



# «Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

## ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱԿՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ԿԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

## ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Դիդակտիկ խաղերը որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորման միջոց

Առարկան՝

Կերպարվեստ

Հետազոտող ուսուցիչ՝

Քարմիլե Սարոյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Նոր Կյուրիինի միջն. դպրոց

Երևան 2022

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Բովանդակություն _____	2
Ներածություն _____	3
Խաղը որպես սովորելու միջոց _____	4
Դիտակտիկական խաղերի գործառնության շրջանակները _____	7-11
Հետազոտական աշխատանքների արդյունքները _____	14-18
Եզրակացություն _____	19-20
Գրականության ցանկ _____	21

## Հետազոտության արդիականությունը

Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար: Կրտսեր դպրոցականների ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ դասի ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը: Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են դիդակտիկ խաղերը՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Դիդակտիկական խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները: Դիդակտիկական խաղերին նվիրված են բազմաթիվ ուսումնասիրություններ: Բայց և այնպես, կան հարցեր և դրվագներ, որոնք հետագա մշակման կարիք ունեն: Այս ամենն էլ որոշում են մեր հետազոտության արդիականությունը:

## Հետազոտության նպատակը

Վերլուծության ենթարկել տարրական դպրոցում դիդակտիկական խաղերի կիրառման դրվածքը, մշակել նոր խաղեր և տալ դրանց մեթոդական կիրառումները:

## Հետազոտության խնդիրները.

1. Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դպրոցում:
2. Ուսումնասիրել ուսուցիչների և աշակերտների փոխհարաբերությունները դիդակտիկական խաղեր կիրառելիս:
3. Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման արդյունավետ միջոցներ դասերն իրականացնելիս: Համոզված ենք, որ խաղային մեթոդի օգտագործումը արդիական կլինի նաև հետագա դարերի ընդացքում և յուրաքանչյուր ուսուցիչ, եթե ցանկանում է ուսուցման պրոցեսը դարձնել ավելի հետաքրքիր, մատչելի, բազմակողմանի, ակտիվ, մտերմիկ և այլն, պետք է օգտագործի տարբեր խաղեր: Այդ իսկ պատճառով էլ պատահական չէր իմ «խաղը որպես մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման միջոց» թեմայի ընտրությունը:

## Խաղը որպես սովորելու միջոց

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, որի ընթացքում երեխաներն առաջին անգամ շփվում են իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միացնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում դաստիարակելու նպատակաւացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները: Դա նշանակում է, որ միջավայրը թուլացնում է երեխայի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնան: Խաղի ընթացքում հետևելով երեխայի վարքին՝ կարելի է դատել ընտանիքում մեծահասակների հետ նրանց ունեցած հարաբերությունների մասին: Միաժամանակ երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Նմանակելով մեծահասակների տնային գործերը՝ երեխաները յուրացնում են կենցաղային աշխատանքի որոշ հմտություններ: Խաղերի ճնշող մեծամասնությունն արտացոլում է նաև տարբեր մասնագիտության մարդկանց աշխատանքը: Այսպիսով՝ այստեղից գալիս ենք այն եզրահանգման, որ խաղի միջոցով ընդլայնվում և խորանում են երեխաների հետաքրքրությունները տարբեր մասնագիտությունների նկատմամբ, և ձևավորվում է հարգանք աշխատանքի հանդեպ: Եվ արդյունքում երեխայի մեջ ձևավորվում է մեծի, հասարակայնորեն արժեքավոր դեր կատարելու դրդապատճառը [8]: Սակայն խաղային գործունեություն իրականացնելուց առաջ պիտի որոշել խաղի կանոնները: Դրանք բխում են գործունեության բնույթից, «թեմայից» և այլն: Երեխաներն ընդունում են այդ կանոնները, ենթարկվում դրանց սահմանած պայմաններին, անհրաժեշտության դեպքում՝ փոխում: Այս կերպ վարժվում են հասարակական կյանքի ապրելակերպին՝ իրականացնելով 8 ինքնուրույն ու ստեղծագործական գործունեություն: Ուստի խաղի մեջ մտավոր ակտիվությունը միշտ շաղկապված է երևակայությանն ու խոսքին. որքան զարգացած է մարդու մտածողությունը, այնքան հստակ է արտահայտվում նրա խոսքը: Իսկ գրագետ խոսքը վկայում է մարդու զարգացած մտածողության մասին: Իսկ խոսքի զարգացման գործընթացն առավելագույն արդյունք է տալիս, երբ ուսուցումն ընթանում է խաղերի ձևով, և ընթացքում օգտագործվում են ակտիվ բառապաշարը հարստացնող սյուժետային նկարներ, աշխուժացնող վարժություններ [2]: Խաղի կանոնները որոշելուց հետո պիտի բաշխել դերերը: Դերերը բաշխելիս պետք է նկատի ունենալ

ոչ թե այն, թե ով լավ կկատարի այդ դերը, այլ այն, թե տվյալ դերն ինչ դրական ազդեցություն կունենա երեխաների փոխհարաբերությունների վրա [8]:

Դերային խաղերի համար կարևոր են նաև մասնակիցների կարողություններն ու հմտությունները, որոնց նրանք տիրապետում են: Դրանք ընդհանուր ունակություններ են, որոնք պահանջվում են ցանկացած խաղում՝ հաղորդակցման ունակություն, խմբում աշխատելու կարողություն, ղեկավար որակներ, դիրքորոշումը պաշտպանելու ունակություն, անընդհատ փոփոխվող պայմաններում գործելու ունակություն և այլն [10]: Հետևաբար, կարելի է եզրակացնել, որ խաղային գործունեության միջոցով երեխան պիտի իր մեջ ավելացնի դրական ու նվազեցնի բացասական որակները: Այսպիսով, ինքնակազմակերպվող գործունեության ժամանակ երեխան

- բավարարում է իր բնական հակումները,
- բացահայտում է իր առանձնահատկությունները,
- ինքնադրսևորվում է,
- սոցիալական հարաբերությունների մեջ է մտնում ընկերների հետ և ինքնուրույն

կարգավորում այդ հարաբերությունները, փորձում է ինքնուրույն հաղթահարել իր առջև դրված խոչընդոտները:

Խաղի յուրաքանչյուր տեսակ զարգացման հրաշալի միջոց է սովորողների համար: Ուսուցչի խնդիրն է՝ շարունակել խաղը, ծավալել ու ընդլայնել այն՝ միշտ ուշադրության կենտրոնում պահելով դրա դաստիարակչական և ուսումնական նպատակները: Վերջին տարիներին խաղերի դասակարգման տարբերակ է առաջարկել Ս. Լ. Նովոսյուլովան: Նա դասակարգման հիմք է համարել խաղային գործունեության նախաձեռնությունը, որի հետևանքով առանձնացվել է 3 խումբ .

• Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը երեխաներն են: Դրանք ինքնուրույն և ստեղծագործական բնույթի խաղեր են: Օրինակ՝ գտի՛ր ավելորդը, շարունակի՛ր շարքը, որոնք ձևավորում են խմբի առանձին առարկաները ընդհանուր անվանման տակ միավորելու, առարկան ըստ «ինչի՞ց է բաղկացած, ի՞նչ է անում» սկզբունքի նկարագրելու ունակություն:

• Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը մեծահասակներն են, դրանք ունեն ընդգծված մանկավարժական ուղղվածություն: Դրանցից են՝ ուսուցողական-ինտելեկտուալ խաղերը: Օրինակ՝ պատկերները դասավորի՛ր ըստ գույնի, ըստ ձևի և այլն.

• Ժողովրդական խաղեր, որոնք ավանդաբար փոխանցվում են սերնդեսերունդ՝ իրենց մեջ ամփոփելով ազգի ավանդույթներն ու սովորույթները: Ներկայումս արժեքավոր է նաև ռուս մանկավարժներ Ս. Ա. Կոզլովայի և Տ. Ա. Կուլիկովայի կողմից առաջարկված խաղերի դասակարգման եղանակը՝ ըստ որի խաղային գործունեությունը իր բնույթով լինում է ստեղծագործական և նպատակաուղղված զարգացնող կամ կանոնով:

Առաջ են քաշվում խաղերի հետևյալ տեսակները՝

1. Ռեժիսորական խաղեր
2. Խաղ - թատերականացումներ
3. Շինանյութով խաղեր
4. Կանոնով խաղեր
5. Շարժախաղեր
6. Դիդակտիկական խաղեր

# Դիդակտիկական խաղերի գործառնության շրջանակները

«Դիդակտիկական խաղը, - գրել է ռուս մանկավարժ Իրինա Յակովլևան,-ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար [14, էջ 2]: Դպրոց մտնելուց հետո երեխան իր համար բացահայտում է նոր աշխարհ, որտեղ նրա գործունեությունը ուսուցումն է: Ուսումնական գործունեությունը չի ունենա անհրաժեշտ արդյունքներ, եթե այդ ընթացքում չգտնվի երեխայի ներաշխարհի թափանցելու բանալին: Այս տեսանկյունից խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Իրեն հարազատ միջավայրում երեխան առավել ակտիվ է, որովհետև նա դառնում է դեպքերի հետագա զարգացման կարևոր շարժիչ ուժ [9]:

Դրա համար անհրաժեշտ է, որ սովորողները հաճույք ստանան ուսուցման գործընթացից, իսկ դա տեղի կունենա այն դեպքում, երբ անցումը խաղից ուսումնական գործընթաց կատարվի տրամաբանորեն, այսինքն՝ այնպես, որ սովորողներն այդ անցումը չնկատեն [5]:

Արդյունքում նրանց թվում է, թե իրենք ուղղակի խաղում են, կատարում են որևէ դեր: Սակայն իրականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն:

Ուստի պետք է հաշվի առնել մի կարևոր հանգամանք. անհրաժեշտ է, որ ուսումնական գործողություններն ու դրանց ուղեկցող դրական հույզերը կրտսեր դպրոցականի մեջ ձևավորվեն հենց ուսումնական դրդապատճառների շնորհիվ, որոնք ուղեկցվում են ուսուցման բովանդակության կամ ուսուցման գործընթացի յուրացմամբ:

Այսինքն՝ սովորողի գիտակցությանը պիտի հասցնել այն, որ ուսումնական գործունեության շնորհիվ նա ձեռք է բերում գիտելիքներ գիտության տարբեր 11 ոլորտների վերաբերյալ, որոնցից հատկապես առաջնային են ու կարևոր մաթեմատիկական գիտելիքները, քանի որ այնպիսի ունակություններ, ինչպիսին են՝ տարածական կողմնորոշումը, կյանքի տարբեր իրավիճակներում տրամաբանական, արագ ու ճիշտ որոշումներ կայացնելը, ձեռք են բերվում հենց մաթեմատիկա ուսումնական առարկայի ուսումնասիրության ընթացքում:

Այլ կերպ ասած՝ երեխան սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները: Արդյունքում երեխաների մեջ դաստիարակվում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսին են՝ աշխատասիրությունը, ընկերասիրությունը, հոգատարությունը, վճռականությունը և պատասխանատվության զգացումը [4]: Սակայն երեխաները չպիտի յուրաքանչյուր դասի սպասեն նոր խաղերի կամ հեքիաթային հերոսների, քանի որ խաղը չպիտի անցկացվի միայն հանուն զվարճանքի: Այն պիտի ենթարկվի այն կոնկրետ ուսումնադաստիարակչական

խնդիրներին, որոնք լուծվում են դասի ընթացքում: Այդ ուժով խաղը նախօրոք պլանավորվում է, մտածում են նրա տեղի մասին դասի կառուցվածքում, որոշում նրա անցկացման ձևը, նախապատրաստում նյութեր՝ անհրաժեշտ խաղի անցկացման համար: Անհրաժեշտ է խաղային իրավիճակներով հագեցած դասից տրամաբանական անցում այնպիսի դասի, ուր խաղն ընդլայնում է ուսումնական գործունեությունը կամ կիրառվում է ուշադրության կենտրոնացման համար ուրախ շուտասելուկ – կատակներ, խաղ – ճամփորդություններ գիտելիքների աշխարհում: Ըստ սովորողների տիրապետած ուսումնական հմտությունների չափի՝ դիդակտիկական խաղերի զգալի տեսակներ կորցնում են իրենց առաջատար դերը. եթե մինչ ուսումնական գործունեություն սկսելը խաղը դրան նախապատրաստող միջոց էր, ապա խաղային իրավիճակներում ուսումնական գործունեության բաղադրիչները յուրացնելուց հետո խաղը վերածվում է ուսումնական հնարի և որքան ուսուցչի կողմից տարբեր կերպ է ապահովվում սովորողների ինտենսիվ գործունեությունը առարկան յուրացնելիս, այնքան բարձր է վերարտադրողական կամ ստեղծագործական գործունեության կազմակերպման որակը [13]: Այսպիսով, դիդակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ:

Հետևաբար, կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները՝

1. Անձի յուրահատուկ հարաբերություն շրջապատող աշխարհի հետ:
2. Երեխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը փոփոխվում է և զարգանում՝ որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն:
3. Երեխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև:
4. Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն:
5. Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:  
Ըստ բովանդակության՝ դիդակտիկական խաղերը լինում են սյուժետա – դերային և խաղ – վարժություններ:

1. **Սյուժետադերային** են այն խաղերը, որոնց ընթացքում լավագույնս դրսևորվում են դպրոցականի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, սեփական տպավորություններն ու պատկերացումները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու հնարավորությունները: Սյուժետադերային խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Երեխան սյուժետադերային խաղերում արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ, այլև տարբեր իրադրություններ, անձնական փորձից փոքրիկ դրվագներ կամ հասարակական երևույթներ: Բնականաբար, նշվածը վերարտադրվում է սեփական դիրքորոշմամբ և պարունակում է վերլուծություն և նոր մոտեցումներ: Սյուժետադերային խաղի նպատակն ու արդյունքը երևակայական են, սակայն



Երեխայի կողմից ընկալվում են ամենայն լրջությամբ և ջանքեր են պահանջում նրանից: Խաղի նպատակին հասնելու համար սովորողը փորձում է լուծել բարդ՝ իրական կյանքում անլուծելի խնդիրներ, ինչը հնարավոր է երևակայական կերպարների ստեղծման միջոցով: Խաղի ընթացքում նա փորձում է հորինել և ստեղծագործել: [13] Խաղի բովանդակությունը հարստանում է մեծահասակների գործունեության և փոխհարաբերությունների մասին երեխաների պատկերացումների ընդլայնման և իմաստավորման պայմաններում: Սյուժետադերային խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով երեխաները նույնացվում են իրենց սյուժեի կերպարներին և փորձում արտացոլել կերպարին բնորոշ գործառնությունները և հարաբերությունները: Ցանկացած դեր պարտադրում է վարքագծի և հարաբերությունների կանոններ, որոնք ակամայից յուրացվում են և գիտակցվում խաղի ընթացքում, դառնում սովորական ու ընդունելի և աստիճանաբար փոխանցվում իրական կյանք: Այստեղ ուսումնական խնդիրը թաքնված է [21]:

**2. Խաղ – վարժությունները** նպաստում են սովորողների մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այն ներկայացնելով գրական հեքիաթի որևէ հերոսի անունով (Բուրատինո, Չեբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ սովորողների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը: Ուսուցիչն է տալիս առաջադրանքն ու ստուգում սովորողների պատասխանները:

### «Խաղալիք-ընկերներ»

Խաղի նպատակը՝

Առարկաները համեմատելու կարողության հստակեցում ու ձևավորում/ ըստ գույնի, չափի, ձևի/ Թվերի հերթականությունը պահպանելու, 1-10 առարկաները հաշվելու կարողության ամրապնդում:

Դիդակտիկ պարագաներ՝ Տնակի նկարով պաստառ, քառակուսիներ, եռանկյուններ՝ մագնիսով միմյանց միանալու հատկությամբ, խաղալիքներ:

1.

Խաղի ընթացքը: Խաղն անցկացվում է քննարկման ձևով: Ուսուցիչն ասում է. «Հիմա միասին կխաղանք», և գրատախտակին ամրացնում է պաստառ, որի վրա պատկերված է տնակ անտառում:

-Տեսե՛ք, ինչպիսի՛ անտառ է: Իսկ ի՞նչ եք տեսնում եղևնիների տակ (տնակ):

-Ի՞նչ պատկերներից է կազմված տնակը (եռանկյունուց, ուղղանկյունից, քառակուսուց և շրջանից):

-Քանի՞ եռանկյուն է անհրաժեշտ եղել տնակի «կառուցման» համար (2):

-Քանի՞ քառակուսի է պահանջվել տնակի «կառուցման» համար (4): -Քանի՞ պատուհան ունի տնակը (1):

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերի տեսք ունի այն (քառակուսու): Ըստ գույների համեմատեք քառակուսիները, որ գույնով են ներկված պատերը (սպիտակ ու դեղին), որով՝ պատուհանը (կապույտ ու դեղին):

-Այդ քառակուսիները չափերով համեմատած ինչպիսի՞ն են (մեծ ու փոքր):

-Քանի՞ ուղղանկյուն է պահանջվել տնակի կառուցման համար (3):

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերի տեսք ունի տնակի դուռը (ուղղանկյան):

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերներից է կազմված տնակի տանիքը (ուղղանկյունից և եռանկյունուց):

-Քանի՞ շրջան է պահանջվել տնակի կառուցման համար (1):

-Կարո՞ղ ենք մենք էլ պատրաստել այսպիսի մի տնակ,- հարցնում է ուսուցիչը և ցուցատախտակին դնում համապատասխան երկրաչափական մարմիններ, որոնք կարող են իրար միանալ իրենց մագնիսական հատկության շնորհիվ (այո):

Երեխաները «կառուցում» են տնակ: Եվ յուրաքանչյուր մարմինը իրենց ձեռքը վերցնելիս անվանում են այն: Այնուհետև ուսուցիչը հերթականությամբ ցուցատախտակի վրա տեղադրում է խաղալիքներ և ամեն անգամ կրկնում է:

-Թը՛խկ-թը՛խկ, ո՞վ է ապրում տնակում:

-Ես, բարի Կոկորդիլոս Չենան:

-Եվ ես,-ասում է աղվես քույրիկը:

-Եվ ես, - ավելացնում է արջուկը: -Ահա մեկն էլ է նայում պատուհանից, - ասում է ուսուցիչը և ցուցադրում Չեբուրաշկային:

-Գիտե՞ք, թե ով է նա (Չեբուրաշկան):

-Ապրում էին նրանք համերաշխ, բայց բոլորին ձանձրալի էր դարձել ամեն բան: Իսկ ոչ հեռու կար խաղալիքների քաղաք: Մի անգամ Չեբուրաշկան առաջարկեց գնալ այդ քաղաք:

Ի՞նչ խաղալիքների նրանք հանդիպեցին, - երեխաները ասում են խաղալիքների գույները, չափերը և քանակը:





Այսպիսով, դիդակտիկական խաղերը տալիս են լավ արդյունք միայն այն դեպքում, եթե կա հստակ պատկերացում, թե ինչպիսի խնդիրներ են լուծվելու նրանց անցկացման գործընթացում ու որոնք են այդ խաղերի անցկացման առանձնահատկությունները:

Ուսուցման գործընթացում խաղն ունի երեք գործառույթ.

- Ուսումնական գործընթացը թեթևացնելը և այն աշխուժացնելը: Այս դերը կատարում են խաղում տեղ գտած երևակայական տարրերը, հետաքրքրաշարժ նկարները և 16 այլն, որոնք հենվում են սովորողների երևակայական թռիչքի ու ստեղծագործական մտածողության զարգացման ունակությունների վրա:

- Երևակայության զարգացում ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով. խաղային ձևերը դերային տարրեր են մտցնում երևակայական դերակազմի մեջ՝ նպաստելով սովորողների սոցիալականացմանն ու իրական կյանքի պատկերների արտացոլմանը:

- Մրցութայնությունը: Խաղերը, սովորաբար մրցութային, մրցանակաբաշխության տարրեր են պարունակում, որոնք երեխաներին ակտիվացնում են, ձևավորում առաջատարության ձգտում, պարզագույն մակարդակից խաղն անցնում է օլիմպիականների, թեստավորումների, գրական ստեղծագործությունների, գիտելիքների որակի և խորության սահմաններում՝ մրցույթների:

Դիդակտիկական խաղի նշված երեք գործառույթներն իրենցից ներկայացնում են խաղից, զվարճանքից ուսուցում գնացող աստիճաններ՝ առաջացնելով ճանաչողական գործընթացով տարվածություն, գրավվածություն: Սա խաղից՝ ստեղծագործության, գիտական

տրամաբանության, դպրոցական ծրագրից առաջ անցնելուն տանող գործունեության բարձրագույն աստիճանն է» [3]:

Այսպիսով, այն ամենը, ինչը երեխան զգում է, պահպանվում է իր ողջ կյանքի ընթացքում, քանի որ դա հոգով զգացած ապրում է, որը նրա մեջ ձևավորում է կյանքի դրական հեռանկարներ ու հաստատակամություն կյանքի տարբեր իրավիճակներում կողմնորոշվելու, հատկապես, մասնագիտության ընտրության հարցում, ինչը շատ կարևոր է որպես մարդ կայանալու և հասարակության մեջ իր որոշակի տեղը զբաղեցնելու համար:

## Հետազոտական աշխատանքների արդյունքները

Դպրոցն իրականացնում է հասարակական պատվեր. ձևավորել հասարակության համար պիտանի անձնավորություն, որը կունենա իր որոշակի տեղն ու դերը հասարակության մեջ: Իսկ դրա հիմքերը դրվում են տարրական դպրոցում:

Այդ նպատակով հարկավոր է նպաստել կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեության իրականացմանը՝ դասը դարձնելով հետաքրքիր ու հասկանալի նրանց համար: Այդ գործընթացում տարրական դպրոցում կերպարվեստ, մաթեմատիկա և այլ առարկաներ դասավանդող ուսուցիչներին օգնում են դիդակտիկական խաղերը: Դրանց էություննայն է, որ ուսումնական գործընթացն իրականացվում է խաղի ձևով, որում կրտսեր դպրոցականը դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, որն ունակ է ինքնուրույն յուրացնելու անհրաժեշտ գիտելիքներ, փաստեր ու տեղեկություններ՝ գիտակցելով վերջիններիս դերն իր անձի զարգացման գործում:

Չնայած տարրական դպրոցում ներկայումս գործող մաթեմատիկայի, կերպարվեստի ծրագրերում առանձնակի տեղ հատկացված չէ դիդակտիկական խաղերին, սակայն առաջին դասարանի մաթեմատիկայի գործող դասագրքում կրտսեր դպրոցականների թվի և առարկայի միջև փոխարժեք համապատասխանություն ստեղծելու, ընդհանուրից մասնավորը բխեցնելու, արագ հաշվելու, թվաբանական գործողություններ կատարելու ժամանակ բավականաչափ տեղ է հատկացված դրան:

Ուսումնասիրելով տարրական դպրոցում գործող ծրագրերը և դասագրքերը՝ համոզվեցինք, որ կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական ակտիվության ձևավորման գործընթացը շատ բարդ է, ուստի դասվարը լուրջ անելիքներ ունի: Այդ նպատակով փորձարարական աշխատանքներ կատարեցի Նոր Կյուրիների միջնակարգ դպրոցի առաջին դասարանում, որտեղ սովորում էր 18 աշակերտ: Հետազոտական - փորձարարական աշխատանքների հիմնական նպատակն էր պարզել կրտսեր դպրոցականների կողմից ճանաչողական հմտությունների յուրացման հնարավորությունը: Փորձարարական աշխատանքները կատարվել են երկու փուլով.

1. Այն փաստի գիտակցումը, որ թվաբանական գործողություններ կատարելու համար հարկավոր է իրականացնել ճանաչողական գործունեություն:

2. Նախորդ փաստի առավել խորը ուսումնասիրումը. դիդակտիկական խաղերի կիրառումը ուսուցման գործընթացում, որոնք կօգնեն առաջադրանքներն ավելի հեշտ կատարել՝ հենվելով խաղային գործունեության միջոցով ձեռք բերված ունակությունների վրա: Փորձարարական աշխատանքների արդյունքների համար

մենք ընտրեցինք երեխաների առօրյա կյանքին առնչվող առաջադրանքներ:

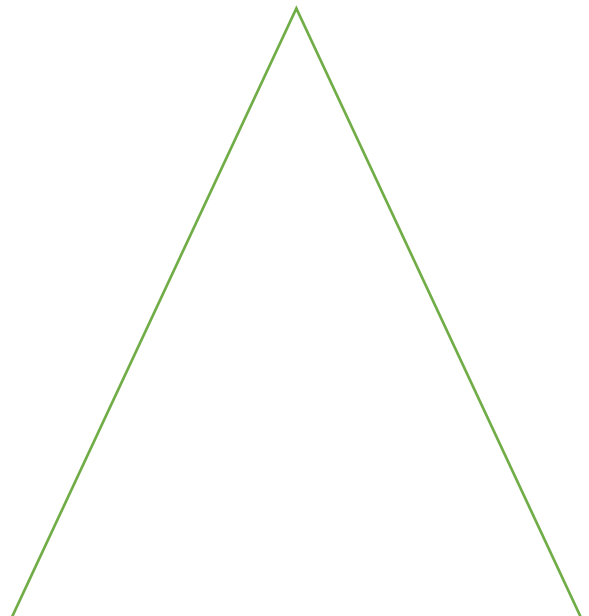
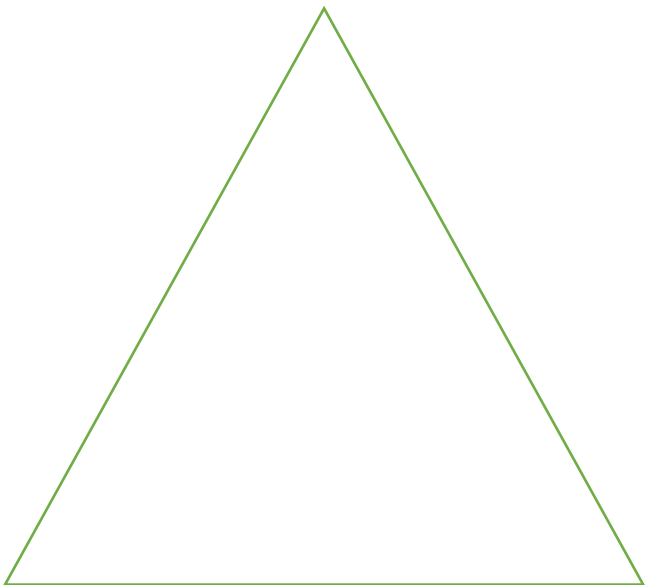
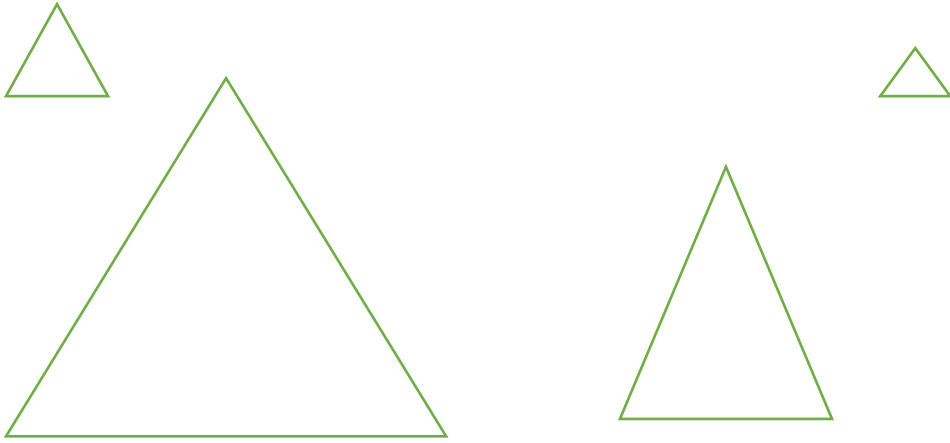
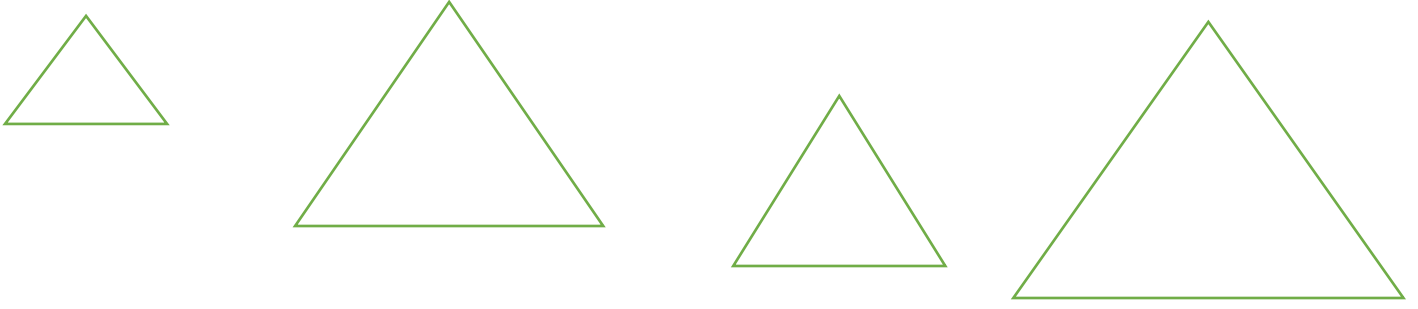
Համապատասխան առաջադրանքները կրտսեր դպրոցականների կողմից հեշտությամբ էին պատճառաբանվում և հիմնավորվում, երբ դրանք

իրականացվում են համապատասխան խաղերի միջոցով:

Ներկայացնենք այդ

առաջադրանքները:

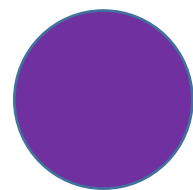
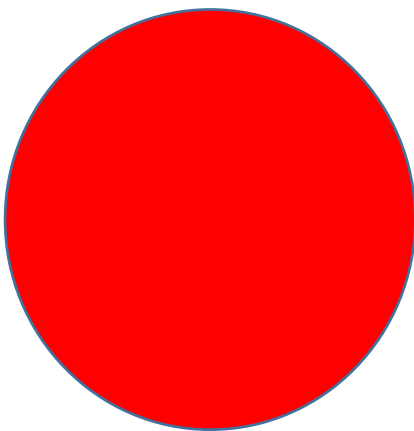
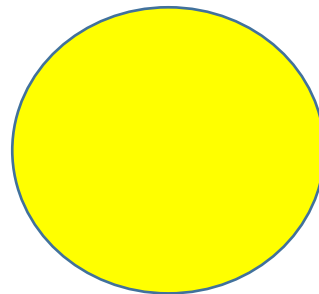
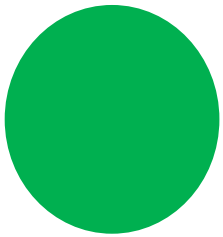
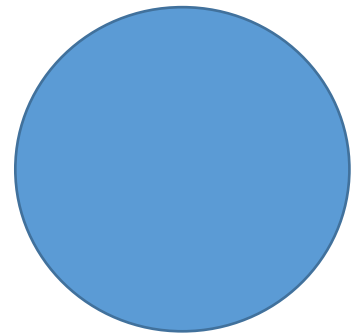
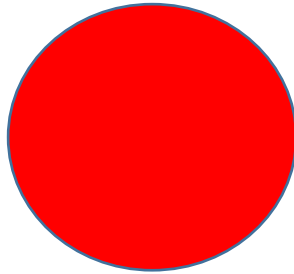
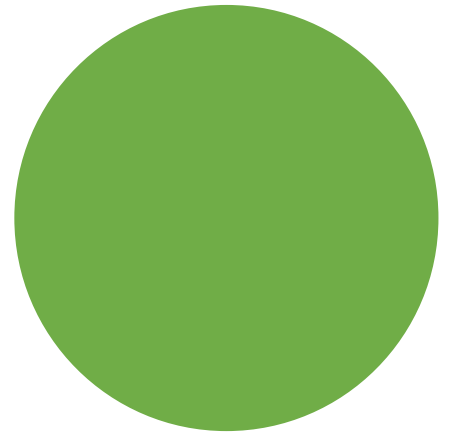
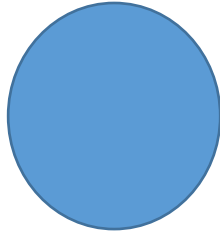
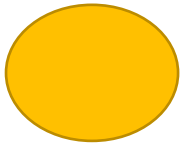
1. Ներկիր պատկերները՝ եռանկյունիները, մեծից փոքր հերթականությամբ՝ համարակալելով դրանք 1-ից մինչև 10 թվերը:



2.Անվանիր պատկերները փոքրից մեծ հերթականությամբ:

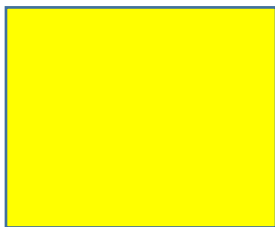
Համեմատի՛ր պատկերների քանակները՝ ըստ ձևի:

1.Քանի՞ շրջան կա պատկերված նկարում:





3.Քանի՞ քառակուսի կա նկարում և ի՞նչ կարող ես կառուցել այս քառակուսիներով :



4.Քանի՞ եռանկյուն կա նկարում:

5.Ի՞նչ գույնով է ներկված փոքր քառակուսին:

6.Ի՞նչ գույնով է ներկված մեծ եռանկյունը:

Առաջին փուլին այդ առաջադրանքը տրվել է առանց համապատասխան խաղի կիրառման: Փորձարարական դասարանում մեր կողմից լուրջ ուշադրություն էր դարձվում երկրորդ փուլին: Փորձարարական դասարանում այդ առաջադրանքը տրվել է համապատասխան խաղի միջոցով:

Կիրառել են «Կառուցիչ տնակներ և շրջակայքում տնկիչ ծառեր» խաղը:

**Նպատակը** երեխաների ճանաչողական և տարածական պատկերացումների ընդհանրացումը և համակարգումն է: Համեմատել առարկաներն ըստ տարբեր հատկանիշների:

**Անհրաժեշտ պարագաներ՝**

գունավոր թղթի շերտիկներ՝ տնակների կառուցման և ճանապարհների անցկացման համար, 7 կանաչ եռանկյուն, 2 սևի նմուշ (1 սուևն ընտրել մեծ գլխով և հաստ ոտքով, իսկ մյուսը՝ փոքր գլխով և փոքր ոտքով):

**Ընթացքը**

Խաղավարը պահանջում է կառուցել նախ՝ մեծ, ապա՝ փոքր տնակներ: Մեծ տան մոտ տնկել ցածր եղևնի, փոքր տան մոտ՝ բարձր եղևնի: Մեծ տնից մինչև փոքր տունն անցկացնել ճանապարհ՝ կանաչ թղթի երկու շերտիկներով: Այդ ճանապարհը լայնանում է մեծ տան մոտ և նեղանում՝ փոքր տան մոտ: Մեծ եղևնու մոտ տեղավորել մեծ սուևն (մեծ գլխով և հաստ ոտքով), փոքր եղևնու մոտ՝ փոքր սուևն (փոքր գլխով և փոքր ոտքով): Ավարտելուց հետո համեմատել կատարված աշխատանքները: Իսկ առաջին փուլին առաջադրանքը տրվել է առանց համապատասխան խաղի կիրառման:

**Արդյունքները դրական էին և գոհացուցիչ:**

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ներկայումս կրտսեր դպրոցականներին մաթեմատիկա, կերպարվեստ և այլ առարկաներ ուսուցանելու հիմնական նպատակն է աշակերտներին դարձնել ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակից, որը կկարողանա ինքնուրույն ձեռք բերել մաթեմատիկական, աշխարհն իր ձևով և յուրովի գիտելիքներ ձեռք բերելով՝ զարգացնելով իր մաթեմատիկական լեզուն: Այստեղ կարևոր նշանակություն ունի դիդակտիկական 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 աշխատանքներ եկանք այն եզրահանգման, որ Յուրացված գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում: Ուստի, դիդակտիկական խաղերի 20% 45% 25% 10% 35% 60% 5% 0% 0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% մինչ փորձ աշխ փորձ աշխ հետո 22 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: — Տարրական դպրոցում 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 դիդակտիկական խաղերի բացահայտման արդյունավետ միջոցներ՝ ապահովվում է սովորողների բազմակողմանի զարգացումը: Իսկ դա հնարավոր է միայն տարրական դպրոցում ուսումնասիրվող տարբեր առարկաների մասին բավականաչափ պատկերացումների առկայության դեպքում. այն է՝ տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնց շնորհիվ էլ երեխաները կկարողանան հեշտ ու արդյունավետ կերպով ձեռք բերել համապատասխան գիտելիքներ տարրական դպրոցում ուսումնասիրվող բոլոր առարկաներից՝ գիտակցելով մաթեմատիկայի ու այդ առարկաների միջև եղած անհրաժեշտ կապը: Այսպիսով՝ դիդակտիկական 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: 23

## ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 - 31:
2. Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6, էջ 35 – 43:
3. Գյուլամիրյան Զ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ:
4. Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2013 №2, էջ 56 – 60:
5. Թադևոսյան Եվա, Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին, «Ընտանիք և դպրոց», Երևան, ԿԱԻ, 2011 №1, էջ 61 – 64:
6. Իսկանդարյան Ս. Ա., Իսկանդարյան Ս. Ս., Տարրական դասարաններում մեծությունների ուսուցման մեթոդիկան: Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ. – Եր., Զանգակ, 2014, 80 էջ:
7. Մկրտչյան Ս., Իսկանդարյան Ս., Աբրահամյան Ա., Մաթեմատիկա 3, Եր., «Զանգակ - 97», 2011, 191 էջ:
8. Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 №5 - 6, էջ 90– 99:
9. Քարամյան Գ., «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №5, էջ 20 – 2