



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
մաթեմատիկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Մաթեմատիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Ոսկանյան Բսկուհի

Ուսումնական հաստատություն՝ Ալեքսանդր Բլոկի անվան 122 հիմնական
դպրոց

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն	3
1. Խաղային տեխնոլոգիաներ: Համառոտ մեթոդական ակնարկ թեմային	5
1.1 Խաղային տեխնոլոգիաները դպրոցական կրտսեր տարիքում	8
1.2 Խաղային գործունեությունը միջին և ավագ դպրոցական հասակում	9
1.3 Գործնական խաղեր	10
2. Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը մաթեմատիկայի դասագործընթացում	11
Եզրակացություն	17
Գրականության ցանկ	19

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը կայծ է, որ վառում է պրպտողության և հետաքրքրասիրության կրակը:

Վ.Ա. Սուխումլինսկի

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռ բերում և զարգացնում զննողականությունը: Ինչպես դարձնել դասը հետաքրքիր, գրավիչ, հասնել նրան, որ այն ձևավորի ճանաչողական հետաքրքրություն, աշակերտների ստեղծագործական և մտածողական ակտիվություն: Դասի կազմակերպման բազմաթիվ հնարքներից աշակերտների մոտ հետաքրքրություն են ստեղծում խաղը և խաղային իրադրությունները: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: : Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի , այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:¹ Գաղտնիք չէ, որ տարրական և միջին դպրոցական տարիքում աշակերտները հիմնականում խնդիր են ունենում «Մաթեմատիկա» առարկայի յուրացման ընթացքում, քանի որ հաճախ առաջանում են խնդիրներ, որոնց աշակերտը բախվելով այլևս հետաքրքրություն չի ցուցաբերում այս առարկայի նկատմամբ:

¹ Штейнберг В. Э., Теория и практика дидактической многомерной технологии, М.: Народное образование, 2015, с. 47- 48

Խաղային տեխնոլոգիաները այդ հետաքրքրությունն վերականգնելու լավագույն միջոցներից են և դրանց միջոցով կարելի է բավականին արդյունավետ դարձնել ուսուցման գործընթացը:

Թեմայի ուսումնասիրման նպատակներն ու խնդիրները: Այս աշխատանքը նախատեսված է տարրական և միջին դասարաններում ուսուցչի կողմից խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմանը, որոնք, չնայած իրենց բարդ իրականացման ձևերին, շատ արդյունավետ ու նպատակային կարող են լինել մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում: Վերջիններս ունենին տարբեր նպատակներ և յուրովի լուծում էին ուսումնական տարբեր խնդիրներ: Խաղերը նպաստում են ուսումնական գործընթացը ավելի հետաքրքիր ու աշխույժ դարձնելուն:

Աշխատանքի նպատակներն են.

- Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ զարգացնել երեխաների տրամաբանական մտածողությունը,
- զարգացնել աշակերտների տեսողական, լսողական ուշադրությունը, հիշողությունը,
- միմյանց հարգելու, ձեռք մեկնելու կարողության զարգացում,
- սովորեցնել գնահատել ընկերների գործունեությունը և դրանք համեմատել իր սեփական քայլերի հետ,
- տարբեր իրավիճակներում հասակակիցների և մեծերի հետ շփման կարողությունների ձևավորում,
- Մաթեմատիկայի դասաժամերին խմբով աշխատելու կարողության զարգացում:
Նպատակները իրագործելու համար պետք է հաղթահարել հետևյալ խնդիրները՝
- ծանոթանալ խաղային տեխնոլոգիաներին,
- հավաքագրել բազմազան խաղեր,որոնք կհամապատասխան մաթեմատիկայի դասագործընթացին,
- պլանավորել արդյունավետ դասեր այդ տեխնոլոգիաների կիրառմամբ:

Հետազոտության մեթոդները՝ գիտամեթոդական գրականություն ուսումնասիրում, համեմատական, համադրական, վերլուծական մեթոդների կիրառում,արդյունքների գրաֆիկական վերլուծություն, հետազոտության արդյունքների հավաքագրում ,մշակում և ամփոփում:

1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐ : ՀԱՄԱՌՈՏ ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ԱԿՆԱՐԿ ԹԵՄԱՅԻՆ

Խաղը կյանքի մոդել է, որի միջոցով երեխաները ճանաչում են աշխարհը, ձևավորում և զարգացնում աշխարհայացք: Երեխայի համար գրավիչ ու հետաքրքիր զբաղմունքը խաղն է: Դրա համար պարտադիր չէ ստիպել երեխային հաշվել, վարժություն և խնդիր լուծել՝ նրան զրկելով խաղից: Հաճախ կարելի է դասավանդման գործընթացը կազմակերպել այնպես, որ խաղային տեխնոլոգիան ընդգրկվի այդ գործընթացում: Խաղի դաստիարակչական նշանակությանը մեծ դեր է հատկացրել Ա.Ս.Մակարենկոն: Նա գտնում էր, որ երեխան միշտ պետք է խաղա: Երեխան ունի խաղալու կիրք, և այն պետք է բավարարել: Նա միշտ կրկնում է. «Միրում եք երեխային՝ խաղացե՛ք նրա հետ, խաղացե՛ք իսկական, անկեղծ, և դա կլինի ձեր ամենամեծ նվերը նրան»:² Հայ մեծ լուսավորիչ, գրող, մանկավարժ Խաչատուր Աբովյանը մշտապես ընդգծում էր խաղի դաստիարակչական նշանակությունը՝ համոզված, որ երեխան կյանքի և բնության վերաբերյալ առաջին և հավաստի տեղեկությունները ստանում է խաղի միջոցով: Խ. Աբովյանը պահանջում էր չզրկել երեխային «անմեղ խաղերից»: Իր բնական զարգացման ընթացքում՝ առօրյա կյանքում, ամենօրյա գործունեության ընթացքում երեխան ամենից առաջ առնչվում է խաղին: Իսկ գիտելիքներ շրջապատող աշխարհի, առարկաների, երևույթների մասին: Հովհ. Թումանյանը նույնպես մեծ կարևորություն է տալիս խաղին. «Խաղը մարդու օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու»³:

Խաղերի ճիշտ կազմակերպման, մասնավորապես, նրանց նպատակների միջև գոյություն ունեցող կապերի մասին ուշագրավ եզրահանգում է կատարում ռուս մանկավարժ Մ. Է. Վայները՝ կարևորելով ուսումնական գործընթացում մտավորի և զգացմունքայինի միասնությունը: Ընդունելով Լ. Ս. Վիգոտսկու և Ս. Լ. Ռուբինշտեյնի այն տեսակետը, որ երեխաների մտավոր զարգացման ուղղությամբ պայմաններ ստեղծելու համար անհրաժեշտ է մտավոր և

² Մակարենկո Ա. Ս. , Դասախոսություն երեխաների դաստիարակության մասին, էջ 35:

³ Խ. Աբովյան, Նախաշավիղ կրթության 1, Երևան 2001թ, էջ 15:

զգացմունքային գործընթացների միասնության ապահովում՝ Մ. Է. Վայները նշում է. «...առաջին հերթին երեխայի զարգացման գործընթացում անհրաժեշտ է պահպանել նրա զգացմունքային և մտավոր ներուժի ներդաշնակ հավասարակշռությունը... Երկրորդ՝ անհնար է երեխայի լիարժեք մտավոր զարգացում, եթե զգացմունքների ձևավորման անբավարարվածություն կա: Զգացմունքները չեն կարող փոխարինվել, ճանաչվել մտավոր կարողություններով, քանզի դրանց բացակայությունը կամ զգացմունքային ոլորտի աղքատությունը կհանգեցնեն մտածողական գործընթացների պասիվության»: ⁴

Կ. Ուշինսկին բարձր է գնահատել խաղի դերը՝ որպես երեխաների ինքնուրույնության ու ստեղծագործական կարողությունների դրսևորման լավագույն հնարավորություն: Նա գրել է. «Թույլ տվեք երեխային մի քիչ շարժվելու, և նա ձեզ կնվիրի ուշադրության 10 րոպե: Իսկ աշխույժ ուշադրության 10 րոպեն, եթե դուք կարողանաք օգտագործել մի ամբողջ շաբաթվա կիսաքուն պարապմունքներից ավելի արդյունք կտա ձեզ»: ⁵Երեխաների անհատական առանձնահատկությունները և բնավորության գծերը վառ արտահայտվում են խաղի բնույթի և այն դերի միջոցով, որը իր վրա վերցնում է երեխան ընդհանուր խաղերում: Այն խոսքային, խաղային և ուսուցման միաժամանակյա գործընթաց է:

Վ.Ս.Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր գործառույթները. **Սոցիալ- մշակույթային նշանակությունը:** Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ- վերահսկող գործընթացներ: Խաղի սոցիալ- մշակույթային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակության միջոց՝ նրան դարձնելով կուլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ- մշակույթային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:

Խաղի ինքնիրացման գործառույթը: Սա խաղի հիմնական գործառույթներից մեկն է: Խաղը կարևոր է՝ որպես անձի ինքնիրացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

Հաղորդակցման գործառույթ: Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

⁴ Վաչագան Սարգսյան, Խաղ և ուսուցում : Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դպրոցում, Հրագրան, էջ 10:

⁵ Արտավազ Իգնատյան, Կ. Ուշինսկին և հայ մանկավարժական միտքը, Երևան, էջ 26:

Խաղի ախտորոշիչ գործառույթ: Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ ինքնարտահայտման միջոց է, որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:

Խաղի թերապևտիկ գործառույթը: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործեակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Ռ.Բ. Էկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:

Խաղի շտկողական գործառույթը: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից ավ գիտի ոչ միայն իր, այլ խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց համախմբում է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնազգացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:

Խաղի զվարճացնող գործառույթը: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում, և դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է, այն մոգական ուժ ունի և ընդունակ է սնել երևակայությունը:

«Խաղային տեխնոլոգիա» ասելով՝ պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղի ընթացքում անձն իրեն իրացնում է լիարժեքորեն: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

- դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները, • խաղային գործողություններ՝ որպես դերերի կատարման միջոցներ,
- առարկաների խաղային, պայմանական օգտագործումը, • խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը,

- սյուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը , որը պայանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ: ⁶

Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը դժվար է թերագնահատել, այն համարվում է զվարճային, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության , թերապիայի հզոր միջոց: Ժամանակակից կրտսեր դպրոցում խաղը կիրառվում է ոպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա՝ թեման, բաժինը ուսումնասիրելու և յուրացնելու նպատակով՝ որպես դասի առանձին տարր, արտաուսումնական պարապմունքի ձև և այլն: Այսպիսով, խաղը ժամանակակից կրտսեր դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է: Խաղը օգնում է ներթափանցել երեխայի զարմանահրաշ աշխարհը, ուր բնության խորհրդավոր երևույթները, գերբնական ուժերը, երկնային ու երկրային արարածները համակցվում են իրական կյանքին: Այսպիսով, խաղը ժամանակակից կրտսեր դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է: Խաղը օգնում է ներթափանցել երեխայի զարմանահրաշ աշխարհը, ուր բնության խորհրդավոր երևույթները, գերբնական ուժերը, երկնային ու երկրային արարածները համակցվում են իրական կյանքին:

1.1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ԿՐՏՄԵՐ ՏԱՐԻՔՈՒՄ

Դպրոցական կրտսեր տարիքի համար բնավորության վառ և դաստիարակության հետևանքով հեշտ է մտնել կերպարի մեջ: Երեխաները հեշտ են մտնում ցանկացած գործունեության մեջ՝ հատկապես խաղային, հաճախակի մտնում են խմբային խաղի մեջ, շարունակում են խաղալ ծրագրերի, խաղալիքների հետ, առաջանում են ոչ պլանավորված խաղեր:

Խաղը սովորելու մեջ, խնդիրի ստեղծման ժամանակ կատարվում է ներմուծված իրավիճակի միջոցով, խնդրի իրավիճակում այն առաջանում է խաղացողի խաղը ընկալման շրջանակներում, գործունեությունը կայանում է խաղի կերպարների ձևավորման շրջանում, մի մասն էլ տեղի է ունենում պայմանական խաղի ժամանակ:

Երեխաները գործում են խաղի կանոններով (ինչպես դերային խաղի ժամանակ, սրամաբանությամբ խաղացվող դերը, երևակայական կերպարի արտաքին ձևավորման իրական

⁶ Վաչագան Սարգսյան, Խաղ և ուսուցում : Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դպրոցում, Հրագրան, էջ 15:

պատկերացման մեջ): Խաղային գործունեությունը կարգավորում է նաև ուսուցչի դերը, որը մարմնավորում է մասնակցի օգնականի և խորհրդատուի դերը:

Խաղերը երկու ձևով են դեր խաղում սովորեցնող և սովորեցնող ճանաչողական: Խաղի ցուցադրական ֆունկցիան կայանում է խաղի քննարկման ժամանակ, խաղի անալիզը, ինչպես մոդելավորող, նրա հարաբերությունը իրականության հետ: Հետագայում գլխավոր դերը կատարողը կատարում է վերջնական եզրակացությունը, որտեղ մասնակիցները քննարկում և վերլուծում են Խաղի արդյունքները, Խաղայինից մոդելի և իրականության համադրությամբ, ինչպես նաև քայլը խաղային-սովորեցնող փոխգործողությունը: Սկսնակ դպրոցի դաստիարակության մեջ ներարված են խաղեր, ունակ հարստացնելու ու երեխաների մոտ առաջացնելու արագ բռնապաշար, կապակցված խոսք: Խաղերը ուղղորդված են նաև թվային զարգացմանը, հաշվել սովորելու, տրամաբանության զարգացման, հիշողության և ընդունակությունների ամրապնդման:

Ցուցադրական խաղի էությունը կայանում է.

1. նրանց հաճախակի օգտագործման,
2. նպատակային խաղի ծրագրից սովորական ցուցադրական վարժություններով:

Խաղային տեխնոլոգիաները կառուցվում են նպատակային դասընթացի՝ մեծամասնությունը ներառող, ընդհանուր միավորումը սցենարի գաղափարի հետ: Նրա մեջ ներառվում է խաղի անմիջական հետևանքները և վարժությունները, խաղացողի ընդունակությունները ցուցադրող, բնավորության դրսևորումները, համեմատությունը, խաղային խմբերը ընդհանուր ճանաչողության, խաղային խմբերը, որտեղ դպրոցականները կարողանում են տարբերել իրականը անիրականից, խաղային խմբեր – ինքտ քեզ տիրապետելու, հասկանալու, արագ կողմնորոշվելու խոսքի մեջ և այլն:

Այս ամենում խաղային սցենարը զարգանում է սովորելու յուրահատուկ առանձնահատկությունը, օգնում է ակտիվացնել սովորելու գործընթացը, համալրել առարկաների թիվը: Խաղային գործունեությունը կազմված է խաղային էլեմենտներից և մասնիկներից:

1.2. ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆԸ ՄԻՋԻՆ ԵՎ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱԿՈՒՄ

Դեռահաս տարիքում ցանկություն է առաջանում ստեղծել քո սեփական աշխարհը, ցանկությունը մեծանալու, երևակայության բուռն զարգացումը, երազանքներ և բանաստեղծական խաղերի առաջացումը: Ավագ դպրոցում հիմնական խաղերի նպատակն է հաստատվել հասարակության

առաջ, հումորային երանգը, հաղթելու ցանկությունը, խոսակցական գործունեության զարգացումը:

1.3. ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ

Գործնական խաղերն օգտագործվում են առաջացած խնդիրների ամբողջականությունը նոր կերպ լուծելու համար, նյութի ամրացումը, ստեղծագործական ունակությունների զարգացումն: Ընդհանրական սովորելը հնարավորություն է տալիս ունենալ լավ հիշողություն և սովորել առարկան տարբեր ձևերով:

Սովորելու ընթացքում ձեռք են առնվում բազմաթիվ գործնական խաղեր՝ հետախուզական, ախտորոշական, իրական խաղեր, գործնական թատրոն, հոգեկան և սոցիալական դրամա:

Իմիտացիոն խաղեր: Այս խաղերի ընթացքում քննարկվում է ինչ որ կազմակերպության, ըդունելության կամ առանձնացման, օրինակ Արհմիություն կազմակերպությունը՝ մասնակիցների, գործարանների և այլն: Քննարկվել կարող են այն իրադարձությունները, որտեղ կան կոնկրետ մարդիկ, և քննարկվում է կոնկրետ իրադարձություն կամ իրականացվում է ինչ-որ գործունեություններն ու օբյեկտների կառուցվածքը:

Հետազոտական խաղեր: Այս խաղերը օգնում են իրականացնել կոնկրետ հետազոտություններ, օրինակ՝ շարադրություն գրելու եղանակը, խնդրի լուծումը, քարոզչությունը...

Հետազոտական խաղերի մեջ ներկայացվում է գործողության ընթացքն: Այս տեսակի խաղերն անցկացվում են պայմանական՝ իրականությանը նման:

Դերերի կատարման խաղեր: Այս խաղերում ներկայացվում է քեզ պահելու ձևը, գործողություններն և տվյալ անձի հետ պահվածքը:

Խաղերի իրականացման համար կազմվում է խաղի սցենարը, մասնակից դերակատարների դերերի հստակ կատարման համար:

2. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ

ԴԱՍԱԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեությունն արդեն սկսում է դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող ամբողջովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով, դրանք երեխաների համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ - աշակերտ և, ինչու չէ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոտորը հնարավորություն է տալիս աշակետներին՝ անկաշկանդ արտահայտելու իրենց մտքերը: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ, այս կամ այն 'պրոբլեմի' լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը: Այսպիսով խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրները:

Խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ համաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպով նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղերին ներկայացվում են որոշակի մանկավարժական պահանջներ: Դրանցից ելնելով՝ անհրաժեշտ է խաղն այնպես կազմակերպել, որ համապատասխանի ուսումնասիրվող թեմային, աշակերտների տարիքային առանձնահատկություններին, ինչպես նաև օգնի՝ ճիշտ ըմբռնելու անցածն ու անցնելիքը: Ինչպես ցանկացած ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժ տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձաղել երեխաներին, եթե չփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Խաղը ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կադապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե դրա և թե դրա ուսուցման նկատմամբ: Փորձը ցույց է տալիս, որ դպրոցականների միջավայրում խաղն առավել աղյուսավետ

է լինում , եթէ մինչև կիրառումը քննարկվում է աշակերտների հետ: Երբ հաշվի են առնվում երեխաների առաջարկությունները, խաղը դառնում է ավելի հետաքրքիր: Աշակերտները մեծ հաճույքով են մասնակցում և՛ հեշտությամբ, և՛ առանց պարտադրանքի ներգրավվում են ուսումնական գործունեության մեջ: Առհասարակ խաղը ուսումնական գործընթացում օգնում է բազում նպատակների իրականացմանը: Լուծվում են ինչպես կրթական, այնպես էլ դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ: Մեր օրերում դպրոց են հաճախում հիմնականում վեց տարին նոր բոլորած երեխաները: Աշակերտների մոտ հաճախակի է նկատվում ուշադրության անկայունություն և ցրվածություն, հիշողությունը ոչ կամաձին է, մտածողությունը՝ ակնառու պատկերավոր: Ջարգացած չէ կենտրոնանալու կարողությունը, և , ամենակարևորը, այս տարիքի երեխաների մեջ հիմնական, առաջատար գործունեությունը դեռևս խաղային է: Ճիշտ է, միջին դպրոցական տարիքում ուսումնական գործընթացի արդյունքում այն փոփոխության է ենթարկվում, և հիմնական է դառնում ուսումնական գործունեությունը, սակայն այդ փոփոխությունը տեղի է ունենում ոչ միանգամից և կտրուկ կեպով, այլ՝ աստիճանաբար: Այդ պատճառով հաճախ բուն դասագործընթացը դառնում է անհետաքրքիր: Առանձնակի դժվար է դառնում մաթեմատիկայի ուսուցումը, քանի որ տարրական դասարաններում աշակերտները դեռևս չեն վարժվում առանձնակի բարդությամբ խնդիրներ լուծելուն և արդեն հինգերորդ դասարանում առարկան դառնում է ձանձրալի, քանի որ նրանք հաճախակի չեն յուրացնում թեմա և քանի որ երեխայի համար գրավիչ ու հետաքրքիր զբաղմունքը խաղն է կարելի է այն ներառել մաթեմատիկայի դասագործընթացում: Պարտադիր չէ ստիպել նրան հաշվել, վարժություն և խնդիր լուծել՝ նրան զրկելով խաղից: Կարելի է շատ արդյունավետ համատեղել այս երկուսը: Շատ կարևոր է ուսումնական աշխատանքի ժամանանակ դպրոցականի համար կիրառել խաղ-ուսուցում և ուսուցում - խաղ ձևերը:⁷

Երեխան այս դեպքում ավելի ազատ ու անկաշկանդ է զգում իրեն, թվում է թե խաղում է, բայց խաղալով ավելի հեշտությամբ է յուրացնում ցանկացած նյութ: Փորձենք կատարել հետաքրքիր դիտարկում և գործնականում ցույց տանք խաղային մեթոդի կիրառումը մաթեմատիկայի դասագործընթացում:

Վերջին ժամանակներս մանկավարժներն ու ծնողները հաճախ են բախվում երեխաների ակտիվ հանգստի բարդությանը, որի առավել հասանելի ձևերից է մնում խաղային գործունեությունը:

⁷ Հայրապետյան Ս. Ա., Հովհաննիսյան Ի. Վ., Մեթոդական ցուցումներ և առաջադրանքների տարբերակներ, Երևան, 2006, էջ 35

Վերջինիս ղեկավարումը մանկավարժից բարձր մասնագիտական վարպետություն է պահանջում: Մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելիս պիտի մտածել հետևյալ մեթոդական հարցերի մասին.

1.Խաղի նպատակը, այն է՝ մաթեմատիկայի ինչպիսի՞ հմտությունների են տիրապետում երեխաները խաղի ընթացքում: Խաղի ո՞ր պահին պիտի հատուկ ուշադրություն հատկացնել:

2.Խաղացողների թիվը: Յուրաքանչյուր խաղ պահանջում է առավելագույն կամ նվազագույն թվով խաղացողներ: Դա պիտի հաշվի առնել խաղը կազմակերպելիս:

3.Ինչպիսի՞ նյութեր և կարողություններ կպահանջվեն խաղի համար:

4.Ինչպե՞ս նվազագույն ժամանակում երեխաներին ծանոթացնել խաղի կանոններին:

5.Ինչպե՞ս ապահովել երեխաների առավել ամբողջական մասնակցությունը խաղին:

6.Ինչպե՞ս կազմակերպել երեխաների դիտումը խաղի նկատմամբ նրանց հետաքրքրվածությունը պարզելու համար:

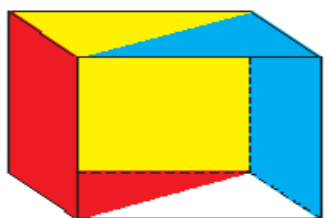
7.Ինչպիսի՞ փոփոխություններ պիտի կատարել խաղում, որպեսզի մեծացվի երեխաների հետաքրքրությունն ու ակտիվությունը խաղի նկատմամբ:

8.Ինչպիսի՞ փաստեր պիտի հաղորդել երեխաներին խաղի ավարտից անմիջապես հետո (խաղի լավագույն պահերը, առավել ակտիվ մասնակիցները, խաղի թերությունները և այլն) [22]:

Այս դրույթներով առաջնորդվելու արդյունքում երեխաների մեջ հետաքրքրություն ու սեր է առաջանում մաթեմատիկայի նկատմամբ, որն էլ նրանց վերացական մտածողության զարգացման նախադրյալն է:

Գոյություն ունի դիդակտիկական խաղի որոշ առանձնահատկություններ.

1.Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է խնդիրների հավաքածու, որոնք երեխաները լուծում են խորանարդների, ստվարաթղթից պատրաստված քառակուսիների միջոցով և այլն: Օրինակ՝ «Ի՞նչ գույներով է ներկված խորանարդը»:



2.Խնդիրները երեխային տրվում են տարբեր կերպ. մոդելավորմամբ, նկարներով, գրավոր կամ բանավոր խոսքով. այդ կերպ ծանոթացնում են երեխային տեղեկատվության փոխանցման

տարբեր միջոցների: Օրինակ՝ «Հյութերը լցրո՛ւ բաժակների մեջ՝ ըստ դրանց տակ դրված ավսենների գույների»:



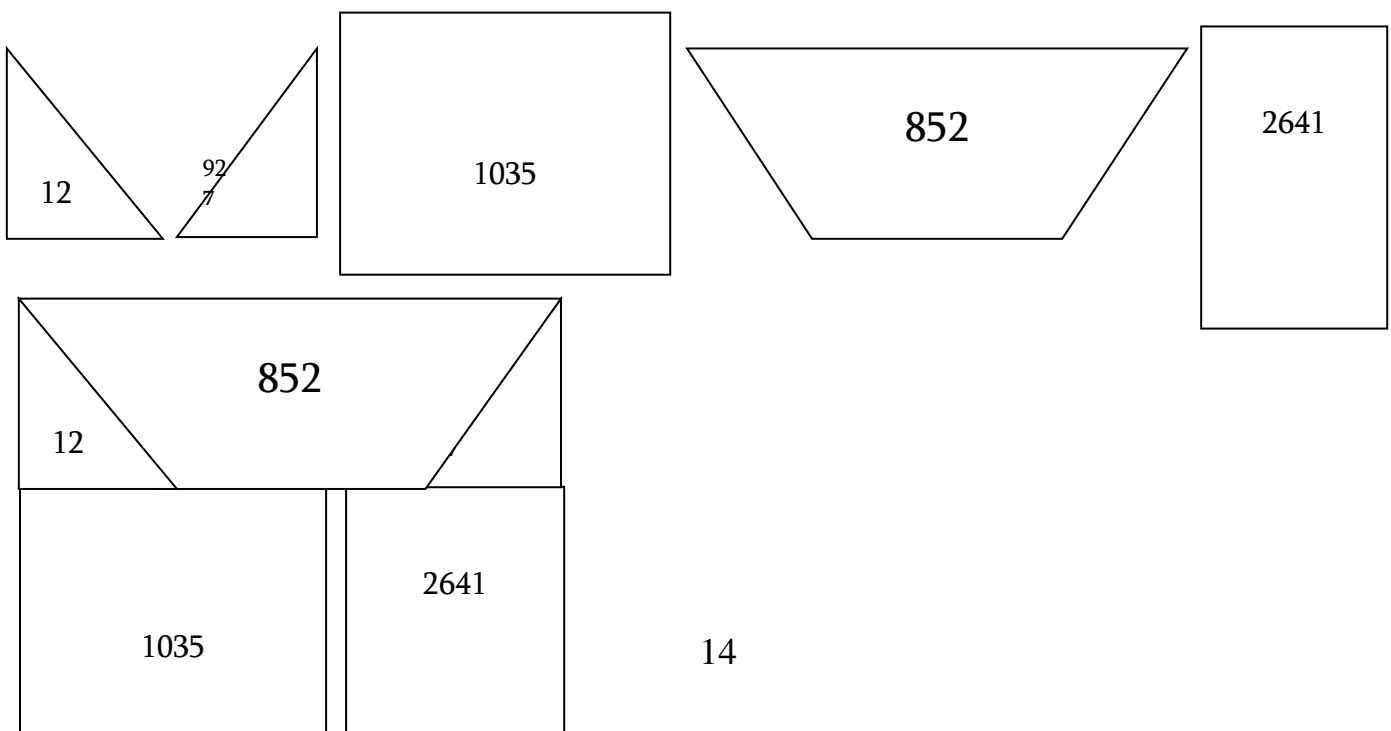
3.Խնդիրները տրված են աստիճանական բարդացող կարգով. այստեղ կիրառվում է հեշտից դժվար գնացող սկզբունքը:

4.Խաղում խնդիրների բարդացման աստիճանական աճը թույլ է տալիս երեխային առաջ գնալ և ինքնուրույն կատարելագործվել, զարգացնել իր ստեղծագործական կարողությունները:

5.Այդ պատճառով էլ երեխային չպիտի բացատրել խնդրի լուծման եղանակն ու կարգը և չպիտի հուշել ո՛չ խոսքով, ո՛չ ժեստով, ո՛չ հայացքով: Կառուցելով խնդրի մոդելը, այն լուծելով գործնականորեն՝ երեխան սովորում է ամեն ինչ ինքնուրույն վերցնել իրականությունից:

6.Չպիտի պահանջել և հասնել նրան, որ երեխան անմիջապես լուծի խնդիրը: Նա հնարավոր է, որ դեռ հասուն չէ, պատրաստ չէ, և պետք է սպասել մեկ օր, մեկ շաբաթ, մեկ ամիս կամ նույնիսկ ավելի:

7. Երեխաները մաթեմատիկական խնդիրները լուծում են ոչ թե վերացական ձևով, այլ նկարներով, նախշերով: Դա թույլ է տալիս զննականորեն ստուգել խնդրի լուծման ճշտությունը: Օրինակ՝ «Պատկերներում գրված թվերը դասավորել աճման կարգով՝ միաժամանակ երկրաչափական պատկերներն իրար համադրելով: Արդյունքում ի՞նչ պատկեր ստացվեց»:



8.Զարգացնող խաղերի մեծամասնությունը չի սահմանափակվում առաջադրվող հանձնարարություններով, այլ թույլ է տալիս երեխաներին ու ծնողներին նույնիսկ մտածել նոր զարգացնող խաղեր, բարձր մակարդակով զբաղվել ստեղծագործական գործունեությամբ:

9.Խաղերը երեխաներին թույլ են տալիս բարձրանալ մինչև սեփական հնարավորությունների բարձրակետ, ուր նրանց զարգացումն ավելի հաջող է ընթանում:

10.Զարգացնող ստեղծագործական խաղերում, որոնցում նրանց գլխավոր առանձնահատկությունն է ամփոփված, հաջողվել է միավորել ուսուցման հիմնարար սկզբունքներից մեկը՝ պարզից դեպի բարդ գնացող սկզբունքը ստեղծագործական գործունեության կարևորագույն սկզբունքներից մեկի՝ սեփական հնարավորությունների հետ, երբ երեխան կարող է բարձրանալ մինչև իր հնարավորությունների բարձրակետը: Այդ միավորումը թույլ տվեց խաղում լուծել մի շարք խնդիրներ՝ կապված ստեղծագործական կարողությունների զարգացման հետ.

- Ամեն անգամ բարձրանալով մինչև իր հնարավորությունների բարձրակետը՝ երեխան ավելի հաջող է զարգանում:
- Խնդիրները կարող են տարբեր լինել իրենց բովանդակությամբ, բացի դրանից ինչպես ցանկացած խաղ, դրանք ևս չեն հանդուրժում ստիպողականություն ու ստեղծում են ազատ և ուրախ ստեղծագործական մթնոլորտ:
- Այդպիսի խաղեր խաղալով իրենց երեխաների հետ՝ մայրերն ու հայրերը աննկատելիորեն ձեռք են բերում շատ կարևոր ունակություն՝ զսպվածություն՝ երեխային ինքնուրույն մտածելու և որոշում կայացնելու գործում չխանգարելով:⁸

Հենց զարգացնող խաղերի շնորհիվ է ստեղծվում ինքնատիպ միկրոաշխարհ ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար: Այդ կերպ տարբեր խաղեր զարգացնում են ինտելեկտի տարբեր կողմեր՝ ուշադրությունը, հիշողությունը՝ հատկապես տեսողական, նյութերը դասակարգելու և համակարգելու ունակությունը, համադրելու, եղած տարրերով, բաղադրիչներով նոր համադրումներ կատարելու կարողությունը, սխալներն ու թերությունները գտնելու ունակությունը: Այդ որակների միասնությունը, ըստ երևույթին, ստեղծում է այն, ինչը համարվում

⁸ Քառյան Ա. Ա., Միմոնյան Մ. Շ., Սահմաններ : Մեթոդական ցուցումներ տիպային հաշվարկային աշխատանքի վերաբերյալ, Երևան, 2007, էջ 28:

է ստեղծագործական մտածողության ինքնատիպ պաշար: Ներկայացնենք խաղի մեկ օրինակ, որի միջոցով կարելի է կազմակերպել կրճատ բազմապատկման բանաձևերի յուրացումը:

Կանգնի՛ր

Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից մաթեմատիկական բանաձևերի յուրացում:

Ուսուցման միջոցները: Թվային քարտեր, գնդակ երկրաչափական պատկերներ:

Խաղի բովանդակությունը: Խաղի մասնակիցները շրջան են կազմում ու հերթականությամբ հաշվում: Խաղացողներից մեկը՝ խաղավարը, վերցնում է գնդակը, կանգնում շրջանի կենտրոնում, ապա գնդակը ուժգին հարվածում գետնին և բարձրաձայն ասում մի թիվ: Բոլոր խաղացողները տարբեր կողմեր են վազում: Անվանված թվին համապատասխան մասնակիցը դառնում է խաղավար: Նա գնդակը վերցնում է գետնից ու բարձրաձայն ասում խմբին. «Կանգնի՛ր»: Բոլորը պիտի անմիջապես կանգնեն: և ամենամոտը կանգնած աշակերտը պետք է ասի մեկ բանաձև անգիր, որից հետո գնդակը նորից է նետվում և դարձյալ նշվում է մեկ թիվ և խաղը ստանում է հաջորդաբար ընթացք:

Խաղը բավական նպատակահարմար է, քանի որ աշակերտները մեծ ակտիվություն են ցուցաբերում ընթացքում և մրցակցության արդյունքում ամեն ինչ անում են հաղթանակ տանելու համար: Այս խաղը կարելի է կրկնել թեմայի ամփոփում կատարելիս և այս եղանակով անցում կատարել նոր թեմային:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ներկայումս դպրոցականներին մաթեմատիկա ուսուցանելու հիմնական նպատակն է աշակերտներին դարձնել ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակից, որը կկարողանա ինքնուրույն ձեռք բերել մաթեմատիկական գիտելիքներ՝ զարգացնելով իր մաթեմատիկական լեզուն: Այստեղ կարևոր նշանակություն ունի խաղը: Վերջինս այնպիսի խմբային, նպատակաուղղված ուսումնական գործունեություն է, երբ յուրաքանչյուր մասնակից և խումբ միավորվում են գլխավոր խնդրի լուծման համար և հանդես բերում վարքագծի համապատասխան դրսևորումներ հաղթելու նպատակով:

Այսպիսով, ուսումնասիրելով թեմային նվիրված հրապարակում եղած գիտամեթոդական գրականությունը և կատարելով փորձարարական հետազոտական եկանք այն եզրահանգման, որ

- Յուրացված գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում: Ուստի, դիդակտիկական խաղերի կիրառումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում, մասնավորապես գիտելիքների ամրապնդման փուլում, ոչ միայն հիմնավորված է, այլև անհրաժեշտ սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, կրտսեր դպրոցականների պատրաստվածության որակի ու քանակի բարձրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման նպատակներով:
- Մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառվող դիդակտիկական խաղի շնորհիվ ուսուցիչը դառնում է աշակերտի ավագ ընկերը, խորհրդատուն, ում երեխան ընդունում է որպես մեծ հեղինակություն ունեցող անձնավորություն, որի հետ կարելի է ազատ ու անկաշկանդ հաղորդակցվել:
- Կիրառելով խաղերի բացահայտման արդյունավետ միջոցներ՝ ապահովվում է սովորողների բազմակողմանի զարգացումը: Իսկ դա հնարավոր է միայն դպրոցում ուսումնասիրվող տարբեր առարկաների մասին բավականաչափ պատկերացումների առկայության դեպքում. այն է՝ դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնց շնորհիվ էլ երեխաները կկարողանան հեշտ ու արդյունավետ կերպով ձեռք բերել

համապատասխան գիտելիքներ տ դպրոցում ուսումնասիրվող բոլոր առարկաներից՝ գիտակցելով մաթեմատիկայի ու այդ առարկաների միջև եղած անհրաժեշտ կապը:

Այսպիսով՝ խաղերի շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, ալգորիթմական ու ստեղծագործական մտածողությունը, ձևավորվում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը, որոնք երեխաներին դարձնում են ինքնուրույն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ նախապատրաստում կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ կողմնորոշվելուն, ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Արտավազդ Իգնատյան, Կ. Ուշինսկին և հայ մանկավարժական միտքը, Երևան, 1975, 68 էջ:
2. Խ. Աբովյան, Նախաշավիղ կրթության 1, Երևան 2001թ, 72 էջ:
3. Հայրապետյան Ս. Ա., Հովհաննիսյան Ի. Վ., Մեթոդական ցուցումներ և առաջադրանքների տարբերակներ, Երևան, 2006, 44 էջ
4. Մակարենկո Ա. Ս. , Դասախոսություն երեխաների դաստիարակության մասին, Երևան, 1941թ., 118 էջ
4. Վաչագան Սարգսյան, Խաղ և ուսուցում : Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դպրոցում, Հրագրան, 2012, էջ 287:
5. Քառյան Ա. Ա., Սիմոնյան Մ. Ժ., Սահմաններ : Մեթոդական ցուցումներ տիպային հաշվարկային աշխատանքի վերաբերյալ, Երևան, 2007, 32 էջ
6. Штейнберг В. Э., Теория и практика дидактической многомерной технологии, М.: Народное образование, 2015, с. 144 с.