



*«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ*

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ*

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

*Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների  
կիրառումը առարկայի դասավանդման  
գործում*

*Առարկան՝ Մաթեմատիկա*

*Հետազոտող ուսուցիչ՝ Մարիամ Միրզոյան*

*Ուսումնական հաստատություն՝ Արարսի միջնակարգ դպրոց*

*Երևան 2022*

Բովանդակություն

Ներածություն-----

Թեմայի արդիականությունը-----

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՐԿԱՆ՝ կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացմանը նպաստող խաղային տեխնոլոգիան է-----

Գործնական համատեքստ-----

Հետազոտության ընթացք-----

Եզրակացություն-----

Օգտագործված գրականության ցանկ-----

## **ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ**

### **ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՅՈՒՄ**

**Երեխան ոչ թե դատարկ սափոր է,**

**որը պետք է լցնել, այլ ջահ է, որը պետք է վառել:**

**Մ.Ֆ. Քվինթիլիանոս**

#### **Հետազոտության նպատակը՝**

Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքի զարգացումը:

Հետազոտության նպատակը միջին դպրոցում խաղի կիրառման հնարավորությունների բացահայտումն ու հիմնավորումն է, որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացմանը նպաստող մանկավարժական տեխնոլոգիա:

#### **Հետազոտության խնդիրները՝**

■ Դիտարկել սովորողների ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացման դերն ու անհրաժեշտությունը միջին դպրոցում:

■ Հիմնավորել այն փաստը, որ խաղը որպես ակտիվ և ադապտիվ մանկավարժական տեխնոլոգիա, նպաստում է կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացմանը:

■ Գիտափորձով հավաստել, որ խաղը արդի միջին դպրոցում արդյունավետ կիրառվող և կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացմանը նպաստող ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիա է:

#### **Թեմայի արդիականությունը**

Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործակալին մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոցների:

Ուսուցման նպատակի նման ընկալումը չափազանց արդիական է և միաժամանակ ունի շատ խորը և հին արմատներ:

### **ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԳԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ**

Հետքերության տակ հասկացվում է պահանջկոտ վերաբերմունք կամ մոտիվացիոն վիճակ, որը դրդում է ճանաչողական գործունեության: Հետաքրքրությունը սերտորեն կապված է գիտելիքների ձևով իրականության մարդկային մակարդակով յուրացման հետ և զարգանում է հիմնականում ներքին պլանով: Հետաքրքրության հիմքում ընկած է իրականության այս կամ այն ոլորտի ճանաչողական ներգրավումը: Աստիճանաբար կարող է վերանել առարկայի նկատմամբ ակտիվ, գործուն վերաբերմունքի անհատական պահանջարկի: Հետաքրքրությունը նկարագրվում է բովանդակության հետաքրքրվածություն, առաջադրանքի մեջ ներգրավվածություն, գործունեության գործընթաց տերմիններով: Հոգեկան արդյունավետության, ակտիվ ճանաչողական հետաքրքրության զարգացումը երիտասարդ սերնդի կրթման կարևորագույն խնդիրներից մեկն է: Պատճառը շատ պարզ է՝ այդ հատկությունները կպահանջվեն անձի կյանքի ընթացքում, եւ եթե մանկության ընթացքում նոր գիտելիքների եւ հմտությունների ցանկություն չի առաջանում, ապա հետեւանքները շատ ցավալի կլինեն: Ճանաչողական հետաքրքրությունը պահանջում է շարունակական աճ եւ շահերի հուսալիություն, ապա փորձը կուտակվում է արագ, գիտելիքը կդառնա կայուն: Մեծահասակից երեխաներին գիտելիքների փոխանցման մեթոդները կարող են շատ տարբեր լինել, եւ միջոցները պետք է լինեն հնարավորինս պարզ, բայց հետաքրքիր: Մեր շուրջը աշխարհի հետ փոխհարաբերություն ձևավորելու գործընթացը իրականության իմացության մեջ հուզական եւ մտավոր միասնությունն է: Երեխաների ճանաչողական գործունեության զարգացումը անհրաժեշտ է նրանց հետագա կյանքի գործունեության համար: Կախվածության գործընթացում երեխան պետք է լիարժեք անձնավորություն լինի

մեծահասակների համար, կարողանա որոշել իրենց գործունեությունը եւ ստեղծագործորեն մոտենալ խնդիրը՝ հասկանալով ոչ միայն շահերը եւ կարիքները, այլև կամքը: Ուսուցիչը պետք է ապավինի աշակերտների մտավոր գործունեության ակտիվությանը: Ճանաչողական խնդիրների լուծման յուրաքանչյուր իրավիճակում հիմնվում է անկախ որոնման, գուշակությունների, հոգեկան լարվածության արտացոլումների, տարբեր պաշտոնների բախումների, որտեղ անհրաժեշտ է որոշում կայացնել եւ որոշել ձեր սեփական տեսակետը: (Մարգարյան Ռ. Վ. 1984)

Ընդհանրապես երեխաների համար խաղը ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Դիդակտիկայի մեջ, հատկապես կրտսեր դպրոցականների ուսումնական խնդիրները լուծելիս, կիրառվում են դիդակտիկ խաղերը: Այս մանկավարժական տեխնոլոգիան էապես կարևորվում է տվյալ տարիքային խմբի համար: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն է սկսում դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր գվարթ խաղերով, չի կարող լիովին գերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով դրանք երեխայի 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 կամ աշակերտ – աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ – ինչ խանգարող հանգամանքներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտները անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Իսաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն խնդրի լուծման ընթացքի մեջ: Իսաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:

Դպրոցում կենդանի մանկավարժական գործընթացում խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել: Իսաղ պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ միաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպ նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Ինչպես ցանկացած հնար, ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձրացնել երեխաներին, եթե չփոփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Ցանկացած խաղ ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կաղապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ

չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ դրա և թե՛ ուսուցան նկատմամբ: Ուսուցանող խաղերը, հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները, սևեռում են երեխայի անկայուն ուշադրությունը դասի ընթացքին, տալիս են նոր գիտելիքներ, ստիպում են լարված մտածել: Իսաղերը երեխաներից պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համատեղ ստեղծագործական համառություն, զարգացնում են երևակայությունը, արագորեն ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները: Կարևոր է նաև այս ամենի դաստիարակչական կողմը, քանի որ այդ ընթացքում երեխաները մոտիկից առնչվում են, մրցակցում, վիճում, իրար օգնում, դառնում են ինքնուրույն և ընկերասեր: (Смолкин А. М. 1991)

Իսաղի ընթացքում մեծ տեղ պետք է հատկացնել հետաքրքրաշարժ խնդիրներին ու առաջադրանքներին, որոնց հիմնական նպատակը սովորածը կրկնելու, ամրապնդելու և կիրառելու կարողությունների ձևավորումն է: Բազմազան մանկավարժական, տրամաբանական, հետաքրքրաշարժ վարժությունները երեխաները կատարում են սիրով ու հավիշտակությամբ: Նրանք ինքնուրույն կամ ուսուցչի օգնությամբ լուծում են, վճռում, գտնում, կազմում, հորինում, առանձնացնում և այլն: Իսկ այդ ընթացքում երեխաները կամա-ակամա սովորում են այն ամենը, ինչը ծրագրված և թաքնված է այդ առաջադրանքների հետևում: Իսաղերը միայն դասը հետաքրքրաշարժ, զվարճալի ու բազմերանգ դարձնելու համար չեն միայն, դրանք առաջին հերթին ուսանելի են և նոր գիտելիքներ են հաղորդում, սովորեցնում միտքը լարել, տրամաբանել: Իսաղերը զարգացնում են երեխայի երևակայությունը, արագորեն լուծումներ գտնելու կարողությունը, համակցված մտածողությունը:

Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունը, անհատականությունը առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Իսաղը երեխայի համար ներքին, կենսաբանական պահանջմունք է: Իսաղով է երեխան ճանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Այս իրողությունն է ընկած մանկավարժության մեթոդաբանության այն ելակետի հիմքում, որով կարևորվում է խաղի դերը ուսուցման մակարդակում: Ըստ այդ ըմբռնման, խաղը մեծացնում է գիտելիքի նկատմամբ եղած գրավչության դաշտը, ընկալման, կլանվածության և սևեռման գործակիցները: Իսթանելով իմացական հետաքրքրությունները՝ խաղը հետադարձ կերպով նպաստում է լեզվամտածողության նախադրյալների ձևավորմանը և զարգացմանը: Գիտելիքը երեխային հաճույք պատճառելու չափ վարպետորեն մատուցելու կերպը միշտ էլ զբաղեցրել է մանկավարժության մեթոդաբաններին:

Ուսուցման միօրինակությունը հոգնեցուցիչ է: Այն հաղթահարվում է խաղի օգնությամբ: Երեխան կրավորական լսողից դառնում է ակտիվ մասնակից: Իսաղերով ուսուցումը

նպաստում է գիտելիքի և տեղեկությունների մեծ ծավալի յուրացմանը, հմտությունների մշակմանը, կարողությունների ու անհատականության զարգացմանը, գեղագիտական ճաշակի ձևավորմանը: Անձի զարգացման մեր հերթական բաղադրատոմսը չի կարող վիճարկել և ոչ մի մասնագետ: Այն միշտ էլ եղել է բազմաթիվ մանկավարժների մանրակրկիտ ուսումնասիրության առարկան: Խոսքը ստեղծագործական մտածողության մասին է: Չարգացնող ուսուցման հիմնական խնդիրներից մեկը դպրոցականների մեջ ակտիվ, ինքնուրույն, ստեղծագործական մտածողության ձևավորումն է: Ակտիվ մտածողությունն կարող է և ինքնուրույն չլինել: Ինքնուրույն մտածողությունը ոչ միշտ է ստեղծագործական: Մինչդեռ ստեղծագործական մտածողությունը անպայմանորեն և՛ ակտիվ է, և՛ ինքնուրույն:

Ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար անհրաժեշտ է աշակերտներին հաճախակի դնել այնպիսի պրոբլեմային իրավիճակներում, որոնց մեջ նրանցից պահանջվի հետազոտական մոտեցում: Հարկավոր է այնպես կազմակերպել պարապմունքները, որ աշակերտների մեջ ծագեն ոչ միայն պրոբլեմային հարցեր, այլև դրանք ինքնուրույնաբար լուծելու ձգտում: Ստեղծագործական մտածողությունը հետազոտական պրոցեսի հիմնական բաղադրամասն է, երբ աշակերտն ինքն է բացահայտում, ինքն է գտնում պրոբլեմի լուծման մինչ այդ իրեն անհայտ ուղին:

Ինչի՞ց է սկսվում պրոբլեմի նկատմամբ ճիշտ մոտեցումը: Նրանից, որ ճանաչողության պրոցեսում աշակերտի մեջ ծագում է դժվարություն. նա չի կարողանում նախկինում յուրացրած գիտելիքների միջոցով բացատրել նոր, իրեն հետաքրքրող փաստերն ու երևույթները: Ինքն՝ աշակերտն է ձգտում գտնել կամ յուրացնել նոր տեղեկություններ, գործողության նոր եղանակներ, որպեսզի վերացնի տվյալ երևույթը հասկանալու ընթացքում առաջացած հակասությունը: Դասի ժամանակ ճանաչողական պահանջմունք առաջացնել՝ նշանակում է ստեղծել պրոբլեմային իրադրություն: Աշակերտին պրոբլեմի լուծման պրոցեսի մեջ ներգրավելու համար անհրաժեշտ է նաև պրոբլեմի հստակ սահմանումը, նրա ձևակերպումը, իսկ այնուհետև, ստեղծելու համար վարկածների առաջբաշում՝ դրանց ստուգում ու հիմնավորում: Ոչ միայն ստեղծագործական, այլև ինքնուրույն մտածողության զարգացումը պահանջում է պարապմունքների այնպիսի կազմակերպում, երբ գիտելիքները տրվում են ոչ թե պատրաստի վիճակում, այլ մեծ մասամբ աշակերտները դրանք ձեռք են բերում ինքնուրույնաբար:

Բազմաթիվ դիտարկումները ցույց են տալիս, որ երեխայի ստեղծագործական դրսևորումները մեծ չափով կախված են ոչ միայն շրջապատի իմացական մակարդակից (ընտանիք, համադասարանցիներ, մանկավարժներ, ստեղծագործական խմբակներ և այլն), այլև նրա ստեղծագործական ընդունակությունների հանդեպ շրջապատի

ցուցաբերած գնահատականից: Մեծահասակները, նախ և առաջ ծնողները, բնականաբար, ավելի բարձր են գնահատում իրենց երեխաների ստեղծագործական ընդունակությունները, քան մանկավարժներն ու անգամ իրենք՝ երեխաները: Նրանք իրենց երեխաներին ավելի լավ են ճանաչում, սիրում ու ցանկանում քաջալերել՝ ընդգծելով նրանց արժանիքները: Նկատենք, որ մանկավարժները դա ավելի քիչ են անում:

Այստեղից հանգում ենք տխուր եզրակացության, որ ստեղծագործական դրսևորումների հանդեպ խրախուսական վերաբերմունքի անտեսումը վնասում է երեխաներին՝ իրագործելու իրենց հնարավորություններն ու բացահայտելու սեփական անհատականությունը: Այն նվազեցնում է ինտելեկտի իրական առարկայական ցուցանիշները՝ բացասաբար ազդելով երեխայի ստեղծագործական զարգացման վրա: Անշուշտ, երեխայի ստեղծագործական դրսևորումները պայմանավորված են անձի հոգեբանության ոլորտում ուսուցչի ունեցած գիտելիքներով և մանկավարժական գործունեության մեջ դրանց գրագետ կիրառման ունակությամբ: Մանկավարժական գործունեության մեջ այն նախ և առաջ արտահայտվում է ուսուցման յուրաքանչյուր պահին ուսուցչի ունեցած առավելագույն ներգրավվածությամբ և առկա հոգեբանական բոլոր պաշարների լիարժեք օգտագործմամբ: Հայտնի է, որ վառ ստեղծագործական ընդունակություններ ունեցող երեխաները հարուցում են ոչ միայն աշակերտների, այլև որոշ ուսուցիչների հակակրանքը: Դա հաճախ մանկավարժների մասնագիտական անբավարար մակարդակի հետևանք է:<sup>(Ալվանջյան Ս. 2020)</sup>

### **ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՐԿԱՆ՝ կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացմանը նպաստող խաղային տեխնոլոգիան է:**

Կան որոշ ընդհանուր պահանջներ, որոնց անհրաժեշտ է հետևել խաղեր կազմակերպելիս: Խաղը պետք է կազմակերպել, ուղղորդել, անհրաժեշտության դեպքում նաև միջամտել, բայց չճնշել: Անհրաժեշտ է ապահովել, որ յուրաքանչյուր մասնակից հնարավորություն ունենա նախաձեռնողականություն ցուցաբերել: Երեխաները պետք է խաղերին մասնակցեն ազատության և կամավորության սկզբունքով, առանց պարտադրման: Խաղերի ընթացքում մասնակիցները չպետք է նվաստացնեն կամ վիրավորեն մյուս խաղացողների արժանապատվու- թյունը: Խաղի բովանդակությունը, կանոններն ու պայմանները երեխաների համար պետք է լինեն հստակ և հասկանալի: Երեխան բավարարվածության զգացում է ունենում, երբ սովորում և աշխատում է հանույքով, իր գործով տարված: Երբ խմբում հարմարավետ միջավայր է, մասնակիցները գործում են ավելի վստահ, ձգտում են սովորել և ստեղծագործել: Խաղերն այդպիսի մթնոլորտ ստեղծելու ամենաարդյունավետ մեթոդներից են: Ձեզ ներկայացված խաղերը կօգնեն երեխաների հետ աշխատել այնպիսի մթնոլորտում, որտեղ նրանք ուրախություն և



բավարարվածություն կստանան: Իսաղերը զգացմունքների արտահայտման և շրջապատող իրականության ճանաչման հզոր միջոց են: Իսաղի ժամանակ երեխաները ցուցաբերում են կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն: Դրանք օգնում են երեխաների սոցիալիզացիային, հնարավորություն են տալիս գործնականում զարգացնել և ինտեգրել տարբեր համոզմունքներ, հմտություններ և ընդունակություններ: Իսաղերի օգտագործումը թույլ է տալիս լիովին ռեալիզացնել ուսումնական նպատակների լայն սպեկտրը: Սակայն առաջին հերթին խաղերը բավականություն են պատճառում, իսկ բավականությունը լավագույն խթանիչ միջոցն է մոտիվացիայի ձևավորման հարցում: Իսաղերը և վարժությունները միշտ պահանջում են անհատական մոտեցում, և անհրաժեշտ է դրանց կազմակերպման ժամանակ ուշադրություն դարձնել որոշակի օրինաչափությունների: Իսաղերում երբեմն դժվարություններ են առաջանում դերերը բաժանելիս: Լինում են գլխավոր և երկրորդական, հետաքրքիր ու անհետաքրքիր դերեր: Խմբավարը պետք է կարողանա ապահովել, որպեսզի մասնակիցները գտնվեն հնարավորինս հավասար պայմաններում: Դերերը կարելի է բաժանել վիճակահանությամբ կամ էլ հերթականությամբ փոխանցել բոլորին: Խմբավարի դերը ոչ այնքան անմիջական մասնակցությունն է, որքան համապատասխան պայմաններ ստեղծելը: Խմբավարը պետք է նաև ուշադիր լինի մասնակիցների ապրումների և զգացմունքների նկատմամբ: Իսաղերի ժամանակ կարելի է օգտագործել խրախուսանքներ և պարգևատրումներ: Որպես խրախուսանք կամ պարգևատրություն կարող են լինել որևէ «կոչում շնորհելը» (ամենահնարամիտը, ամենախելացին և այլն), շնորհակալություն հայտնելը, հաջորդ խաղը վարելու իրավունքը, կրծքանշանների հանձնումը: Իսկ կանոնները խախտելու դեպքում կարելի է կիրառել տուգանքներ: Ցանկալի է, որ խրախուսանքներն ու տուգանքները որոշվեն նախապես խմբի կողմից՝ մանկավարժի ուղղորդմամբ:

Դասի ընթացքում աշակերտների ճանաչողական գործունեությունը իր մեջ ներառում է ըմբռնման, հիշողության, մտածողության, երևակայության գործընթացները, ինչպես նաև առույգության, ուշադրության կենտրոնացվածության, դիրքորոշման վիճակները: Ըմբռնման լրիվությունն ու պարզորոշությունը հնարավոր է միայն համապատասխան վարքագծի դեպքում, կենտրոնացված ուշադրության և մտավոր այնպիսի ակտիվ գործունեության դեպքում, որ դրսևորվում է վերլուծության, համադրության, համեմատության, զուգադրության, կոնկրետացման և մտավոր այլ գործառնությունների միջոցով, որոնք իրենց հերթին պահանջում են հիշողության գործունեություն: Շատ դեպքերում ըմբռնման որակը կախված է որոշակի տիպի երևակայության գործունեությունից:

Դասի ընթացքում աշակերտների ճանաչողական գործունեության կազմակերպումը ոչ այլ ինչ է, քան՝ ուսումնական խնդիրների տրամաբանական և պրակտիկ լուծման համար օպտիմալ պայմանների ստեղծում: Դասի ընթացքում ուսուցիչը կարող է նման պայմաններ ստեղծել միայն այն դեպքում, եթե նա լավ գիտի յուրաքանչյուր ճանաչողական գործընթացի, յուրաքանչյուր գործունյա վիճակի օրինաչափությունը և նրա փոխներգործության բնույթը: Դիտարկենք ճանաչողական գործունեության հիմնական բաղադրամասերի առավել էական առանձնահատկությունները:

Աշակերտների ճանաչողական գործունեության կազմակերպման գործընթացում կարելի է առանձնացնել իրար հետ սերտորեն կապված երեք փուլ՝ նախապատրաստական, արդյունավետության և ամրակայող:

**Առաջին փուլը** աշակերտների մտածողության ու երևակայության ակտիվ, ինքնուրույն, ստեղծագործական աշխատանքի համար օպտիմալ պայմանների ապահովումն է: Այս փուլին են վերաբերվում դիրքորոշման ստեղծումը, ընթրման և ուշադրության կազմակերպումը, հիշողության մոբիլիզացումը:

**Երկրորդ փուլը** աշակերտների մտածողության ու երևակայության վերլուծական-համադրական գործունեության կազմակերպումն է և դրա հիման վրա նրանց նոր գիտելիքների ու մտավոր կարողությունների ձևավորումը:

**Երրորդ փուլը** ճանաչողական գործունեության տեխնիկական բաղադրամասերի ամրապնդումն է, դրանց ավտոմատացումը:

Դպրոցական տարիքում մտածողության զարգացման բարձրագույն աստիճանը տեսական, հետազոտական մտածողությունն է, որն ուղղված է երևույթները բացատրելուն, ամենաընդհանուր և տեսական օրինաչափությունների ճանաչմանը: Մտածողություն, որը բնութագրվում է նոր գիտելիքները ինքնուրույնաբար ձեռք բերելու, որոնումները պլանավորելու, նոր կախվածությունը կամ օրինաչափությունը ինքնուրույն հետազոտելու կամ բացահայտելու կարողությամբ և որը հնարավորություններ է տալիս կանխատեսելու:

### **Գործնական համատեքստ**

Մենք ասում էինք, որ ուսումնասիրումը պետք է եռանդուն (գործուն) լինի, բայց սովորողը եռանդունություն հանդես չի բերի, եթե դրա դրդապատճառը չունենա: Նա պետք է մտավոր եռանդունության դրդվի մի որևէ շարժառիթով, օրինակ՝ պարզև ստանալու հույսով: Սակայն ուսման համար ամենալավ շարժառիթը հետաքրքրությունն է, որը սովորողի մոտ առաջացնում է ուսումնասիրվող նյութը, իսկ լարված մտավոր

գործունեության համար լավագույն պարգևը նման գործունեությունից ստացված բավականությունն է: Իսկ եթե այդ ամենալավը ունենք, ի՞նչ, այնժամ պետք է ջանանք փոխարինելու այն մի ինչ-որ լավ կամ նույնիսկ սոսկ բավականաչափ լավ բանով: պետք չէ մոռանալ նաև ուսումնասիրման այլ շարժառիթների մասին՝ գուտ ներքիններից բացի: Սովորողը ուսումնասիրման գործունեության համար պետք է հետաքրքրվի ուսումնասիրվող նյութով, հաճույք ստանա ուսումնասիրման բուն գործընթացից: Սովորել չցանկանալու համար պատիժը գուցե վատագույնն է սովորողի աշխատանքի խթանման կիրառվող մեթոդներից: Ուսուցիչը պետք է իրեն համարի մի հանձնակատար, որը ցանկանում է պատանյակներին մի քիչ մաթեմատիկա «վաճառել»: Բայց եթե հանձնակատարը իրացման խնդրում դժվարություններ է կրում, և նրա ապրանքը դրած է մնում, որովհետև հաճախորդները հրաժարվում են այն գնելուց, ապա նա չպետք է ամեն ինչում գնորդներին մեղադրի: Հիշեցե՛ք, որ գնորդը միշտ իրավացի է՝ սկզբունքորեն, իսկ երբեմն և՛ գործնականորեն: Երիտասարդը, որը հրաժարվում է մաթեմատիկա սովորելուց, գուցե և իրավացի է: Պարտադիր չէ, որ ձեր սովորողը ծույլ կամ տխմար լինի՝ պարզապես նրան կարող է հետաքրքրել լրիվ այլ մի բան: Ախր աշխարհում այնքան հետաքրքիր բան կա: Եվ որպես ուսուցիչ, որպես գիտելիքներ մատակարարող՝ ձեր պարտքն է սովորողի մեջ հետաքրքրություն առաջացնել մաթեմատիկայի նկատմամբ, ցուցադրել նրան քննարկվող հարցի նրբագեղությունը և գեղեցկությունը, ստիպել նրան՝ հասկանալու, որ չի զոջա՝ ձեր առաջարկած խնդրի վրա ջանք թափելով: Հետևապես՝ ուսուցիչը պետք է հատուկ ուշադրություն դարձնի խնդրի ընտրությանը, դրա ձևակերպմանը և այն բանին, թե ինչպես վերջինս ավելի լավ մատուցի: Իսնդիրը պետք է իմաստալից տեսք ունենա ոչ միայն ուսուցչի, այլև սովորողի տեսանկյունից: Ցանկալի է, որ այն կապված լինի սովորողների առօրյա փորձի հետ, լավ է նաև, եթե խնդրի առաջադրումը կապակցվում է որևէ կատակի, խաղի, բառախաղի կամ փոքրիկ պարադոքսի հետ: Իսնդիրը կարելի է նաև սկսել սովորողներին քաջ հայտնի մի փաստից ցանկալի է, որ այն ընդհանուր հետաքրքրություն կամ կիրառումների հնարավորություն ներկայացնող ինչ-որ բան պարունակի: Եթե կամենում ենք սովորողի ստեղծագործական ջանքերը խթանել, ապա պարտավոր ենք ինչ-որ հիմունքներ տալ նրան՝ ենթադրելու, որ նրա այդ ջանքերն ապարդյուն չեն կորչի: Նմանատիպ խնդրի օրինակներ կարող եք տեսնել հավելվածում: Հատկապես սովորողի հետաքրքրությունն է նրա աշխատանքի լավագույն շարժառիթը: Սակայն կան նաև այլ շարժառիթներ, որոնք չպետք է արհամարհել: Նախքան սովորողները ձեռնամուխ կլինեն աշխատանքին՝ առաջարկեք նրանց կռահել արդյունքը կամ նույնիսկ դրա մի ինչ-որ մասը: Որոշակի հիպոթեզ արտահայտած սովորողը դրանով իսկ իրեն կաշկանդում է՝ նրա հեղինակությունն ու սեփական արժանապատվության զգացումն ինչ-որ չափով այժմ կախված են գործի

ավարտից, և նա անհամբեր ուզում է իմանալ՝ արդյո՞ք իր կռահումը ճիշտ կլինի, թե ոչ: Նա իր խնդրով և դասարանի աշխատանքով եռանդուն կերպով կհետաքրքրվի, նա չի քնի և ուշադրությունն այլ բանի վրա չի շեղի:

Հետազոտությունը իրականացրել եմ Արմավիրի մարզի <<Արաքս գյուղի միջնակարգ >> ՊՈԱԿ-ի 8-րդ դասարանում, որտեղ սովորում է թվով 10 աշակերտ՝ յոթ տղա և երեք աղջիկ: Աշակերտներից եկուսը ունեն լավ առաջադիմություն մեկը միջին: Նրանք կարողանում են կատարել առողջ դատողություններ, կարողանում են վերլուծել իրավիճակը կատարել եզրակացություններ, հետաքրքրասեր են, հաճադում են տարբեր խմբակների, մասնակցում են միջոցառումների, ունեն սեփական հետաքրքրությունների շրջանակները: Իսկ մյուսը ունի բավարար առաջադիմություն, որի պատճառը երկլեզվակրությունն է, անհետևիզողականությունը, ոչ ճիշտ կազմակերպված ուսումնական գործընթացը:

Նախատեսված է իրականացնել մեկ փորձնական դաս նախնական դիտարկման նպատակով և երկու հետազոտական դաս վերոնշյալ դասարանում: Դասի ընթացքում որպես գործիք կիրառվելու է խաղը: Նախատեսված է իրականացնել յուրաքանչյուր դասին մեկական խաղ և հայտորոշիչ թեսթ: Աշակերտները և՛ փորձնական և՛ հետազոտական դասերից հետո պետք է լրացնեն ինքնագնահատման թերթիկներ, իսկ դասալսողը և ես դասալսող ստուգաթերթիկները, որոնք և լինելու են չափելի գործիքները:

### **Հետազոտության ընթացք**

Փորձնական և հետազոտական դասերի ժամանակ ներկա են եղել բոլորը, բացակա աշակերտներ չեն եղել:

**Առաջին հետազոտական դաս:** Դասի թեման Քառանկյուններ թեմայի ամփոփումն էր: Սկզբում կատարեցի հաշվառում, ստուգեցի տնային աշխատանքները, պարզաբանեցի անհասկանալի հարցերը: Դասի խթանման փուլը սկսեցինք <<Այլ կերպ>> խաղով: Սեղանի վրա դասավորեցի գունավոր քարտեր հակառակ շրջված, որոնց վրա գրված են քառանկյունների, դրանց տարրերի անունները: Անյնուհետև աշակերտներին բաժանեցի երկու խմբի՝ յուրաքանչյուր խմբում երկու աշակերտ: Խմբերի բաժանելուց հետո բացատրեցի խաղը, դա իրենից ներկայացնում է հետևյալը՝ աշակերտների առաջին խումբը մոտենում է և վերցնում պատահական քարտ սկսում բացատրել այդ քարտի վրա գրված բառն առանց օգտագործելու բառի արմատը: Աշակերտին տրվում է՝ 1ր ժամանակ: Առային աշակերտը բավականին հաջողված խաղ խաղաց և տգիմին բերեց բավականին միավորներ գուշակելով բառերի գրեթե կեսը: Նույն կերպ նաև երկրորդ խումբը: Վերջում հաշվեցինք բառերի քանակը, ինչի արդյունքում հաղթանակ տարավ

առաջին խումբը: Աշակերտները բոլորը ներգրավված էին խաղին անգամ լավեցին նման արձագանքներ.

-Ինչ հավեսա՞

Իմասի ընկալման փուլում աշակերտներին բաժանեցի հայտորոշիչ թեստեր, որտեղ գրված էին սահմանումներ քառանկյունների և դրանց տարրերի վերաբերյալ սակայն կայն բացթողնված բառեր, որոնք պետք է լրացնեն աշակերտները և կայն առաջադրանքներ որտեղ պետք է քառանկյան անվանումը համապատասխանեցնեն պատկերի հետ: Աշխատանքի ընթացքում մոտոնում էի, հետևում աշխատանքին, անհրաժեշտության դեպքում օգնում: Աշխատանքը կատարելու համար աշակերտներին հատկացված էր 15ր ժամանակ: Ավարտելուց հետո հանձնարարեցի լուծել խնդիրներ այլընտրանքային գրքից, որոնք ինքս նախապես նշել և դուրս էի բերել դասագրքից: Ըստ իրենց ցանկության աշակերտներից մեկը եկավ գրատաղտակին և սկսեց լուծել խնդիրը այն բարձրաձայն ընթերցելուց հետո: Լուծեց ինքնուրույն, անհրաժեշտության դեպքում միջամտում էր նաև դասարանը և այդպես ևս մեկ խնդիր այլ աշակերտի մասնակցությամբ նույն սկզբունքով:

Կշռադատման փուլում ամփոփեցինք հիմնական, առանցքային հարցերը որոնք ուսումնասիրեցինք ամբողջ դասի ընթացքում, որից հետո աշակերտներին բաժանեցի ինքնագնահատման թերթիկները դասի ամբողջ փուլերի վերաբերյալ:

### **Երկրորդ հետազոտական դաս**

Դասի սկզբում կատարեցի հաշվառում,ստուգեցի տնային աշխատանքները, պարզաբանեցի անհասկանալի հարցերը: Դասի թեման էր Ուղղանկյունանիստ և խորանարդ՝ նոր նյութի հաղորդման դաս էր: Խթանման փուլը սկսեցինք խաչբառով: Գրատախտակի վրա թակցրեցի խաչբառ՝ բաղկացած 9 հարցից, որը պատրաստել էի պաստառի վրա: Ես ընթերցում էի հարցերը, իսկ աշակերտները պատասխանում էին, վերլուծելով պատասխանները, քննարկելով, պարզաբանելով հնչած պատասկանի ճշգրտությունը, ապա անցնում հաջորդ հարցին: Խաչբառը լուծելով աշակերտները ստացան նոր դասին վերաբերող առանցքային բառ: Իմաստի ընկալման փուլում խաչբառը ավարտելուց հետո աշակերտներին բաժանեցի A4 թերթիկներ, ապա նրանց բաժանեցի երկու խմբի, յուրաքանչյուրում՝ երկու հոգի: Յուրաքանչյուր խմբի հանձնարարեցի ընթերցել, սովորել մեկ բազմանիստ(ուղղանկյունանիստ, խորանարդ) և դրա կատարման համար հատկացրեցի 5ր ժամանակ: Այդ ընթացքում գրատախտակին ներկայացրեցի այն հրահանգները, որոնք պետք է կատարեն դասը սովորելուց հետո: Այնուհետև փակեցին գրքերը և ըստ հրահանգների հերթականության թերթիկների վրա ներկայացրեցին դասը, որից հետո յուրաքանչյուր խումբ ներկայացրեց ամբողջ դասարանին: Որից հոտո հանձնարարեցի լուծել խնդիրներ այլընտրանքային գրքից, որոնք ինքս նախապես նշել և դուրս էի բերել դասագրքից: Ըստ իրենց ցանկության՝ ով առաջինը ցուցաբերեց

նախաձեռնողականություն, աշակերտներից մեկը եկավ գրատաղտակին և սկսեց լուծել խնդիրը այն բարձրաձայն ընթերցելուց հետո: Լուծում էր ինքնուրույն, անհրաժեշտության դեպքում միջամտում էր դասարանը նաև ես և այդպես ևս մեկ խնդիր:

Կշռադատման փուլում աշակերտներին հարցեր տալով ամփոփեցինք նոր նյութը, ապա բաժանեցի ինգնագնահատման թերթիկներ դասի ամբողջ փուլերի վերաբերյալ:

Եվ առաջին հետազոտական դասից հետո երեխաների խնդրանքով այս դասի վերջում ևս պատրաստել էի թեմայի վերաբերյալ <<Այլ կերպ>> խաղը դա ևս կատարեցինք սակայն դասամիջոցն օգտագործելով նրանց իսկ ցանկությամբ:

### ԴԱՍԱԳՂԱՆ 1

#### Արաքսի միջնակարգ դպրոց

#### Ուսուցիչ՝ Մարիամ Միրզոյան

<b>Առարկա</b>	Երկրաչափություն
<b>Դասարան/կիսամյակ</b>	8-րդ դասարան, I կիսամյակ
<b>Թեմա</b>	Քառանկյուններ թեմայի ամփոփում
<b>Օգտագործվող նյութեր</b>	Քարտեր(այլ կերպ խաղ), Հայտորոշիչ թեստ,մատիտ, քանոն:
<b>Ամբողջական պատկեր, դասի նպատակ</b>	Աշակերտները <b>գիտեն՝</b> Քառանկյան տեսակները և սահմանումները, գաղափար ունեն քառանկյունների և դրանց տարրերի մասին: <b>Նպատակը՝</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ամրապնդել գիտելիքները քառանկյունների մասին</li> <li>• վերհիշել քառանկյունների սահմանումները,</li> <li>• լուծել խնդիրներ:</li> </ul>
<b>Վերջնարդյունքներ</b>	<b>Կարողանան՝</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ճիշտ գծագրել յուրաքանչյուր պահանջվելիք քառանկյուն</li> <li>• Ճիշտ և գրագետ սահմանումներ տալ, նկարագրել յուրաքանչյուր քառանկյուն</li> <li>• Կարողանալ լուծել խնդիրներ քառանկյունների վերաբերյալ</li> </ul>
<b>Դասի ընթացք</b>	<b>Սկիզբ՝</b> Կատարում են հաշվառում,ստուգում են տնային աշխատանքները: Պարզաբանում են անհասկանալի հարցերը(5ր): <b>Մուտք՝</b> (Խաղ մեթոդ) (5ր) Սեղանի վրա դրվում են քարտեր հակառակ շրջված, որոնց վրա գրված են քառանկյունների անուններ, դրանց տարրերի անունները: Անյնուհետև աշակերտների բաժանում են երկու խմբի յուրաքանչյուր խմբում 2 աշակերտ: Սկսում են բացատրել խաղը, որը կոչվում է <<Այլ կերպ>>, դա իրենից ներկայացնում է

	<p>հետևյալը՝ աշակերտների առաջին խումբը մոտենում է և վերցնում պատահական քարտ սկսում բացատրել այդ քարտի վրա գրված բառն առանց օգտագործելու բառի արմատը: Աշակերտին տրվում` 1ր ժամանակ: Նույն կերպ նաև 2-րդ խումբը: Եվ վերջում որ խումբը ավելի շատ բառ կգուշակի այդ խումբն էլ կճանաչվի հաղթող:</p> <p><b>Դասի ընթացք՝</b> (Հայտորոշիչ թեստ)(15ր)</p> <p>Աշակերտներին բաժանում են Հայտորոշիչ թեստեր, որտեղ գրված են սահմանումներ քառանկյունների և դրանց տարրերի վերաբերյալ սակայն կան բացթողնված բառեր որոնք պետք է լրացնեն աշակերտները և կան առաջադրանքներ որտեղ պետք է քառանկյան անվանումը համապատասխանեցնեն պատկերի հետ: Մոտենում են, հետևում աշխատանքին, անհրաժեշտության դեպքում օգնում են:</p> <p><b>Ամրապնդման փուլ՝</b> (Խնդիրների լուծում 10ր)</p> <p>Հանձնարարում են լուծել խնդիրներ այլընտրանքային գրքից, որոնք ինքս նախապես նշել և դրս էի բերել դասագրքից: Ըստ իրենց ցանկության աշակերտներից մեկը կազմի է գրատաղտակին և սկսում լուծել խնդիրը այն բարձրաձայն ընթերցելուց հետո: Լուծում է ինքնուրույն, անհրաժեշտության դեպքում միջամտում է դասարանը և այդպես ևս մեկ խնդիր:</p>
<b>Ամփոփում</b>	<p>Ամփոփման ժամանակ աշակերտներին բաժանում են ինգնահատման թերթիկներ դասի ամբողջ փուլերի վերաբերյալ (10ր):</p>
<b>Տնային աշխատանք</b>	<p>Դասագրքի խնդիրները</p>

## ԴԱՍԱԳՐԱԿ 2

### Արաքսի միջնակարգ դպրոց

### Ուսուցիչ՝ Մարիամ Միրզոյան

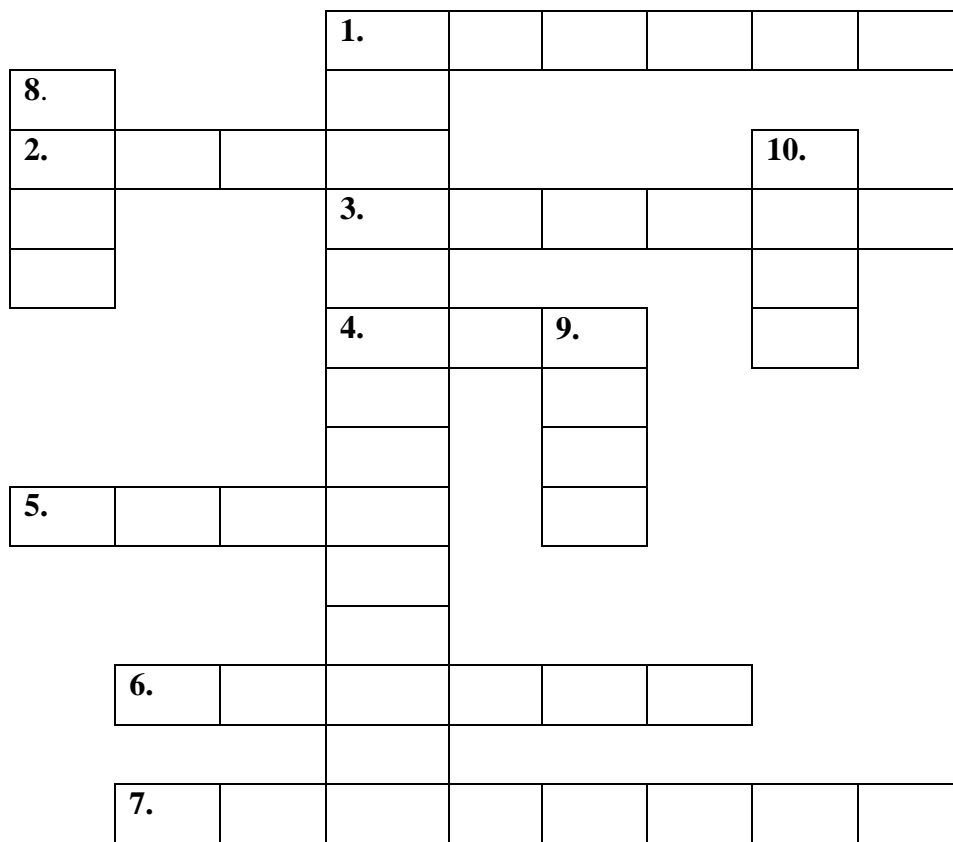
<b>Առարկա</b>	Երկրաչափություն
<b>Դասարան/կիսամյակ</b>	8-րդ դասարան, I կիսամյակ
<b>Թեմա</b>	Ուղղանկյունանիստ և խորանարդ
<b>Օգտագործվող նյութեր</b>	Խաչբառ, Քարտեր(այլ կերպ խաղ), դատարկ թերթիկներ, մատիտ, քանոն:

<p><b>Ամբողջական պատկեր, դասի նպատակ</b></p>	<p>Աշակերտները <b>գիտեն՝</b>          Գիտեն որն է կոչվում տարածական պատկեր, ունեն նախնական պատկերացում մի քանի տարածական պատկերների մասին(Ուղղանկյունանիստ, բուրգ, խորանարդ), տարրերի անվանումները, գիտեն տարածական պատկերները գծագրելու համար անհրաժեշտ մի քանի կանոն, :</p> <p><b>Նպատակը՝</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ամրապնդել գիտելիքները ուղղանկյունանիստի և խորանարդի մասին</li> <li>• Կարողանալ ճիշտ սահմանումներ տալ</li> <li>• Լուծել խնդիրներ</li> </ul>
<p><b>Վերջնարդյունքներ</b></p>	<p><b>Կարողանան՝</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ճիշտ գծագրել բազմանիստերը</li> <li>• Ճիշտ և գրագետ սահմանումներ տալ, նկարագրել յուրաքանչյուր բազմանիստ</li> <li>• Կարողանալ լուծել խնդիրներ բազմանիստերի վերաբերյալ</li> </ul>
<p><b>Դասի ընթացք</b></p>	<p><b>Սկիզբ՝</b>          Կատարում են հաշվառում,ստուգում են տնային աշխատանքները:          Պարզաբանում են անհասկանալի հարցերը(5ր):</p> <p><b>Մուտք՝</b>(Խաղ մեթոդ) (10ր)          Գրատախտակի վրա փակցվում է պաստառ որի վրա գծագրված է խաչքառ և կից գրված են հարցերԸ որոնց միջոցով լուխվելու է խաչքառը: Այն կազմբած է 9 հարցից, որոնց օատաստանողը աշակերտները վերջում ստան ալու են դասի վերաբերյալ առանցքային հասկացությունը: Հարցերի մեջ կան նաև սահմանումներ որտեղ բառը բաց է թողնված, որն էլ հենց որոնելի բառն է: Ես կարդում եմ հարցերը, անհրաժեշտության դեպքում մի փոքր պարզեցնում:</p> <p><b>Դասի ընթացք՝</b> (աշխատանք թերթիկներով)(15ր)          Աշակերտներին բաժանում են A4 թերթիկներ, ապա բաժանում են երկու խմբի, յուրաքանչյուրում՝ 2 հոգի: Յուրաքանչյուր խմբի տալիս են ընթերցել, սովորել մեկ բազմանիստ(ուղղանկյունանիստ, խորանարդ) և տալիս 5ր ժամանակ: Այդ ընթացքում գրատախտակին ներկայացնում են այն հրահանգները,որոնք պետք է կատարեն դասը սովորելուց հետո: Այնուհետև փակել գրքերը և ըստ հրահանգների հերթականության թերթիկների վրա ներկայացնել դասը, որից հետո յուրաքանչյուր խումբը կներկայացնի ամբողջ դասարանին:</p> <p><b>Ամրապնդման փուլ՝</b> ( Խնդիրների լուծում 10 ր)          Հանձնարարում են լուծել խնդիրներ այլընտրանքային գրքից, որոնք ինքս նախապես նշել և դուրս էի բերել դասագրքից: Ըստ իրենց ցանկության աշակերտներից մեկը կազիս է գրատաղտակին և սկսում լուծել խնդիրը այն բարձրաձայն ընթերցելուց հետո: Լուծում է ինքնուրույն, անհրաժեշտության դեպքում միջամտում է դասարանը նաև ես և այդպես ևս մեկ խնդիր:</p>



<b>Ամփոփում</b>	Ամփոփման ժամանակ աշակերտներին հարցեր տալով ամփոփում ենք նոր նյութը, ապա բաժանում ենք ինգնագնահատման թերթիկներ դասի ամբողջ փուլերի վերաբերյալ (10ր):
<b>Տնային աշխատանք</b>	Դասագրքի խնդիրները

### Երկրաչափական խաչքառ



<b>Հորիզոնական</b>	<b>Ուղղահայաց</b>
<b>1.</b> Բազմանկյան տեսակ	<b>1.</b> Քառանկյուն պրիզմա կամ ...
<b>2.</b> Գիծ, որ ո՛չ սկիզբ ունի, ո՛չ վերջ	<b>8.</b> կիսաջրջանագիծը որամագծի շուրջ պտտելիս ստաձված պատկերը

3. Երկու ճառագայթներով կազմված պատկեր	9. Խորանարդը ունի 6 ...
4. Պտտման մարմին	10. Բազմանիստ, որի հիմքը կամայական բազմանկյուն է, իսկ կողմնային նիստերը եռանկյուններ
5. Ուղղանկյունը էջի շուրջ պտտելիս առաջանում է ...	
6. քառանիստ, եռանկյուն բուրգ, ուղղանկյունանիստ	
7. եռանկյան զագաթներով անցնող շրջանագիծ	

### Լուծում

			1. ՈՒ	Ռ	ՈՒ	Յ	Ի	Կ
8. Գ			Ղ					
2. Ու	Ղ	Ի	Ղ				10. Բ	
Ն			2. Ա	Ն	Կ	Յ	ՈՒ	Ն
Դ			Ն				Բ	
			3. Կ	Ո	9. Ն		Գ	
			Յ		Ի			
			ՈՒ		Ս			
4. Գ	Լ	Ա	Ն		Տ			
			Ա					
			Ն					
5. Պ	Բ	Ի	Չ	Մ	Ա			
			Ս					
6. Ա	Բ	Տ	Ա	Գ	Ծ	Ա	Ծ	

## ՀԱՅՏՈՐՈՇԻՉ ԹԵՍՏ

### Առարկա՝ Երկրաչափություն

### Դասարան՝ 8-րդ

### Թեմա՝ Քառանկյուններ

### Կատարման համար նախատեսված ժամանակը՝ 15ր

1-7. Լրացնել բաց թողնված բառերը.

Երբ հատվածները որոնք չեն գտնվում մի ուղղի վրա, իսկ ոչ կից հատվածները որոնք չունեն ընդհանուր կետ, ապա այդպիսի պատկերը կոչվում է .....

2. Քառանկյան երկու ոչ կից կողմերը կոչվում են .....

3. Քանի որ ուռուցիկ n-անկյան անկյունների գումարը որոշվում է ..... արտահայտությամբ, որեմն ուռուցիկ քառանկյան անկյունների գումարը .....° է:

5. Չուգահեռագիծ է կոչվում այն ....., որի հանդիպակաց կողմերը զույգ առ զույգ .....

6. Եթե երկու ուղիղներից մեկի վրա հաջորդաբար տեղադրվեն մի քանի ..... հատվածներ և նրանց ծայրակետերով տարվեն ..... ուղիղներ, որոնք հատեն ..... ուղիղը, ապա երկրորդ ուղղի վրա անջատում են միմյանց հավասար հատվածներ:

7. Եթե զուգահեռագծի ..... հավասար են, ապա այդ զուգահեռագիծը ուղղանկյուն է:

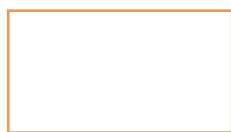
8. Համապատասխանեցնել պատկերը քառանկյան հետ (սլաքներով).

Սեղան

ուղղանկյուն

քառակուսի

շեղանկյուն



**ԻՆՔՆԱԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ԹԵՐԹԻԿ**

**Դասարան՝**

**Անուն Ազգանուն՝**

**Ինձ համար առավել հետաքրքիր էր\_\_\_\_\_**

---

---

**Կուզենաի նորից լսել/կատարել\_\_\_\_\_**

---

---

**Ինձ դուր չեկավ\_\_\_\_\_**

---

---

**ԴԱՍԱԼՍՈՂԻ ՍՏՈՒԳԱԹԵՐԹԻԿ**

**Դասը վարող ուսուցիչ՝**

**Դասարան՝**

**Աշակերտ թիվ՝**

**Աշակերտ թիվ, որից բացակա է՝**

**Դասադիտարկող՝**

**Դասի թեմա՝**

**Դասի նպատակը՝ Սովորողների ճանաչողական հետաքրքրությունների**

**Դրսևորման դիտարկումը**

<b>Աշակերտների գործունեության տեսակներ</b>	<b>Աշակերտների քանակ</b>
Դասին ներգրավված են	

Սովորողներից կենտրոնացած են	
Համագործակցում են	
Սովորողների գրագիտություն և պատկերացում մաթեմատիկական և տարածական	
Անտարբեր են	
Այլ դիտարկումներ	

**Ձևավորող դասալսման ձևաթուղթ**

Հյուրընկալվող ուսուցիչ	Դասարան
Հյուրընկալող ուսուցիչ	Ամսաթիվ

Դասի կառուցվածքային բովանդակությունը  
Դասալսման թրախը

Թեմա

**նպատակներ**

- -
- -
- ...

**վերջնարդյունքներ**

Աշակերտը կկարողանա

- -
- -
- ...

Դասի ու ժեղ կողմերը,  
առանձնահատկությունները

Հարցեր, որոնք առաջացան  
դասալսման ժամանակ

1. -
2. -
3. -

**Դասի քննարկման գրառումներ**

**Ի՞նչը կօգտագործեն իմ դասավանդման ժամանակ**

- -
- -
- ...

**Դասի անդրադարձի ձևաթուղթ**

Ուսուցչի անուն, ազգանուն-  
Դասի թեման –  
Ամիս , ամսաթիվ-

**Ի՞նչը լավ ստացվեց:**

-----

**Ի՞նչն անակնկալի բերեց ինձ:**

-----

**Ի՞նչը պլանավորածի պես չստացվեց:**

-----

**Ի՞նչը կփոխեի:**

-----

**Ի՞նչ ստացան աշակերտները այս դասից:**

-----

**Հասա՞րդյոք վերջնարդյունքներին: Ինչպե՞ս դա իմացա:**

-----

**Ի՞նչն էր այսօր իմ ուշադրության կենտրոնում: Դա աշխատե՞ց :**

**ՏՎՅԱԼՆԵՐԻ ՄՇԱԿՈՒՄ ԵՎ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ**

**Փորձնական դաս (դասալսողի ստուգաթերթիկ)**

<b>Աշակերտների գործունեության տեսակներ</b>	<b>Աշակերտների քանակ (ըստ դասադիտարկողի)</b>	<b>Աշակերտների քանակ (ըստ ուսուցչի)</b>
Դասին ներգրավված են	3	2
Սովորողներից կենտրոնացած են	2	2
Համագործակցում են	2	2

Սովորողների մաթեմատիկական գրագիտություն և տարածական պատկերացում	2	1
Անտարբեր են	0	0
Այլ դիտարկումներ	—	—

### Հետազոտական դաս

Աշակերտների գործունեության տեսակներ	Աշակերտների քանակ (ըստ դասադիտարկողի)	Աշակերտների քանակ (ըստ ուսուցչի)
Դասին ներգրավված են	4	4
Սովորողներից կենտրոնացած են	3	3
Համագործակցում են	4	4
Սովորողների մաթեմատիկական գրագիտություն և տարածական պատկերացում	2	2
Անտարբեր են	0	0
Այլ դիտարկումներ	—	—

Ինչպես տեսնում ենք երկու աղյուսակներից իմ և դասադիտարկողի տվյալները գրեթե համընկնում են, տարբերությունները շատ չնչին են: Հետազոտական դասերին բոլոր գործողություններում դրական աճ է նկատվել, ինչը կանխատեսում էի:

### Ինքնագնահատման թերթիկ

Փորձնական դասի տվյալներով աշակերտների համար դասը հետաքրքիր է եղել, նոր գիտելիքներով են զինվել, սակայն հետազոտական դասերից հետո պատկերը էապես փոխվել էր: Դասը բոլորի համար շատ հետաքրքիր էր անցել, հատկապես ոգևորված էին եղել խաղերով և հայտորոշիչ թեստով: Ցանկություն էին հայտնել խաղերը նորից



կատարել, իսկ նաև այն հարցին, թե ինչը կուզեին նորից կատարել, նրանք պատասխանել էին, որ կցանկանան նորից նոր դասը ներկայացնեն խմբերով:



### Եզրակացություն

Այսպիսով, ուսումնական գործընթացի ամենալուրջ թերություններից մեկն այն է, որ աշակերտներից պահանջվում է գերազանցապես վերարտադրող մտածողություն: Հետևությունն այն է, որ ավելի հաճախ ուսուցիչը չպետք է աշակերտին հաղորդի յուրացման ենթակա պատրաստի գիտելիքները, այլ՝ նրանց պետք է հասցնի համապատասխան առաջադրություններն ու կանոններն ինքնուրույն հայտնագործելուն:

Պետք է լրջորեն մտածել ուսուցման գործընթացը կատարելագործելու վերաբերյալ և չգերազնահատել ուսուցման բացատրական-ցուցադրական և վերարտադրողական մեթոդների դերը, ուսուցման գործընթացում ավելի մեծ տեղ տալ հետազոտական, էվրիստիկ ու պրոբլեմային մեթոդներին, որոնք մեծապես կնպաստեն սովորողների մտածողության, տրամաբանության, նոր իրադրություններում կողմնորոշվելու ընդունակության նախաձեռնության, ստեղծագործական կարողությունների և ընդունակությունների զարգացման գործին: Մանրամասն ուսումնասիրել եմ աշակերտների ճանաչողական գործունեության հիմնական փուլերը, դրանց ապահովման նախապայմանները:

- Բացահայտել եւ խաղային տեխնոլոգիայի դերը սովորողների գիտելիքների ձեռք բերման և կիրառման գործընթացում:
- Մերթողի միջոցով փորձել եւ մեծացնել աշակերտներին ուղղել դեպի ներգրավվածությունը, որի արդյունքում նրանց մոտ ակտիվացել է մտածողությունը և դատողություններ կատարելու կարողությունները:
- Արժևորել եւ հնքնուրույնության, նաղաձեռնողականության դերը գիտելիքների ձեռք բերման, ինչպես նաև սովորողների ճանաչողական գործունեության ակտիվացման գործընթացում:

Արդյունքում, սեփական ջանքերով ստացված գիտելիքներն ավելի կայուն կլինեն, իսկ այն ձեռք բերելու աշխատանքի գործընթացն ավելի գրավիչ ու հանելի: Գոյություն ունի դասավանդման միայն մի անխափան եղանակ. եթե ուսուցիչը հետաքրքրված է իր առարկայով, ապա հետաքրքրված կլինի նաև ամբողջ դասարանը:

### Գրականության ցանկ

- 1.Սարգսյան Ռ. Վ. <<Դպրոցականների իմացական գործունեության խթանումն ու էվրիստիկական մտածողության զարգացումը մաթեմատիկայի ուսուցման ընթացքում>>
- 2.Սարգսյան Ռ. Վ. <<Դպրոցականների ճանաչողական գործունեության ակտիվացման հարցեր >> Լույս, Երևան 1984թ.
- 3.Մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կրթության բովանդակային բաղադրիչները որպես դասիարակության միջոց (Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ) <էդինակներ՝ Ղուշյան Ա., Աբրահամյան Ա., Վարդազարյան Վ., Սարգսյան Ռ., Սաֆարյան Ն., Վարդապետյան Վ., Թադևոսյան Ա. Երևան 2010թ
- 4.Ալվանջյան Ս.Լ. Հետազոտական աշխատանք, 2020
- 5.Панини Т. С. Вавилова Л. Н. Современные способы активизации обучения М. Академия, 2008
- 6.Սերգեյ Արզումանյան <<Հոգեբանություն>>
- 7.Смолкин А. М. Методы активного обучения М. ,Высшая школа, 1991, :