



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Մաթեմատիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Մելիքյան Անահիտ

Ուսումնական հաստատություն՝ Արարատի մարզի
Մարմարաշենի Անդրանիկ Բարությանի անվան միջնակարգ
դպրոց

Երևան 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ	3
ԳԼՈՒԽ 1	
ԽԱՂԸ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑՈՒՄ	4
1.1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐ.....	5
1.2. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ	
ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԺԱՄԵՐԻՆ	10
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ	17
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ.....	18

ՆԵՐԱՃՈՒԹՅՈՒՆ

Կրթության բնագավառի կարևորագույն խնդիրն է պատրաստել այնպիսի ստեղծագործ սերունդ, ով կարողանա ինտեգրվի հասարակության մեջ և դառնա նրա լիիրավ անդամ:

Մարդկային գործունեության արդյունքում շարունակ փոփոխվում է աշխարհը: Ինչպես երեկվա գործողությունների արդյունքը մեր ներկան է, այնպես էլ այսօրվա գործողությամբ կայանանավորվի մեր ապագան: Ելնելով այս հանգամանքից՝ պետք է ավելի հետևողական կազմակերպել այն գործնաթացները, որոնք ներգործում են մեր ապագայի վրա: Հարկավոր է օգնել և ուղղորդել մատաղ սերնդին, իրականացնել այնպիսի կրթակարգ, որպեսզի նրանք կարողանան պատասխանատու լինել ապագայի կերտման գործում:

Այսօր կրթության ոլորտի որակական բարեփոխումը պահանջում է տարբեր մոտեցումներ, որոնցից են ուզում եմ առանձնացնել խաղը:

Խաղը կրտսեր դպրոցում բավականին տարածված և արդյունավետ միջոց է: Բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, խաղն ունի ուսումնադաստիարակչական նշանակություն և կարող է հանդես գալ որպես միջոց՝ ստեղծելով առողջ աշխատանքային տրամադրվածություն:

Ուսուցման պրակտիկայում, հատկապես վերջին տասնամյակներին, լայնորեն կիրառվում են այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնց հիմքում ընկած է խաղը: Իմ աշխատանքի նպատակն է խաղն ուսումնասիրել հոգեբանամանկավարժական գրականության մեջ՝ ներկայացնելով նրա դերը կրտսեր դպրոցական տարիքում:

ԳԼՈՒԽ 1

ԽԱՂԸ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑՈՒՄ

Խաղի շնորհիվ երեխան մտապես առաջ է ընկնում իր զարգացման մեջ,

խթանվում է նրա բնորոշ վարքագիտը:

Խաղի ժամանակ նա կարծես ինքն իրեն ավելի մեծ է զգում:

L. Ս. Վիգոտսկի

Մարդը ձևավորման երկար ճանապարհ է անցնում: Ճանապարհի բարդ և պատասխանատու պահերին նրա հետ քայլում է ՈՒՍՈՒՑԻՉԸ: Նա, ով դպրոցական առաջին օրերից սկսած մանկավարժական մեծ վարպետությամբ պետք է կիրառի նպատակաուղղված մանկավարժական տեխնոլոգիաներ:

Խաղային տեխնոլոգիաները, որպես անհատի ձևավորման և լավագույն միջոց, միշտ հետաքրքիր է մանկավարժներին և հոգեբաններին:

Տարրական դասարաններում գիտելիքներ, կարողություններ, հմտություններ մշակելու և զարգացնելու ամենաարդյունավետ մեթոդը խաղն է, որը պետք է լինի երեխայի կյանքին մոտիկ, բովանդակությամբ մատչելի, հասարակ կանոններով և առաջացնի ինքնաբավարարման զգացում, որովհետև երեխայի անհատականությունը, կամային հատկությունները խիստ արտահայտիչ են խաղի մեջ:

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

Երեխային ուսումնական գործընթացի հենց սկզբից պիտի ուղեկցի խաղը: Խաղը երեխայի համար աշխատանք է, գիտելիքի ձեռք բերում, երևակայելու, ունենալու սեփական կարծիքը, նախաձեռնող դառնալու հնարավորություն: Խաղի միջոցով խաղային իրավիճակում ներմուծելով երեխան բացահայտում է նորը, գտնում իրեն շրջապատող երևույթների պատասխանները ձևավորելով միջանձնային հարաբերություններ, հաղորդակցության ձևեր, դիմացինին լսելու, հարգելու, օգնելու կարողությունները:

Կրթության միջին մակարդակի վրա դեռևս կենտրոնացած է ուսուցման ավանդական մոտեցումը: Խնդիրն այն է, որ հիմնական դպրոցում տղաները կորցնում են հետաքրքրությունը ուսման մեջ: Նրանք շարունակում են դպրոց գնալ, որովհետև «անհրաժեշտ է»: Լավ միավորներ փորձում են երեխաներին վաստակել՝ նոր խաղալիք կամ ծնողների տարրական գովասանք ստանալու համար: Խաղը կրտսեր դպրոցում նպատակաուղղված է երեխաների հիմնական հետաքրքրությունների նկատմամբ հետաքրքրության բարձրացմանը: Սկզբնական դպրոցում խաղի հիմնական նպատակը երեխաների սովորելն է: Ժամանցի ստեղծման գործընթացում ձևավորվում է դպրոցական ստեղծագործական անձնավորությունը, սովորեցնում է համակարգել գիտելիքները, օգտագործելով դրանք տարբեր խնդիրների լուծման համար: Խաղի առաջնային նպատակն է ամրապնդել ֆիզիկական և հոգեբանական առողջությունը:

Խաղերը զարգացնում են՝

- հիշողությունը,
- ուշադրությունը,
- մտածողությունը,
- երևակայությունը,
- խոսքի զարգացում:

Խաղերի շնորհիվ երեխան կարողանում է՝

- հասկանալ ինքն իրեն,
- ճանաչում է աշխարհը,
- գիրելիքներ է ձեռք բերում:

Առաջընթացի համար անհրաժեշտ է՝

- ընտրել դասին համապատասխան կրթադաստիարակչական խաղեր,
- բովանդակությունը խաղի պետք է համապատասխանի երեխաների հետաքրքրություններին և պահանջմունքներին,
- կարողուն հաղթահարել դժվարությունները, որոնց կօգնեն հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը,
- դասի ճիշտ տեղում խաղը կազմակերպել:

1.3. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐ

Խաղային տեխնոլոգիան՝ նպատակադրմամբ, պլանավորմամբ և արդյունքների վերլուծությամբ խաղի իրականացման ընթացքն է:

Դասերին օգտագործվող խաղերը հետաքրքրություն են առաջացնում դեպի նյութը, ուսուցանվող առարկան, զարգացնում է երեխաների ստեղծագործական, վերլուծողական, կառուցողական կարողությունները:

Ըստ Վիգոտսկու ՝ ուսուցումը կառուցողական գործունեություն է: Ռիսուցման ընթացքում արթնանում են մի շարք գործընթացներ, որոնց կիրառումը արդյունավետ է այն ժամանակ, երբ երեխան հաղորդակցվում է իր շրջապատի մարդկանց հետ: Արդյունավետ հաղորդակցում կարող ենք համարել խաղը: Ջետևաբար, խաղային ուսուցումը հնարավորություններ է ընձեռում հարցերի, խնդիրների լուծման համար: Խաղը զարգացման աղբյուր է, որը ստեղծում է մերձակա զարգացման գոտի: Միջավայրը խթանում է ուսուցման գործընթացը և խաղի միջոցով երեխային գիտում գիտելիքներով ու կարողություններով:

Երեխաների մտածողության առանձնահատկությունների շուրջ մի շարք փորձարարական հետազոտություններ է կատարել Ժ. Պիաժեն: Նա նշել է, որ երեխան իր տեսակետն ու կարծիքը չի առանձնացնում այլ կարծիքներից, որի համար նրանց մտածողությունը բնորոշ է «ճանաչողական եսակենտրոն»:
Սակայն Վ. Ա. Նեդոսպասովան փորձարարական ստուգում անցկացնելուց հետո համոզվում է, որ խաղը հենց այն գործունեությունն է, որի ընթացքում տեղի են ունենում «ճանաչողական եսակենտրոնության» հաղթահարման հիմնական գործընթացները: Իր հետազոտության մեջ խաղը ներկայացնում է որպես մի գործունեություն, որի մեջ տեղի է ունենում ճանաչողական և հուզական «ապակենտրոնացումը»: Խաղի մեջ զարգանում են ոչ միայն առանձին ինտելեկտուալ գործառնություններ, այլև փոխվում է երեխայի դիրքորոշումը շրջապատի հանդեպ, որն հնարավորություն է տալիս և ուղի է բաց անում մտածողության նոր՝ ավելի բարձր մակարդակի անցման և ինտելեկտուալ նոր գործառնությունների ձևավորման համար:

Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ճիշտ արժեքավորելու համար ուսուցիչները պիտի քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները: Դիդակտիկական խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սխտեմատիկությունից, ապա նաև՝ խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից: Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, որքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում:

Խաղերը նաև թույլ են տալիս տարբերել իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում են ինքնատիրապետումը, ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն :

Ավելի փոքր տարիքում երեխաները խաղերի օգնությամբ ստեղծում են իրենց աշխարհը՝ առաջնորդվելով վառ երևակայությամբ: Կրտսեր դպրոցական տարիքում խաղերը նպատակաուղղված են անձի ինքնահաստատմանն ու կայունացմանը, արժանիքների բացահայտմանը:

Բոլոր խաղերի տեխնոլոգիան կազմված է մի քանի փուլերից.

1. Նախապատրաստական:

Այս փուլի մեջ մտնում է պարապմունքի նպատակի որոշումը և առաջադրված խնդրի հիմնավորումը:

2. **Մուտք խաղի մեջ:** Հայտարարվում են մասնակիցների անունները, խաղի պայմանները, գլխավոր նպատակը:

3. **Խաղի գործընթացը:** Խաղն սկսվելուն պես ոչ ոք իրավունք չունի միջամտելու կամ որևէ բան փոխելու: Միայն խաղավարն է իրավասու մասնակիցների գործողությունները վերահսկելու և կարգավորելու, եթե նրանք հեռանում են գլխավոր նպատակից կամ շեղվում են խաղի կանոններից:

4. **Խաղի արդյունքների վերլուծություն և գնահատում:** Խաղի մասնակիցները կարող են պաշտպանել և պարզաբանել իրենց գործողությունները: Վերջնական փուլում ուսուցիչը նշում է ձեռքբերումների ու խաղի արդյունքների և թույլ տրված սխալների մասին և ամփոփում պարապմունքի վերջնական արդյունքը:

Մարդկային փոխգործունեության մեջ առկա հոգեբանական ֆենոմեններից մեկն այն է, որ բոլոր մարդիկ ավելի շատ արձագանքում են տեղեկատվության սկզբին և ավարտին, ընդ որում, սկիզբը առաջին տպավորությունն է ստեղծում և

հետաքրքրությունն է առաջացնում, իսկ ավարտը՝ որպես կանոն, մնում է հիշողության մեջ:

Մյուսը՝ համագործակցության մանկավարժական տեխնոլոգիան է:

Համագործակցային մանկավարժական տեխնոլոգիան իմաստավորվում է համատեղ գործունեության և կոլեկտիվ հաղորդակցման հիման վրա կազմակերպված ուսուցում: Այդպիսի հաղորդակցման ձևեր կարող են լինել կազմակերպված երկխոսությունը, զուգորդված երկխոսությունը, աշակերտերի զույգերով կամ ավելի մեծ խմբով կազմակերպված աշխատանքը:

Համագործակցային մանկավարժական տեխնոլոգիայի կիրառումը կարելի է պայմանականորեն բաժանել 3 հիմնական փուլերի

1. **ուսումնական նյութի նախապատրաստում**
2. **աշակերտների նախապատրաստում համատեղ աշխատանքի**
3. **բուն ուսումնական աշխատանքի ընթացքը**

Իմ կարծիքով սա այն տեխնոլոգիաներից է, որի ներդրումը կարևոր է ներառական կրթությունն համար: Քանի որ ներառական կրթության ամբողջ նպատակը կրթության հատուկ կարիք ունեցող երեխաների ներգրավելն է ուսուցման գործընթացին և բացի այդ ինտեգրելը կոլեկտիվում՝ առանց որևէ խտրականության:

Իսկ այս տեխնոլոգիան հենց ինքը մի **միջոց է** նպատակը իրականացնելու համար, քանի որ ինչպես նշվեց այս տեխնոլոգիայի հիմքում ընկած է համագործակցային, կոլեկտիվ աշխատանքի ձևը և սա մի միջոց է, որով կրթության առանձնահատուկ կարիք ունեցող երեխաները կարող են համատեղ աշխատել մյուս աշակերտների հետ:

Աշխատանքը կարող է իրականացվել թե՛ զույգերով և թե՛ խմբակային աշխատանքի ձևով, որը կնպաստի նրան, որ թույլ կարողություններով երեխան կաշխատի և կհամագործակցի առավել բարձր կարողություններով աշակերտի հետ և աջակցություն կստանա վերջինիս կողմից: Հայտնի է, որ խմբակային կամ զույգերով աշխատանքը ավելի է մտերմացնում աշակերտներին, այսինքն՝ դա նպաստում է, որ կրթության հատուկ կարիք ունեցող երեխաները իրենց զգան կոլեկտիվի մի մաս և ունենան իրենց ուրույն դերը:

Ուսումնական նյութի նախապատրաստական փուլում կատարվում է

- **ուսումնական նյութի ընտրություն և բաժանում տրամաբանական հատվածների**

- **լրացուցիչ նյութի ընտրություն**
- **թիմային աշխատանքի տեսակի ընտրություն**

Աշակերտների նախապատրաստումը համատեղ աշխատանք կատարելու կարողությունների ձևավորման փուլում կատարվում է

- **Ուրիշին լսելու կարողությունների ձևավորում**
- **Ուրիշի տեսակետի մասին կարծիք արտահայտելու կարողությունների ձևավորում**
- **Սեփական կարծիք արտահայտելու և հիմնավորելու կարողությունների ձևավորում**
- **Անհրաժեշտ ինֆորմացիա հայթայթելու կարողությունների ձևավորում**
- **Մտապատկերը խոսքի միջոցով արտահայտելու և բանավոր խոսքը մտապատկեր դարձնելու կարողությունների ձևավորում**
- **Վերլուծություն և համադրություն կատարելու կարողությունների ձևավորում**
- **Եզրահանգումներ կարատելու կարողությունների ձևավորում և այլն:**

Խաղային տեխնոլոգիաներն առանձնանում են իրենց բազմազանությամբ, արդյունավետությամբ, ունեն մեծ պահանջարկ: Խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիայի ուսումնասիրությամբ զբաղվել են Ա. Պ.Պանֆիլովան [4], Ա. Մ. Գուրևիչը [2], Ս. Ա. Մուխիսան, Ա.Ա. Սոլովյովան [3] և այլք:

Խաղային տեխնոլոգիաները ոչ միայն ձևավորում են անհատականություն, այլև նրա համար դառնում են կենսաբանական ներքին պահանջմունք: Խաղեր կազմակերպելիս պետք է անպայման հաշվի առնել տարիքային առանձնահատկությունները, նրա ֆիզիոլոգիական կարողությունները: Դպրոցում խաղ կազմակերպելիս խաղը պետք է հանդիսանա ուսումնական խնդրի իրականացման միջոց: Այն իր բուն իմաստով խաղ չէ, այլ այնպիսի հանձնարարություն, որը կատարելու համար պետք է զուգակցել « հաճելին ու օգտակարը » –Արդյունքում « հաճելին » խաղն է, « օգտակարը» ուսուցման արդյունքը:

Խաղային տեխնոլոգիաների շարքում իրենց ուրույն տեղն ունեն դիդակտիկական խաղերը, որոնցում հստակ զարգանում են մաթեմատիկական պատկերացումներն ու տրամաբանությունը: Դիդակտիկ խաղերն ունեն խնդիր, գործողություն,

հստակ կանոններ և արդյունք: Խնդիրը, որպես կանոն, ծառայում է նպատակին: Այն ունի ուսուցողական բնույթ, որի լուծման համար պետք է աշակերտը մտածի և ինքնուրույն եզրակացություն անի: Գործողությունը խնդրի լուծման միակ միջոցն է: Կանոնները վեր են հանում խաղի իմաստն ու բովանդակությունը: Իսկ արդյունքը նպատակին հասնելու գործառույթը: Երբ խաղը ծառայում է նպատակին, ոչ միայն պետք է ուսուցիչը իմանա ու գնահատի, այլ նաև՝ աշակերտը:

Դիդակտիկ խաղը երեխաների դաստիարակության հիանալի միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ: Երեխաները խաղի ժամանակ հաճույքով են հաղթահարում ծագած դժվարությունները, փորձում են իրենց ուժերը, զարգացնում ընդունակություններն ու տարաբնույթ ունակությունները: Ցանկացած ուսումնական նյութի յուրացման գործընթաց խաղը դարձնում է հետաքրքրաշարժ, գործունեությունը՝ գրավիչ, ստեղծում աշխատանքային տրամադրություն, թեթևացնում գիտելիքների և կարողությունների ձեռք բերման գործընթացը: Սակայն ոչ բոլոր խաղերն ունեն արժեքավոր կրթական ու դաստիարակչական նշանակություն: Այն խաղերն են աղյուսավետ, որոնք երեխաներին ընձեռում են ճանաչողական գործունեություն ծավալելու հնարավորություն:

Դրանց մեջ են մտնում այն խաղերը՝

- որոնք պահանջում են երեխաներից կատարողական ակտիվ գործունեություն, որոնց շնորհիվ երեխաներն իրականացնում են տրված նմուշին համապատասխան աշխատանք,
- որոնք պահանջում են երեխաներից կրկնվող գործողությունների վերարտադրություն, դրանք նպատակաուղղված են ավելի շատ հաշվողական և վայելչագրական հմտությունների ձևավորմանը,
- որոնց միջոցով երեխաները կազմում են նոր օրինակներ՝ տրամաբանորեն նման տվածին, որտեղ փոփոխության է ենթարկվում նմուշը,
- որոնք պարունակում են որոնողական-ստեղծագործական տարրեր:

Դիդակտիկ խաղը պետք է ունենա լուրջ, լարված աշխատանքային բնույթ, որպեսզի այն ուսուցումից չհեռանա, այլ նպաստի մտավոր լարված գործողությունը հեշտ և հաճելի դարձնելուն:

Անհրաժեշտ է, որ մենք՝ ուսուցիչներս, գիտակցենք խաղի դիդակտիկական, ախտորոշիչ, դաստիարակչական, զարգացնող և այլ գործառնությունները, որպեսզի խուսափենք մեր գործընթացում խաղի կիրառման ժամանակ թույլ տրվող սխալներից:

Կրտսեր դպրոցականները, մասնակցելով դիդակտիկական խաղերին, ինքնահաստատվում են, ինքնադրսևորվում: Խաղի ժամանակ ձևավորվում են ոչ միայն անձնական որոշակի որակներ, այլև փոխվում է մտածողության որակը:

Կրտսեր դպրոցում շատ է կարևորվում դիդակտիկ խաղերի դերը մտավոր գործունեության ակտիվացման ոլորտում:

Որպեսզի դիդակտիկ խաղերը նպաստեն մտավոր գործունեության ակտիվացմանը, անհրաժեշտ է՝

- խաղերն ընտրել դասի կրթադաստիարակչական խնդիրներին համապատասխան,
- խաղի բովանդակությունը համապատասխանի երեխաների ճանաչողական հետաքրքրություններին և պահանջմունքներին,
- խաղի մեջ անհրաժեշտ է նախատեսել հաղթահարելի այնպիսի դժվարություններ, որոնք երեխաներից կպահանջեն ուշադրություն, հիշողության լարում, մտքի ակտիվացում,

- դիդակտիկ խաղն իրականացնելու հիմնավորված ընտրեն դասի հատվածը խաղերը մեծ դեր են կատարում նաև կրթության առանձնահատուկ պայմանների կարիք ունեցող երեխաների մոտ: Մեր դպրոցը իրականացնում է ներառական կրթություն, ուր համոզվել ենք, որ խաղերը նպաստում են սովորողների թույլ արտահայտված ճանաչողների թույլ արտահայտված ճանաչողական ունակությունների ակտիվացմանը մտավոր գործունեության դաստիարակմանը, կայուն հետաքրքրության դաստիարակմանը, կայուն հետաքրքրության դաստիարակմանը, ուսումնական արդյունավետ գործունեություն ծավալելու համար անհրաժեշտ հոգեկան գործընթացների կատարելագործմանը:

Խաղի միջոցով խնդիր է դրվում մաթեմատիկական կարողությունների ու հմտությունների զարգացման, գիտելիքների համապատասխան բանակի կուտակման և անձի զարգացմանը: Մաթեմատիկական խաղերը նպաստում են անձի որակական այնպիսի հատկանիշների, ինչպիսիք են կենտրոնանալու կարողության մշակում, ուշադրության, հիշողության ծավալի ավելացում, մտավոր գործողություն կատարելու կարողություն, տրամաբանական մտածողության

զարգացում, սեփական մտքեր մեկնաբանելը, եզրահանգումներ անելը, մաթեմատիկական և երկրաչափական խնդիրներ լուծելը: Չէ՞որ խաղային տեխնոլոգիան իմաստավորված գործունեություն է, որը պահանջում է համապատասխան որակներ: Խաղը ուսումնական առանձնահատուկ միջավայր է, ուր սովորողի փորձը հարստանում է արդյունքների վերլուծության, համակարգման, եզրահանգման կարողություններով (Լ. Ս. Վիգոտսկի):

Չայտնի է, որ կրտսեր դպրոցականներին բնորոշ է ակնառու - պատկերավոր մտածողությունը, ուստի գննական պարագաներով կազմակերպված մաթեմատիկական խաղերը ավելի տպավորիչ են և նպաստում են աշակերտի մտավոր դաստիարակությանը և նրա ճանաչողական գործունեությանը:

Խաղի մեջ դրսևորվում են սոցիալական որոշակի հարաբերություններ, որտեղ մոդելավորում են վարքի սոցիալական ձևեր ու ամրապնդվում: Խաղն ունի ներգործման անփոխարինելի արժեք:

Բլումը ներգործական նպառակների բաժանում է հինգ ենթախմբի

1) Ընկալում

Այո, այս խաղի միջոցով աշակերտը և աեղեկացավ, և մասնակցեց թվի գաղափարի ներմուծմանը:

2) Արձագանք

Ուսուցման գործնթացին աշակերտը արձագանքում է իր մասնակցությամբ:

3) Գնահատում

Աշակերտը հասնելով արդյունքի, գնահատում է իր ունեցածը և կիրառում:

4) Կազմակերպում

Աշակերտը նոր գաղափար կամ տեղեկություն է մտցնում իր արժեքների ընդհանուր համակարգում և կարողանում է ունեցածը ճիշտ կազմակերպել:

5) Արժեքների բնորոշում

Աշակերտը կարողանում է խաղի միջոցով ձեռք բերած գիտելիքները արժևորել, ըստ որի, վստահում է իր փորձին:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ունի ուսումնադաստիարակչական նշանակություն: Խաղը դիտարկվում է որպես առաջատար գործունեություն ոչ այն պատճառով, որ այն երեխայի կյանքում մեծ տեղ է գրավում, այլ, որովհետև խաղի ընթացքում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում գլխավոր

փոփոխությունները, զարգանում են այն գործընթացները, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր առավել բարձր աստիճանների հասնելու համար: Խաղալով երեխան անընդհատ ձգտում է գնալ առաջ, նրա մոտ միաժամանակ աշխատում են ենթագիտակցությունը, խելքը և երևակայությունը, հետևաբար երեխաների զգացմունքային ոլորտի զարգացումը, ինչպես նաև մտավոր կարողությունների զարգացումն ավելի արդյունավետ կատարվում են խաղի մեջ:

1.4. **ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԺԱՄԵՐԻՆ**

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին իր մեջ ներառում է բազմաթիվ մեթոդներ ու հնարներ, որոնք -ունեն խիստ էական ու տարբերվող հիմնավորումներ՝

1. Խաղային տեխնոլոգիաները կարողանում են մաթեմատիկական գիտելիքների տրամաբանության զարգացմանը համատեղել զվարճանքն ու հաճելի համագործակցումը:
2. Երբ աշակերտը կարողանում է խաղի միջոցով տիրապետել այս կամ այն մաթեմատիկական խնդրի լուծմանը, ուսուցչի կողմից դրական արձագանք է ստանում: Այդ դեպքում խաղը կարող է վերածվել ուսումնական անգնահատելի հնարավորության:
3. Խաղի միջոցով ուսուցիչն ավելի հեշտ է հասնում իր նպատակին, որը հիմք է հանդիսանում նրա հետագա աշխատանքին: Ուսուցիչը, տեսնելով արդյունքը, վստահ կարողանում է ընտրել հաջորդ հանձնարարության, խնդրի կամ վարժության մակարդակը:
4. Մաթեմատիկայի ժամին, երբ աշակերտը հանդիպում է դժվարության, գրավում է պասիվ դիրք: Խաղերը պասիվ աշակերտին դարձնում են գործընթացի ակտիվ մասնակից և նա սկսում է «խաղով» աշխատել: Ե՛վ

ուսուցիչը, և՛ աշակերտը տեսնում են, որ խաղը յուրաքանչյուրին կարող է մղել ինքնուրույն ու եռանդագին աշխատանքի:

5. Խաղերի միջով հեշտ է թեմայի ըմբռնումը դրսևորել ընկերական մրցակցության պայմաններ: Այս դեպքում խաղը առավելագույն լարում է պահանջում, բայց աշակերտները շատ ոգևորվում են և ունենում հիշարժան պահեր:

6. Համագործակցային բոլոր աշխատանքներում խաղը հնարավորություն է ու միջոց բարելավելու թիմային աշխատանքը: Խաղերը հնարավորություն են ընձեռում ավելի լավ ճանաչելու իրենց ընկերներին: Նրանց մեջ ձևավորվում է թիմային համագործակցություն:

7. Երբ մաթեմատիկական որևէ խնդիր, վարժություն կամ որևէ թեմա բարդություն է ներկայացնում, ավելի հարմար է ուսուցումը իրականացնել խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով: Խաղի ժամանակ այդ բարդությունը արդեն ընդամենը խաղի մասն են կազմում:

8. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը հնարավորություն է ընձեռում աշակերտների հաղորդակցումը իրական աշխարհի խնդիրներին, որոնք կարելի է լուծել հարցերի և դերակատարման միջոցով: Խաղի ընթացքում մասնակիցներից յուրաքանչյուրը հսկում է մյուսի վարքը:

9. Երբեմն պահանջվում է թեման իր բարդության պատճառով նորից կրկնել, սակայն խաղի միջոցով իրականացվող ուսումնառության գործնապես հնարավորություն է ունենում արագացնելու այն: Խաղի ժամանակ ավելի ակտիվ են բանական և փորձարարական ուժերը, տեսողական, լսողական, շարժողական հմտությունները:

10. Խաղային տեխնոլոգիաները հնարավորություն են ընձեռում ուսուցչի աշխատանքը առավել ճկուն ու բազմազան դարձնելու: Նա կարող է սովորողին ներգրավել առավել բարդ խաղային իրավիճակների մեջ, վերանայել պահանջվող հմտությունների և գիտելիքների պահանջվող մակարդակը և դասարանի վերահսկողության աստիճանը: Ուսուցիչը կարող է խաղի միջոցով ներկայացնել կամ կրկնել թեմաները:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի ժամերին կարելի է անցկացնել խաղ – վարժությունների, խաղ - խնդիրների, խաղ - մրցույթների միջոցով: Նորամուծության առումով մեծ արժեք են ներկայացնում

մաթեմատիկական բովանդակությամբ թեմատիկ տեսաերիզներն ու սկավառակները:

Մաթեմատիկայի ուսուցման նպատակով խաղի նշված ձևերը սովորողի մոտ ձևավորում են տրամաբանական, լեզվական և կռահելու կարողություն: Կարողանում են ձեռք բերած գիտելիքները, կարողությունները կիրառել կյանքում, լինել ուշադիր, աշխատասեր, հայրենասեր, նպատակասլաց, համբերատար և վստահում են սեփական ուժերին:

Խաղի միջոցով խնդիր է դրվում մաթեմատիկական կարողությունների ու հմտությունների զարգացման, գիտելիքների համապատասխան քանակի կուտակման և անձի զարգացմանը: Մաթեմատիկական խաղերը նպաստում են անձի որակական այնպիսի հատկանիշների, ինչպիսիք են կենտրոնանալու կարողության մշակում, ուշադրության, հիշողության ծավալի ավելացում, մաթեմատիկական և երկրաչափական խնդիրներ լուծելը: Չէ՞ որ խաղային տեխնոլոգիան իմաստավորված գործունեություն է, որը պահանջում է համապատասխան որակներ: Խաղը ուսումնական առանձնահատուկ միջավայր է, ուր սովորողի փորձը հարստանում է արդյունքների վերլուծության, համակարգման, եզրահանգման կարողություններով (L. U. Վիգոտսկի):

Չայտնի է, որ կրտսեր դպրոցականներին բնորոշ է ակնառու - պատկերավոր մտածողությունը, ուստի գննական պարագաներով կազմակերպված մաթեմատիկական խաղերը ավելի տպավորիչ են և նպաստում են աշակերտի մտավոր դաստիարակությանը, ճղական գործունեությանը:

1 - ին դասարանում, երբ ուսումնասիրում էինք՝ «Տասնյակ» թեման, ստեղծեցի համապատասխան խաղային իրավիճակ: Բոլոր երեխաները սկսեցին առավել ակտիվ մասնակցել: « Ակնառու - պատկերավոր » քարտի վրա նկարել էի « 1 »

Ես 1 թիվն եմ, միայնակ եմ,
Չունեմ ընկեր, բարեկամ,
Այսպես մենակ ինչքան պիտի
Խեղճ 1 թիվը մենակ ապրի:

Ուսուցիչ - Ինչպիսի՞ն էր 1 թիվը:

Աշակերտ - Միայնակ, մենակ, առանց ընկերոջ ու բարեկամի:

«2 թիվը և թվանշանը» ուսուցանելիս.

Նախապես նորից կրկնում ենք 1 - ի փոքրիկ բանաստեղծությունը: 2-ը ձեռքին
առաջ է գալիս մի ուրիշ աշակերտ

- Դու մի տխրիր, իմ ընկեր

Թե մոտենանք մեկմեկու,

Ես էլ կդառնամ երկու

Երկու հատ մեկ՝ մի երկու,

Ու շատ կօգնենք իրարու

Ուսուցիչ - Ինչի՞ց է կազմված 4-ը

Աշակերտ - 4 հատ 1-ից $1+1+1+1=4$

2 ու 2 -ից $2+2=4$

3 ու 1-ից $3+1=4$

Ուսուցիչ - Ինչի՞ց է կազմված 2-ը

Աշակերտ - 2 հատ 1-ից՝ $1 + 1 = 2$

«3 թիվը և թվանշանը» ուսուցանելիս...

Իմ ընկերներ, եկե՛ք եկե՛ք,

Որ դառնամ ես մի երեք,

Երեք հատ մեկ, մի երեք

Երեք խնձոր մեզ բերեք,

Մեկն ու երկուսը միասին

Էլի երեք կազմեցին

Ուսուցիչ - Ինչի՞ց է կազմված 3-ը

Աշակերտ - 3 հատ 1-ից $1 + 1 + 1 = 3$

1-ից ու 2-ից $1 + 2 = 3$

«4 թիվը և թվանշանը» ուսուցանելիս ...

(դիմում է 1-ին, 2-ից 3-ին)

- Ես էլ չորսն եմ ձեր ընկեր,

Որ կազմում ենք նոր թվեր,

Չորսը հատը մեկ՝ մի հատ չորս

Երկուսն ու երկուսը միասին,

Երեքն ու մեկը միասին,

Եկան ու չորս կազմեցին

Ուսուցիչ- Ինչի՞ց է կազմված 4 -ը

Աշակերտ– 4 հատ 1-ից $1+1+1+1=4$

2 - ից ու 2- ից $2+2=4$

3–ից ու 1-ից $3+1=4$

5 թիվը և թվանշանը» ուսուցանելիս

-Չե՞ք ճանաչում, ես էլ հինգն եմ,

Այս պատվիկ մի թաթիկ եմ,

Այդ թաթիկի հինգ մատիկն եմ,

Յինգը հատ մեկ եկեք կանչենք,

Որ հինգ թիվը լրացնենք:

Չորսն ու մեկը միասին,

Երեքն ու երկուսը միասին

Եկան ու հինգ կազմեցին

Ուսուցիչ- Ինչի՞ց է կազմված 5 - ը

Աշակերտ– 5 հատ 1-ից $1+1+1+1+1=5$

4 - ից ու 1 - ից $4+1=5$

3–ից ու 2-ից $3+2=5$

Մտավոր աշխատանքն իր եռությամբ լինելով խաղ, չհոգնեցրեց աշակերտներին: Չվարճացնելով պետք է կազմակերպել ուսումը, որպեսի բարձրանա դասի արդյունավետությունը;

«1», «2», «3», «4», «5» թվերի խաղային ուսուցումը այնպիսի արդյունք էր տվել, որ «6», «7», «8», «9», «10» թվերի կազմությունն անցնելիս, ես հենվեցի նախորդ գիտելիքների վրա: Խաղի մեջ մեծացել էր նրանց պատասխանատվության զգացումը: Նրանք իրենց խանդավառությամբ ու ոգևորվածությամբ հարմարվում էին խաղի կանոններին ու պահանջներին:

Խաղի ժամանակ ուսուցիչը պետք է կատարի միայն որոշակի միջամտություն, որպեսզի երեխաները ինքնուրույն լուծեն խաղային խնդիրները: Նա պետք է խրախուսի և ստեղծի ջերմ ու մտերմիկ մթնոլորտ: Որպեսզի հետագայում

երեխաները կաշկանդված չլինեն, պետք է նրանց կարողությունները վերածեն հմտության: Խաղերը չպետք է լինեն դժվար ու խրթին, այլապես ոչ միայն ուսման, այլ նաև խաղի հանդեպ երեխան կունենա տհաճ զգացում:

Թվի գաղափարի ուսումնասիրումը և զարգացումը ապահովելու համար պետք է մշակել համապատասխան տրամաբանական կառույցներ, սակայն անհրաժեշտ է նաև ձևավորել ներքին հավասարակշռում և ինքնակառավարում ունեցող սովորող: Տրամաբանական կառույցների պետք է ուղեկցվեն պարզից դեպի բարդը: Մաթեմատիկական նույն խաղը ուսուցիչը կարող է անցկացնել տարբեր փուլերում՝ ամեն անգամ մի քիչ բարդացնելով և համապատասխանեցնելով տվյալ թեմային:

«1», «2», «3», «4», «5» թվերի դերերը հանձնարարել էի առանձին աշակերտների հասկանալու, թե ինչ է տալիս դերը երեխային խմբային խաղի ժամանակ: Խաղի ընթացքում երեխան երկու գործողություն էր կատարում, մի կողմից նա կատարում էր իր դերը, մյուս կողմից ղեկավարում էր ինքն իրեն, այսինքն իր վարքը: Երեխան խաղի միջոցով մուտք է գործում մարդկային փոխհարաբերությունների և օրենքների աշխարհ, որոնք դառնում են երեխայի բարոյական կերպարի ձևավորման աղբյուր: Այսպիսով, գործունեության պրոցեսին մասնակցելով սովորողը ավելի հստակ է պատկերացնում իր իրավուններն ու պարտականությունները և դառնում ավելի կարգապահ:

Դպրոցական տարիքում խաղը կերպարանափոխվում է իրականությանը համապատասխան: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությանը ես կրկին համոզվեցի, երբ 1-ին դասարանում անցկացրեցի իմ ստեղծագործած մաթեմատիկական խաղը .

Ճի 'շտ է արդեն մեծ եմ ես,

Մի քիչ հոգևում եմ կարծես

Թե որ հիմա մարզվեմ,

Դասին լավ կհետևեմ:

Սեղանին դնեմ աջ ձեռքս

Ո՞ր հաշվեմ մատներս ` 1, 2, 3, 4, 5:

Հիմա բերեմ ես ձախս

Ու գումարեմ մատներս ` 6, 7, 8, 9, 10:

Ա՛՛ր քեզ զարմանք, ինչ լավ բան,

Մինչև 10-ն ենք մենք անցնում,

Իսկ մատներս էլ հենց այդքան:

Աջ և ձախ իմ ձեռքերը
ՈՒ 10 հատիկ մատները,
Պիտի գրեմ՝ վարժվեն,
Որ մեծանամ չհոգնեն:

Մաթեմատիկական խաղը հաճախ անցկացնում էի ֆիզկուլտ - դադարների ժամանակ: Նախ, խթանեցի սովորողների հաշվելու կարողությանը, ամրապնդվեց աջի ու ձախի գաղափարը, զարգացավ տրամաբանությունը, տիրապետեցին մարմնի շարժումներով հաղորդակցվելու կարողություններին: Խոսքի ելևէջներով, հարցական ու բացականչական նախադասություններով անցկացնում էի խաղը՝ նպաստելով ոչ միայն մաթեմատիկական ճկուն տրամաբանությանը, այլև սահուն և արտահայտիչ խոսքի կարողությանը: Խաղը աշխուժացնում և ակտիվացնում էր երեխաներին և դասապրոցեսը ավելի արդյունավետ էր դառնում:

ԵՋՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Տարրական դասարաններում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ուսումնական գործընթացում խիստ կարևոր է և անհրաժեշտ, որովհետև խաղը եղել և մնում է այն անփոխարինելի միջոցը, որով մատուցում ենք գիտելիքը: Խաղի միջոցով ստացած գիտելիքը կայուն է, մնայուն և պատկերավոր: Ազատվելով հոգեբանական ու մտավոր տարբեր սահմանափակումներից, այն կարող է ավելի լիարժեք և ուսուցողական լինել:

Այսպիսով, խաղի միջոցով նպատակահարմար և արդյունավետ է ուսուցման խնդիրների իրականացումը, երեխան ձեռք է բերում կյանքի, ուսուցման, հաղորդակցման և համագործակցության փորձ: Խաղը բացահայտում է աշակերտի մեջ եղած ներուժը, զարգացնում է ունակությունն ու երևակայությունը և այն կատարելագործելու նպատակաուղղվածություն ունի: Ուսումնամեթոդական ստուգումով խաղային տեխնոլոգիաները ուսումնադաստիրակչական խնդիրների իրականացման գործառույթի ընթացք են, որովհետև զարգանում է ստեղծագործական երևակայությունն ու հիշողությունը, ուշադրությունը կենտրոնացնելու կարողությունը: Թվաբանական ու տրամաբանական խաղային

տեխնոլոգիաների լուծման բազմաթիվ մեթոդներ ու հնարներ, նյութն ավելի «առարկայական» ու «տեսանելի » են դարձնում, նրան մղում ապագա գործունեության և ձևավորում նոր պահանջմունք: Խաղը, ծառայելով իր նպատակներին, աշակերտի մոտ ծնում է լիարժեքության զգացում, հնարավորություն է ստեղծում դրսևորելու ինքնուրույնություն, տրամաբանական, ստեղծագործական և կառուցողական միտք:

Դասերին իրականացվող խաղային տեխնոլոգիաները իրենց բնույթով «ուղեղը սնուցող» խաղեր են, որոնք նպաստում են ոչ միայն գիտելիքների ամրապնդմանը, այլ նաև ինքնուրույն, ստեղծագործաբար կողմնորոշվելու, իմացածը կիրառելու հմտություններ ու կարողություններ:

Խաղը ուսումնական գործունեության ծանրաբեռնվածության թեթևացումն է: Ես, որպես ուսուցիչ, մտածում էի, որ կարող է խաղը մեր ձեռքին դառնալ այնպիսի գործիք, որն իրականացնի մեր բոլոր նպատակները և լուծի խնդիրները...

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

-Սիրամարգ Վարդումյան, Լիլիթ Ջարրությունյան, Նինա Չաղինյան, Գարի վարելա: Ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ: Ձեռնարկ մանկավարժների և ուսանողների համար:

- Սոնա Սարգսյան: Սաթեմատիկան վեց տարեկանների առաջին դասարանում Ուսուցչի ձեռնարկ: Երևան 2007 թ:

- Ս. Ղարիբյան: Տրամաբանական խաղեր: 6 - 8 տարեկանների համար: Երևան «Լուսարաց» 2009 թ:

- Վաչագան Ս. Սարգսյան, Սարինե Մանուկյան: Երկրաչափություն մանուկների համար: Երևան « Արևիկ » 2010 թ:

- Կրթության ազգային ինստիտուտ: Կազմողներ Կ. Թորոսյան, Լ. Խաչատրյան: Վեց տարեկան դպրոցականների մեկնարկ: Երևան 2007 թ:

- Յ.Ս. Ջարրությունյան: Խաղալով սովորենք մաթեմատիկա: Ուսումնական ձեռնարկ: Երևան 2003 թ:

- Գյուլամիրյան Ջ, Խաղալով սովորենք, Երևան, 2009

- М. А. Бантова, Г. В. Бельтюкова, А .М. Полевщикова . Методика преподавания математики в начальных классах . Издательство « Просвещение » 1976 г

- А .С . Пчёлко, М. А. Бантова, М . И. Моро, А. М. Пышкало . Математика в 3 -классе. Пособие для учителя . Издательство « Просвещение » 1974г.

-Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии

-Мухина С.А. Соловьева А.А. Современное инновационные технологии обучения М.: 2000