



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ *խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
առարկայի դասվանդման գործընթացում*

Առարկան՝ *դասվար*

Հետազոտող ուսուցիչ՝ *Աննա Մարկոսյան*

Ուսումնական հաստատություն՝ *ՆԺԿ*

Երևան 2022

Բովանդակություն

- Ներածություն
- Հիմնական նպատակը, խնդիրները, նշանակությունը.....
- Մաթեմատիկական դիֆակտիկ խաղեր.....
- Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը.....
- Եզրակացություն.....
- Օգտագործված գրականության ցանկ.....

Ներածություն

Կրոսեր դպրոցականի կյանքում խաղը մեծ նշանակություն ունի: Խաղի նկատմամբ պահանջը երեխաների մոտ պահպանվում է և գրավում է նշանակալից տեղ նաև դպրոցում սովորելու առաջին տարիներին: Խաղով կարողանում ենք գրավել երեխաների ուշադրությունը այնպիսի առարկաների վրա, որոնց սովորական, ոչ խաղային պայմաններում նրանց չի հետաքրքրում և որոնց վրա նրանց ուշադրությունը կենտրոնացնել չի հաջողվում:

Դպրոցում հիմնական սովորեցնելու ձևը մնում է դասը: Դիդակտիկ խաղերի միացումը դասին թույլ է տալիս հեշտացնել երեխայի դաստիարակությունը և կրթությունը, մոտեցնում է երեխայի նոր գործողությունը հնի հետ, և աննկատ է դարձնում երեխայի համար անցումը լուրջ կրթական գործին:

Հիմնական նպատակը, խնդիրները, նշանակությունը

Դպրոցականի պահանջը և ցանկությունը խաղի նկատմամբ անհրաժեշտ է օգտագործել և ուղղել կրթական ու դաստիարակչական խնդիրների լուծման նպատակին:

Ճատ երեխաների համար դժվար և անհասկանալի է դառնում մաթեմատիկա առարկան: Սա բացատրվում է նրանով, որ մաթեմատիկական գիտելիքներով օժտված լինելը կապված է երեխաների տրամաբանական վերլուծության հետ:

Հաջող կրթության և դաստիարակության համար անհրաժեշտ է դպրոցական ուսուցման առաջին տարիներին արթնացնել հետաքրքրությունը դեպի կրթությունը և խթանել ուշադրությունը ու գործունեությունը: Մաթեմատիկայի նկատմամբ աշակերտի հետաքրքրությունը զարգացնելու համար ուսուցիչները օգտագործում են տարաբնույթ մեթոդներ՝ գունավոր դիդակտիկ պարագաներ, ուսման տեխնիկական միջոցներ և շրջապատող այլ առարկաներ:

Այս բոլորի շարքում իր ուրույն տեղն է գրավում դիդակտիկ խաղը: Այն օգնում է զարգացնել կենդանի երևակայությունը: Սովորեցնելով երեխային խաղի միջոցով հաշվել, լուծել, կառուցել՝ մենք ապահովում ենք անհրաժեշտ որակներ, որոնք պետք են երեխայի կրթության ժամանակ:

Խմբային խաղերում ձավորվում է երեխայի անձի որակը, նրանք սովորում են հաշվի առնել ընկերների հետաքրքրություններն ու կարծիքները, սահմանափակում են իրենց ցանկությունները, նրանց մոտ ձևավորվում է պատասխանատվության զգացումը, դաստիարակվում բնավորություն և կամք:

Աշակերտների տրամաբանական մտածողության զարգացման, նրանց մեջ մաթեմատիկայի նկատմամբ հետաքրքրությունների ձևավորման ու կայուն մաթեմատիկական գիտելիքների ձեռքբերման գործում մեծ դեր են խաղում ուսուցողական խաղերը:

Խաղի միջոցով ուսուցումը նպաստում է երեխաների հետքրքրությունները խաղային գործունեությունից աստիճանաբար տեղափոխել դեպի ուսումնական գործունեություն: Խաղի միջոցով կոփվում է երեխայի ուշադրությունը, ընդլայնվում են գիտելիքների շրջանակները, բարձրանում է տրամադրությունը, ստեղծվում են մտերմիկ փոխհարաբերություններ: Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերի դերը բավականին մեծ է: Դրանց նպատակը խաղային իրավիճակում մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելը, մաթեմատիկայի նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնելն է: Խաղի ժամանակ ամենաթույլ աշակերտն անգամ ոգևորվում է: Երեխան խաղալով աննկատ ձեռք է բերում մաթեմատիկական գիտելիքներ: Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը օգնում է ուսուցչին և նպաստում ուսուցանվող նյութը մատչելի ձևով մատուցմանը: Խաղի միջոցով ստացված գիտելիքներն ավելի մնայուն են, պատկերվող ու երկար հիշվում են: Դիդակտիկ խաղեր կազմակերպելիս ուսուցիչը պետք է հաշվի առնի՝

- 1) Խաղի նպատակը, խաղացողների թիվը
- 2) Խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի աշակերտների գիտելիքների մակարդակին
- 3) Խաղի բովանդակությունը պետք է հասկանալի լինի բոլորի համար
- 4) Խաղի տևողությունը պետք է լինի ոչ երկար
- 5) Խաղը պետք է նպաստի աշակերտների գիտելիքների հարստացմանը, հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը

Մաթեմատիկական բովանդակությամբ յուրաքանչյուր խաղ ունի իր խնդիրները՝ զարգացնել բանավոր համրանք կատարելու ունակությունը , ծանոթացնել երկրաչափական պարզ ձևերին, ծանոթացնել թվերի բնական շարքին, թվանշաններին , թվերի կազմությանը:

Օգտագործել այնպիսի խաղային մեթոդներ , որոնք կհամապատասխանեն ժամանակակից երեխաների հնարավորություններին, կհետաքրքրեն նրանց, կօգնեն բացահայտելու նրանց անհատական առանձնահատկությունները, շրջապատի հետ հաղորդակցման հմտությունները:

Խաղերում ստեղծվում են այնպիսի իրավիճակներ , որոնք երեխաներին մղում են փոխօգնության , աշխատանքի արդյունքը համատեղ քննարկելուն, դրական հույզերի առաջացմանն ու զարգացմանը: Խաղալու ընթացքում երեխան իր սեփական փորձը, վերաբերմունքը, հմտությունները և սովորելու ոճն է բերում խաղի մեջ և դառնում նրա ոչ թե պասիվ , այլ ակտիվ մասնակիցն ու կատարողը: Խաղերի հիմքում ընկած են հետևյալ նպատակներն հետապնդող առաջադրանքները:

1)Ռեշադրության և դիտողականության զարգացում

2)Ստեղծագործական երևակայության զարգացում

3)Մտածողությունը զարգացնող վերլուծական, կառուցողական

ունակություններն ամրապնդող, հետաքրքրաշարժ ,տրամաբանական, կատակ խնդիրներ, մաթեմաթիկական գլուխկոտրուկներ, հանելուկներ:

Կրտսեր դպրոցականը պատրաստ է ճանաչելու նմանությունը և տարբերությունը, օրինակներ նկարելու և առարկաները որոշակի չափանիշներով դասակարգելու (ըստ չափի, ձևի, գույնի և այլն) :

Օրինակ ուսուցման շրջանում երեխան պետք է սովորի 1-ից 10-ը անսխալ հաշվել , մինչև 10 թվերը գրել: Դրանք հերթականությամբ սովորելու համար նա պետք է անընդհատ դիտի այդ թվերը: 1-ից 10-ը թվերը բարձրաձայն հաշվել կարելի է նկարների միջոցով: Այդ խաղը կդառնա ավելի հետաքրքիր, գունագեղ և կձևավորի գեղագիտական ճաշակ:

չափից ավելի աղմկալի: Ավելի լավ է ընտրել խաղեր, որոնք կծառայեն որպես կարգապահական միջոց, կդաստիարակեն տոկունություն, համբերություն:

Դիդակտիկ խաղերի անցկացման մեթոդիկան ուսուցչից պահանջում է մեծ մանկավարժական վարպետություն: Նոր դիդակտիկ խաղի հետ ծանոթությունը պետք է լինի ուսուցչի կողմից մանրակրկտորեն մտածված: Որպեսզի դիդակտիկ խաղը հետաքրքրի սովորողներին և լուծի այն ուսումնական խնդիրը, որը նրա առջև դրված է, սովորողները այդ խաղին պետք է նախօրոք մանրակրկտորեն պատրաստված լինեն: Եթե ունի մի քանի տարբերակներ, ապա նրանք պետք է դասաորվեն ըստ բարդության աստիճանի և հաջորդ տարբերակը պետք է տրվի երեխաներին միայն այն ժամանակ, երբ նրանց կողմից լավ յուրացված է խաղի նախորդ, ոչ շատ բարդ տարբերակ: Եթե խաղը ենթադրում է դիդակտիկ նյութերի առկայություն / խաղալիքներ, նկարներ, աղյուսակներ, երկրաչափական մարմիններ, թվանշաններ, մետաղադրամներ և այլն/, պետք է նախօրոք ծանոթացնել սովորողներին դրանց հետ:

Ջանախ խաղի համար նյութը ուսուցիչը ինքն է պատրաստում: Ամենից լավ է սովորողներին ընդգրկել խաղերի կազմակերպման մեջ: Օրինակ՝ «Սովարաթղթից լոտո»», «Երկրաչափական դոմինո»» և այլ խաղեր: Դա հնարավորություն է կտա դաստիարակել ուշադիր վերաբերմունք խաղերի նկատմամբ, նյութի նկատմամբ, որից պատրաստվում են խաղերը:

Ջիմնական ուշադրություն կենտրոնացնելով թեմայի կամ դասի նպատակների ավելի խորը բացահայտմանն ուղղված դիդակտիկ խնդրի լուծմանը՝ ուսուցիչը

Դասի մեջ հարկ է ընդգրկել 1-2-ից ոչ շատ խաղ և նրանց հատկացնել 10-12 րոպե: Այսպիսով խաղերը նպաստում են նաև աշակերտ- ուսուցիչ փոխհարաբերության և դրական հույզերի առաջացմանը ու զարգացմանը: Նման գործողության ու հաջորդականության շնորհիվ զարգանում են երեխաների անհատական ու անձնական հատկանիշները, որոնք չեն կարող հաղորդվել զուտ դասապրոցեսի գործընթացում և բացահայտվել նրանց պոտենցիալ հնարավորությունները:

Այն գիտելիքները, որոնք երեխան ստանում է նմանատիպ խաղերի ժամանակ, հեշտ է կիրառվում առօրյայում: Խաղը օկտակար ազդեցություն ունի եեխայի արտաքին զգացմունքների վրա՝ տեսողական, մկանային, լսողական; Խաղում զարգանում և վարժվում է երեխայի ինտելեկտը՝ հիշողությունը, մտածողությունը, երևակայությունը: Որոշ խաղեր կարող են պատրաստել երեխաները ուսուցչի օգնությամբ և օգտվել դրանցից ինչպես դասի ժամանակ, այնպես էլ ազատ ժամանակ: Օրինակ <<Ստվարաթղթից լսող>>, <<Երկրաչափական դոմինո>> և այլն: Մաթեմատիկայի ուսուցման ժամանակ խաղերի ընտրությունը կատարվում է ծրագրային պահանջներին համապատասխան:

Օրինակ, եթե դասի նպատակը թվի կազմության մասին գիտելիքների ամրապնդումն է, ուրեմն խաղը պետք է նպաստի դրան: Կրտսեր տարիքի երեխաները սիրում են գործողություններ խաղալիքներով կամ դիդակտիկ նյութերով, որոնք գրավում են իրենց պայծառությամբ, գունեղությամբ կամ շարժվում են:

Չատուկ հետաքրքրություն են ցուցաբերում երեխաները այն խաղերին, որոնք պարունակում են սպասելի կամ անսպասելի տարրեր, օրինակ՝ <<Ի՞նչ է փոխվել >>, <<Ո՞րն է հաջորդը >> և այլն: Ամենից ավելի արժեքավոր խաղեր համարվում են այն խաղերը, որոնք պահանջում են առավելագույն ինքնուրույնության ցուցաբերում, սեփական գիտելիքներում անվստահության հաղթահարում: Խաղը պետք է մատուցվի հստակ, պարզ ձևով: Այն չպետք է լինի բազմաբառ, բազմաբանակ, իսկ խաղի արդյունքը երեխաները պետք է լավ հասկանան:

Խաղերը ընտրելիս անհրաժեշտ է հաշվի առնել երեխաների դիդակտիկ խաղին մասնակցելու առանձնահատկությունները, հետաքրքրությունը դիդակտիկ խաղերի նկատմամբ:

1-2-րդ դասարաններում սովորողներին խաղի մեջ ավելի շատ գրավում է նրա արդյունքը: Նրանց մոտ առաջ է գալիս ձգտում դեպի մրցութային խաղերը: Սկզբում նրանց գրավում է անձնական հաղթանակ տանելու, դասարանի աշակերտների միջև մրցույթի հաղթող դառնալու ցանկությունը: Աստիճանաբար աշակերտի հետաքրքրություններն ընդարձակվում են, նա տանում է ոչ միայն իր անձնական հաջողությունները կամ անհաջողությունները, այլև իր թիմի, դասարանի հաջողությունները կամ անհաջողությունները: Ուստի մեծ ճանաչվածությամբ կիրառվում են <<Դասարանի լավագույն հաշվողը>>, <<Ո՞վ ավելի ճիշտ և ավելի արագ>>:

Այսպիսի խաղերը, բացի ուսումնական խնդիրներ լուծելուց, նպաստում են կուլտիվում ճիշտ վարվեցողության հմտությունների դաստիարակմանը: Յուրաքանչյուր աշակերտ զգում է պատասխանատվություն թիմի նկատմամբ ամբողջությամբ մինչև խաղի վերջը: Դա զգաստացնում, կարգապահ է դարձնում սովորողներին: Հետաքրքրությամբ սովորողներն ընդունում են <<Լաբիրինթոս>>, <<Թվաբանական լոտո >>, և այլն խաղերը, թվեր մտապահելու և գուշակելու վերաբերյալ խաղերը, օրինակ՝ <<Գուշակիր՝ ինչ թիվ եմ մտապահել >>, <<Ի՞նչ պետք է արդյունքում ստացվի >> և այլն: Խաղերն ընտելիս անհրաժեշտ է հաշվի առնել, որպեսզի խաղի հիմնական բովանդակությունը կազմող մաթեմատիկական առաջադրանքը համապատասխանի կրթական նպատակներին ու լինի բոլոր սովորողների ուժերին համապատասխան և ծառայի նրանց մտավոր գործունեության առավելագույնս ակտիվացմանը:

Մաթեմատիկական բովանդակությամբ խաղերն ընտրելիս կարևոր է պահպանել որոշակի հաջորդականություն, հաշվի առնել, որ ավելի դժվար մաթեմատիկական առաջադրանք պարունակող խաղերին պետք է նախորդեն ավելի հեշտ առաջադրանքներով խաղեր, որոնք պետք է ծառայեն որպես նախապատրաստություն դրանց անցկացման համար: Օրինակ, առաջին տասնյակի թվերի կազմության վերաբերյալ գիտելիքների ամրապնդման համար անցկացվում է <<Ի՞նչ է փոխվել >> խաղը: Այս խաղում օգտագործվում են տարբեր դիդակտիկ նյութեր, սկզբում առարկաներ, հետո նկարներ, վերջապես թվային պատկերներ և թվերով քարտեր:

Խաղից առաջ սովորողները հիշում են թվի կազմությունը, որի շուրջ դասարանն աշխատում է, օրինակ՝ 6 թիվը և դնում են առարկաները արկղում, առաջին շարքում՝ 4 մեծ 2 փոքր խնձոր, երկրորդ շարքում՝ 1 մեծ և 5 փոքր տանձ, երրորդ շարքում՝ 3 մեծ և 3 փոքր դեղձ:

Հետո ուսուցիչը հայտնում է, որ հիմա բոլորը պետք է խաղան <<Ի՞նչ է փոխվել >> խաղը:

Տարբերակ 1. Հենց սկզբից պետք է ստուգել՝ արդյոք բոլոր աշակերտներն են հիշել, թե ինչպես կարելի է կազմել 6 թիվը: Հետո կանչում է այն աշակերտներին, ովքեր պետք է ուշադիր նայեն ինչպես են դասավորված առարկաները արկղում: Դրանից հետո նա շրջվում է դեպի գրատախտակը, հետո սովորողներից ինչ-որ մեկը շարքերից մեկից վերցնում է մրգերը, այսինքն՝ վերցնում է թվի կազմության տարբերակներից մեկը:

Աշակերտը պետք է հասկանա, թե ինչ է փոխվել և դնի մրգերը այնպես, ինչպես դրանք առաջ էին դրված արկղում: Եթե նա դա անում է սխալ, նրան օգնում են ընկերները: Հետո գալիս է մյուս աշակերտը: Խաղը շարունակվում է:

Տարբերակ 2. ՌԻՍՈՒԳՅԻ հրահանգով բոլոր աշակերտները փակում են աչքերը: ՌԻՍՈՒԳԻՆ արագ վերցնում է թվի կազմության տարբերակներից ինչ-որ մեկը և ասում. <<Պատրաստ է>>:

Աշակերտները, բացում են աչքերը, նայում, որոշում՝ ի՞նչ է փոխվել և բանավոր բացատրում:

Տարբերակ 3. Աշակերտները սեղանին ցուցադրում են թվերով աղյուսակներ, որոնցից պարզ է դառնում, թե թվի կազմության որ տարբերակն է բացակայում:

2-րդ և 3-րդ դասարաններում նպատակահարմար է, որ աշակերտները տրամաբանական խնդիրների համար ունենան առանձին տետրեր, որպեսզի ինքնուրույն գրառեն ինչպես դասարանում, այնպես էլ տանը կատարած մաթեմատիկական խաղերի նկարագրությունը և լուծումները: Ելնելով ուսումնական նյութի բովանդակությունից՝ մաթեմատիկայից անցկացնում են տարբեր խաղեր: <<Ո՞վ կլուծի արագ և ճիշտ>> խաղի միջոցով հնարավոր է իրականացնել թեմայի կրկնություն կամ մրցույթ:

Համապատասխան շարքերի քանակով գրատախտակին գրում ենք վարժություններ:

Յուրաքանչյուր շարքից երեխաները մոտենում և լուծում են վարժությունները:

Աշխատանքը տևում է այնքան, մինչև վերջին աշակերտը կատարի առաջադրանքը:

Այն շարքը, որը ավելի շուտ է լուծում իր առջև դրված խնդիրը, ճանաչվում է հաղթող:

Դասը հետաքրքիր դարձնելու նպատակով սովորաբար վարժությունների կամ բանավոր հաշվի ժամանակ նկարում են ծաղիկ, թերթերի վրա տեղադրում են վարժություններ:

Հանձնարարում են, որ երեխաները ասեն պատասխանները: Օգտագործվում է ևս մի հնար, երեխաներին հանձնարարվում է գտնել իրենց մտքում պահած թիվը: Այս խաղի ընթացքում են հաջորդաբար կատարում են գործողություններ, իսկ աշակերտները լուծում են պահանջվող առաջադրանքները:

Այսպիսով խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները: Անչափ կարևոր են խաղի կրթադաստիարակչական նշանակությունն ու արժեքը: Խաղերը կազմակերպվում են ուսումնական նյութի մատուցման տարբեր փուլերում. հաղորդում, ամրակայում, ամփոփում, ստուգում:

Դիդակտիկ խաղեր ընտրելիս հարկ է հաշվի առնել ոչ միայն խաղի կրթական նպատակը, այլև նրա դաստիարակչական դերը:

Հայտնի է, որ կրտսեր դպրոցականները արագ շեղվում են, դժվարությամբ է հնարավոր նրանց ուշադրությունը կենտրոնացնել գրավորի վրա: Այդ պատճառով էլ խորհուրդ չի տրվում դասի մեջ ընդգրկել այնպիսի խաղեր, որոնք կկազմալուծեն դասը, կլինեն

չպետք է մոռանա գրավչությունների, խաղային գործունեության և կանոնների պահպանման մասին:

Մեծ նշանակություն ունի նաև խաղի ճիշտ տեմպը:

Խաղի շատ արագ տեմպը կարող է հանգեցնել այն բանին, որ լուծելու, հաշվելու փոխարեն, սովորողները կտան պատահական պատասխաններ: Խաղի դանդաղեցված տեմպն էլ կարող է նվազեցնել երեխաների հետաքրքրությունը: Խաղը պետք է մատուցվի երեխաներին հստակ, պարզ ձևով: Ուսուցիչը հետևում է երեխաների կողմից խաղի կանոնների կատարմանը, ուղղում է, եթե նրանք սխալվում են, հավանության է արժանացնում նրանց, ովքեր անսխալ են կատարում խաղի կանոնները:

Առանձին խաղերում, նույնիսկ կուլեկտիվ խաղերում կարելի է առաջադրանքներն անհատականացնել: Եթե աշակերտը թույլ է մաթեմատիկայից, ապա որպեսզի նա այնուամենայնիվ մասնակցի խաղին, անհրաժեշտ է նրա ուժերին համապատասխան առաջադրանք ընտրել:

Փոքր առաջադրանքի կատարումն արմատավորում է վստահություն, ակտիվացնում է երեխային ավելի դժվար առաջադրանքների կատարման համար: Մաթեմատիկական գիտելիքներին հաջողությամբ տիրապետող աշակերտներին պետք է տալ ավելի բարդացրած մաթեմատիկական առաջադրանքներ, որպեսզի նրանց մոտ էլ պահպանվի հետաքրքրությունը խաղի նկատմամբ:

Խաղը կրկնվում է մի քանի դաս, մինչև նրա բովանդակությունը լավ չի յուրացվում բոլոր երեխաների կողմից: Դրանից հետո կարելի է նրանց ծանոթացնել խաղի տարբերակների հետ: Դրա ընթացքում պարզվում է՝ ինչով է նոր խաղը նման նախորդին, ինչ տարբերություն կա նրանց միջև:

Խաղում ուսուցիչը վերահսկում է սովորողների ինքնուրույն աշխատանքը, ցույց է տալիս անհատական օգնություն: Հատկապես պետք է հետևել խաղում հիմնական կրթական խնդրի ճիշտ լուծմանը: Օրինակ աշակերտին, ով առաջինն է քարտի բոլոր վանդակները ծածկել, պետք է վերստուգել: Նա պետք է ասի, թե ինչպես է լրացրել քարտի վանդակները: Եթե աշակերտը ոչ մի անգամ չի սխալվել, ապա նա դառնում է հաղթող:

Դիդակտիկ խաղն առավել հաճախ ընդգրկվում է բանավոր հաշվի կամ սովորողների ինքնուրույն աշխատանքի մեջ:

Խաղի նկատմամբ հետաքրքրությունը, նպատակին հասնելու ցանկությունը գումարվում են ուսումնական պրոցեսին: Սկզբում այդպիսի պարապմունքները պարունակում են երեխային ծանոթ խաղային էլեմենտներ: Ինչքան մեծանում է երեխան, այնքան պակասում են այդպիսի էլեմենտները: Ուսուցիչը այդ ժամանակ ներգրավում է նոր միջոցներ և մեթոդներ՝ համապատասխան տարիքին: Սկզբում աշակերտը հետաքրքրվում է խաղով, հետո նաև այն նյութով, առանց որի հնարավոր չէ մասնակցել խաղին: Պահանջը և ցանկությունը խաղի նկատմամբ անհրաժեշտ է օգտագործել նպատակաուղղված: Չեզոքացնել այդ պահանջը և ցանկությունը, նշանակում է չեզոքացնել երեխայի հետագա զարգացումը: Խաղի միջոցով հաջողվում է երեխային ներգրավել այն առարկաներին, որոնց սովորական պայմաններում երեխան ուշադրություն չէր դարձնի:

Դիդակտիկ խաղեր

Դիդակտիկ խաղը տալիս է հնարավորություն լուծելու տարբեր նյութի մանկավարժական խնդիրներ: Խաղի շնորհիվ մաթեմատիկական հասու և ցանկալի է լինում երեխաներին: Այսպիսով դիդակտիկ խաղերը թույլ են տալիս ապահովել պահանջվող քանակության գիտելիքներ, հիմնականում մաթեմատիկական հաշվարկների մեջ:

Խաղը արթնացնում է երեխայի երևակայությունը, ձևավորում է բարձր տրամադրություն, քանի որ այն հասկանալի և հասու է երեխային: Դրական էմոցիաները, որոնք առաջանում են խաղի ընթացքում, ակտիվացնում են երեխայի գործունեությունը, ապահովում են խնդիրների լուծման հեշտ տարբերակներ:

Խաղերից առաջացած դրական էմոցիաները ամրացնում են ուշադրությունը: Այս ամենը վկայում է դիդակտիկ խաղի կարևոր դերը: Դիդակտիկ խաղերը թույլ են տալիս անհատականացնել աշխատանքը դասի և վարժությունների ժամանակ, տալ առաջադրանք յուրաքանչյուր երեխայի կարողության չափով, հաշվի առնել նրա մտավոր և հոգեֆիզիկական ունակությունները:

Խաղ

Դասի թեմա – Մեծ, փոքր

Դասի նպատակ - <<Մեծ, փոքր>> տերմինների իմաստների ընկալումը

Խաղի կահավորումը - Տարբեր առարկաների պատկերներով նկարներ և պարկեր:

Խաղի բովանդակությունը - <<Հրաշք>> պարկից երեխաները հերթով հանում են մեկական նկար և դնում հավաքապաստառի վար երկու շարքով: Փղի պատկերով քաբուռը դնում են աջ կողմում, որպես մեծ կենդանի, իսկ նապաստակի պատկերովը՝ ձախ կողմում, որպես փոքր կենդանի, և այսպես շարունակ տարբեր նկարներ հանելով, դնում են համապատասխան կողմում: Հետո հաշվում են սխալները: Հաղթում է այն շարքը, որը քիչ սխալներ է թույլ տվել: Այս խաղի միջոցով երեխաները սովորում են տարբերակել մեծ և փոքր առարկաները:

Կիրառելի են նաև երկրաչափական բովանդակությամբ խաղեր. օրինակ՝ կառուցի՛ր պատկերները: Ուսուցիչը աշակերտներին հանձնարարում է հաշվեճողիկներով կառուցել երկրաչափական պատկերներ:

Երկրաչափական խաղերից են <<Գուլակի՛ր ինչ ենք թաքցրել>>, <<Հանի՛ր պահանջվող առարկան>>, <<Գծի՛ր փակ աչքերով>>, <<Որտեղ է իմ տեղը>> և այլն: Ելնելով ուսումնական նյութի բովանդակությունից, կարելի է անցկացնել տարբեր խաղեր:

<<Ով կլուծի արագ և ճիշտ>> խաղի միջոցով անցկացվում են մրցույթներ:

Գրատախտակին երեք շարքով գրվում են վարժություններ, յուրաքանչյուր շարքից մեկական աշակերտ մոտենում է գրատախտակին, լուծում վարժությունը և նստում տեղը: Մոտենում են հաջորդ աշակերտները: Հաղթում է այն շարքը, որի բոլոր անդամները արագ և ճիշտ լուծում են վարժությունները:

Կարելի է անցկացնել նաև խրախուսանք - խաղ՝ <<Սանդուղքով բարձրացի՛ր ու տե՛ս, թե ով գործողություններ կատարելով, ավելի արագ կհասնի ամենավերին աստիճանին>>:

Եզրակացություն

Խաղի միջոցով ուսուցումը նպաստում է ուսումնական գործընթացի մասնակիցներին՝ առավել մեծ թվով ընդգրկմանը, նրանց մղում են ակտիվության: Ավելի հեշտությամբ են հաղթահարում դժվարությունները, բարձրանում է աշակերտների մոտ ինքնագնահատականը:

Հնարավորություն են ստեղծում համակողմանի վերլուծություններ, մեկնաբանություններ կատարելու և ստացված արդյունքները իմաստավորելու: Աշակերտները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այքան ավելի գրավիչ է դառնում:

Խաղերի շնորհիվ աշակերտները զգում են , որ իրենք նվաճում են գիտելիքների բարձունքներ, և դա իրականացվում է ուսուցչի ուղղորդմամբ: Իրենք են դառնում գործող անձեր:

Խաղալով զուգակցված դասը միշտ էլ տալիս է դրական արդյունք:

Օգտագործված գրականություն

1. Նախաշավիդ, Լ.Սմբատյան, Դիդակտիկ խաղերը՝ կրտսեր դպրոցականի ուսուցման և դաստիարակության անհրաժեշտ պայման, 2012:
2. Նախաշավիդ, Ա.Պետրոսյան, Մաթեմատիկական խաղերի կազմակերպման և անցկացման մեթոդիկան, 2015:
3. Նախաշավիդ, Գ.Դավթյան, Խաղային մեթոդների օգտագործումը տարրական դասարաններում, 2016:
4. Սոնա Սարգսյան <<Ուրախ մաթեմատիկա>>: