԶ) ՀՈՎԱԶ,

բ) ԼՈՒՍԱՆ (ՍԱՐԴ) ԱՐԴՈՒԿ ԱՎԱՐՏ (ԱՐՈՏ) ԽՈՏԱՆ

Լուծում

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, մազ-2: Գտնե'լ մտապահված բառերը:

Առաջադրանք 6. Միևնույն բառն այստեղ կարող է օգտագործվել տարբեր բառակապակցություններ կազմելու համար: Տեսակը՝ Բառերով խաղեր:

-------ԼՈՒՅՍ,-------ՄԱՐԴ, ԳԻՇԵՐ:

Ո±րն 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± այնպիսի տարի, որում 6 ամիսներ ունենան 5-ական ուրբաթ օրեր: Տեսակը՝ Օրացույց:

Առաջադրանք 9. Այս բառաշղթաների մեջ անհրաժեշտ

է փակագծերում գրել այնպիսի բառ, որն այն փակագծերից ձախ և աջ գրված բառերի հետ կազմի նոր բառերª 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)ՀԱՄ (\* \* \*) 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:

## ՏԱՍ

+ ՔՍԱՆ ՔՍԱՆ ՀԻՍՈՒՆ

Առաջադրանք 5. Մահապատժի դատապարտված ավազակին 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 ավազակն 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 յուրաքնչյուրն ունի մեկ քույր: Քանի±

* 1. **Հետաքրքրաշարժ խաղ - առաջադրանքները երեխաների երևակայության զարգացման համար**

Ա. Էնշտեյնը ասել է. §Երևակայությունը 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:

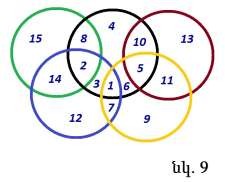
Առանձնացվում է երևակայության երկու տեսակª վերարտադրողական և ստեղծագործական: Վերարտադրողական երևակայության հիմքում ընկած է որևէ առարկայի կամ երևույթի ստեղծումը իր նկարագրության, նկարի կամ պատմության միջոցով: Երևակայության այս տեսակի զարգացումը շատ կարևոր է, քանի որ աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռնվում 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 աստիճանաբարª 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 առնելովª սխալ կլիներ ասել, որ երեխայի երևակայությունն ավելի հարուստ է քան մեծահասակինը: Ինչպես նշում էր Լ.Ս.Վիգոտսկին §Որքան 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:

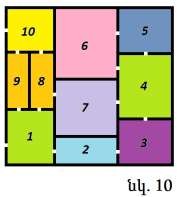
§Որքան շատ է երեխան տեսել, լսել և վերարտադրել, այնքան շատ բան է նա ըմբռնում և յուրացնում, որքան շատ բաղադրիչներ է նա կիրառել իր փորձում, այնքան նշանակալի և' արտադրական կլինի և' իր գործունեությունը, և' երևակայութունը¦ [16, էջ 10]:

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:

Առաջադրանք 5. Շարունակել հաջորդականությունը. 111, 213, 141, 516, 171, 819, …

### 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

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 ճամփքն 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:
  1. **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

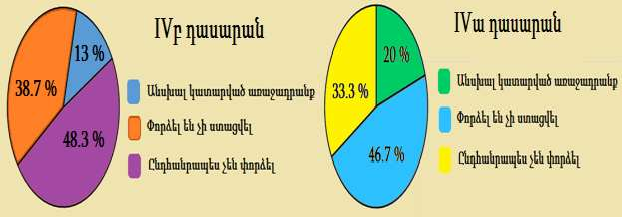
ՏԱՅՏՈՒՐ, ՍՈՒԼԱՆ,ԾԱՌԿԻԾԵՆ, ՉԱՂԱԿԱԿ ԽԱՄԵԿ,ՆԱՇՈՒՇ,ՏԿԱՍՈՒԿ,ՄԻԿՍԱՀ

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 %** |

Տրամագիր 1

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

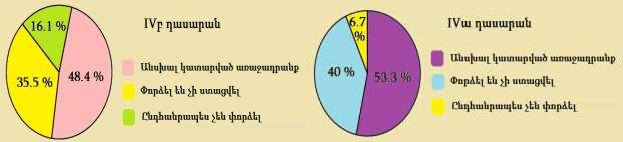
Ուսուցման փուլում կազմվել և փորձարկվել է խնդիրների մի հատուկ շարք ըստ վերոհիշյալ տիպայնության, որոնք թույլ էին տալիս լուրջ ուշադրություն դարձնել խնդրի, վարժությունների լուծման մեթոդիկային, համառոտագրությանը վերաբերող հարցերին, ինչպես կարելի է ավելի հեշտ հասկանալ և լուծել խնդիրը: Հետագայում ընտրվեցին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

* 1. Հնարավո՞ր 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\*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:

Աղյուսակ 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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:

1. փուլ – Բլից հարցեր` բաղկացած 12 հարցից, յուրաքանչյուրը 2 րոպե տևողությամբ:
2. – Տրամաբանական խնդիրներ և գլուխկոտրուկներ, որոնք կազմված էին 15 խնդիր-առաջադրանքներից` 2 րոպե տևողությամբ :
3. – Ավագների մրցույթ` բաղկացած 8 հարցից:

Մրցույթն անցավ հետաքրքիր ու բովանդակալից: Դասարանում ձևավոևվել 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 փորձըª 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 տեխնոլոգիների 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:

## ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. §Կրթության մասին¦Հայաստանի Հանրապետության օրենք:
2. §Հանրակրթության պետական կրթակարգ¦,Երևան,ԿԱՀ, 2004:
3. Հովհաննիսյան Վ., Իսկանդարյան Ս.,Ղազարյան Ա., Աբրահամյան Ա., Հարությունյան Հ.,Մաթեմատիկա 1, §Արևիկ¦ Երևան, 2006:
4. Հովհաննիսյան Վ., Իսկանդարյան Ս.,Ղազարյան Ա., Աբրահամյան Ա., Հարությունյան Հ.,Մաթեմատիկա 2, §Արևիկ¦, Երևան, 2006:
5. Հովհաննիսյան Վ., Իսկանդարյան Ս.,Ղազարյան Ա., Աբրահամյան Ա., Հարությունյան Հ.,Մաթեմատիկա 3, §Արևիկ¦, Երևան, 2006:
6. Մկրտչյան Ս., Աբրահամյան Ա.,Իսկանդարյան Ս., §Մաթեմատիկա 1¦,-Եր.:

Զանգակ-97, 2012.

1. Մկրտչյան Ս., Աբրահամյան Ա.,Իսկանդարյան Ս., §Մաթեմատիկա 2¦,-

Եր.:Զանգակ- 97, 2010.

1. Մկրտչյան Ս., Աբրահամյան Ա.,Իսկանդարյան Ս., §Մաթեմատիկա 3¦,-

Եր.:Զանգակ- 97, 2011.

1. Մկրտչյան Ս., Աբրահամյան Ա.,Իսկանդարյան Ս., §Մաթեմատիկա 4¦,-

Եր.:Զանգակ- 97, 2010.

1. Արամ Հակոբյան, Նորայր Խրիմյան, Տրամաբանական խաղեր, Երևան-2013
2. Абрамова Г. С. Практикум по возрастной психологии. М., 1998.
3. Белкин А. С. Основы возрастной педагогики. Екатеринбург, 1992.
4. Берн Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди. М., 1996.
5. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. М., 1991.
6. Выготский Л. С. Педагогическая психология. М., 1991.
7. Выготский Л. С. Психология искусства. М., 1996.
8. Кавтарадзе Д.Н. Учеб. пособие для учителей. М., 1998
9. Кулагина И. Ю. Возрастная психология. Развитие ребенка от рождения до 17 лет. М., 1996.
10. Крутецкий В.А.Психология. М., 1995
11. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. М., 1975.
12. Моро М. И., Бантова М.А. и др. Математика 2, 2012.
13. Моро М. И., Бантова М.А. и др. Математика 3, 2011.
14. Петерсон Л.Г. и др., Математика 4, 2011.
15. Педагогические технологии / Под ред. Кукушкина В.С. Ростов н/Д. 2002.
16. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. М., 1996.
17. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.
18. Технология игровой деятельности: Учеб. Пособие / Л. А. Байкова, Л. К. Гребенкина, О. В. Еремкина; Науч. ред. В.А.Фадеев. Рязань: Изд-во РГПУ, 1994.
19. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания. Т. 1 // Ушинский К.Д. Соч. Т. 8. М., 1950.
20. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.
21. Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры // Хейзинга Й. Номо Ludens : Статьи по истории культуры. М., 1997.
22. [http://www.schoollibrary.ioso.ru](http://www.schoollibrary.ioso.ru/)
23. [http://www.](http://www/)[nauka-pedagogika.com](http://www.nauka-pedagogika.com/)
24. [http://www.](http://www/)[planetmath.org/](http://planetmath.org/)
25. <http://www.scholarpedia.org/>