



*«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ*

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ*

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

*Հետազոտության թեման՝ «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը  
մաթեմատիկայի դասավանդման գործընթացում»*

*Առարկան՝ «Դասվար»*

*Հետազոտող ուսուցիչ՝ Լուսինե Ազատի Խաչատրյան*

*Ուսումնական հաստատություն՝ ՀՀ Արարատի մարզի Մասիս քաղաքի Վահրամ  
Բարայանի անվան N2 հիմնական դպրոց» ՊՈԱԿ*

*Երևան 2022*

## Բ Ո Վ Ա Ն Դ Ա Կ ՈՒ Թ Յ ՈՒ Ն

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ .....	Էջ 3-4
ԳԼՈՒԽ 1. Խաղային տեխնոլոգիաները որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական հմտությունների զարգացման միջոց: .....	Էջ 5
1.1 Իմացական(ճանաչողական)ուղրտի գործընթացները:.....	Էջ 5
1.2 Խաղերի Էությունը:Խաղը որպես սովորելու միջոց: .....	Էջ 6-8
1.3 Խաղերի տեսակները և գործառույթները: .....	Էջ 9-11
ԳԼՈՒԽ 2. Մաթեմատիկական խաղերի ուսուցման մեթոդական համակարգը:.....	Էջ 12
2.1 Դիդակտիկական խաղերի գործառնության շրջանակները:.....	Էջ 12-14
2.2 Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները: .....	Էջ 14-15
2.3 Դիդակտիկական խաղի խնդիրը: .....	Էջ 16-18
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ .....	Էջ 19
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ .....	Էջ 20
ՀԱՎԵԼՎԱԾ .....	Էջ 21-23

*Խաղը նրա, մանուկ մարդու բնական օրգանական*

*պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է :*

**Հ.Թումանյան**

## **Ն Ե Ր Ա Շ ՈՒ Թ Յ ՈՒ Ն**

**Թեմայի արդիականությունը.** Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հազեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար. մաթեմատիկայի ժամերին մտավոր 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: Խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները:

Խաղերի կարևոր տեսակ են մաթեմատիկական խաղերը: 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:

**Վարկած.** Էնթադրում ենք, որ նոր նյութի ուսումնասիրությունը, դրա ամրապնդումն ու ընդհանրացումը դասարանում թելադրում են խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման նպատակահարմարությունը, որոնք ուժեղացնում են սովորողների ճանաչողական գործունեությունը և հանգեցնում գիտելիքների ավելի իմաստալից յուրացման:

**Բանալի բառեր.** խաղեր, ճանաչողական մակարդակ, խաղ-ուսուցում, մաթեմատիկական խաղեր:

**Ուսումնասիրության առարկան՝** դպրոցականների ճանաչողական գործունեությունն է մաթեմատիկայի դասերին:

**Հետազոտության առարկան՝** խաղային տեխնոլոգիաներն են:

**Հետազոտության նպատակը՝** ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների՝ որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեության կազմակերպման ձևերից մեկը օգտագործելու մեթոդաբանության տեսական հիմնավորումները և հաստատումը:

Ուսումնական նպատակների իրագործման ամենաարդյունավետ ձևը խաղն է, խաղի ժամանակ անհրաժեշտ է, որ ուսուցիչը կատարի խաղընկերոջ դերը: Խաղը միջոց է սովորողի ուսումնական գործունեությունը զննելու և բարելավելու համար:

### **Չետագոտության խնդիրները՝**

- Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դպրոցում:
- Ուսումնասիրել ուսուցիչների և աշակերտների փոխհարաբերությունները մաթեմատիկայի դասերին դիդակտիկական խաղեր կիրառելիս:
- Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման արդյունավետ միջոցներ մաթեմատիկայի դասերն իրականացնելիս:

Չետագոտական աշխատանքի խնդիրների լուծման համար օգտագործել են մանկավարժական հետազոտության հետևյալ **մեթոդները՝**

**Տեսական՝** Աշխատանքում օգտագործվում է հոգեբանական, մանկավարժական, մեթոդական, գիտական գրականություն խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման վերաբերյալ՝ որպես դպրոցականների իմացական (ճանաչողական) գործունեության կազմակերպման ձևերից մեկը:

**Էմպիրիկ՝** աշխատանքում ներկայացված է նաև գործնական նյութ անձնական փորձից:

**Չետագոտման փուլեր՝** խաղային տեխնոլոգիաները կարող են օգտագործվել նոր գիտելիքների յուրացման, ուսումնառության արդյունքների ստուգման, գիտելիքների, հմտությունների և կարողությունների ձևավորման մեջ:

**Աշխատանքի տեսական և գործնական նշանակությունը.** իմ աշխատանքում առկա տեսական և գործնական նյութը կարող է օգտագործվել ուսուցիչների աշխատանքում:

**Աշխատանքի կառուցվածքը.** աշխատանքը բաղկացած է ներածությունից, երկու գլխից (ենթագլուխներից), եզրակացությունից, օգտագործված գրականության ցանկից և հավելվածից: Աշխատանքը կազմում է համակարգչային 23 էջ:

Երեխան խաղալով հասկանում է ինքն իրեն, ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ:

Հստակ խնդիրներ և նպատակներ ունեն, հատկապես մտավոր խաղերը. զարգացնել երեխաների հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել:

Երեխայի խաղի մեջ խոր ստեղծագործական բովանդակություն կա: Խաղի մանկավարժական նշանակությունը ընդգծել և հետաքրքիր ու օգտակար մտքեր են արտահայտել Յա. Ա. Կոմենսկին, Ժ.-Ժ. Ռուսոն, Կ. Ուշինսկին, Ա. Մակարենկոն, Յա. Կորչակը և շատ ուրիշներ: Խաղի դաստիարակչական նշանակության ուսումնասիրությամբ զբաղվել են նաև հոգեբաններ, սոցիոլոգներ, փիլիսոփաներ, ազգագրագետներ, արվեստագետներ, որոնք հիանալի գիտեն երեխայի ներաշխարհը:

Լալա Սմբատյանը «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները» հոդվածում նշել է, որ խաղի շնորհիվ սկսվում է սովորողների սոցիալական հասունացման գործընթացը. նրանք աստիճանաբար սկսում են գիտակցել իրենց տեղն ու դերը հասարակության մեջ՝ որպես ապագա հասարակության կերտող [4]., իսկ Կ. Դ. Ուշինսկին գրել է. «Թո՛ւյլ տվեք երեխային մի քիչ շարժվել, և նա կնվիրի նորից 10 րոպե ուշադրություն, իսկ աշխույժ ուշադրության 10 րոպեն, եթե Դուք այն կարողանաք օգտագործել, մի ամբողջ շաբաթվա կիսաքուն պարապմունքներից ավելի արդյունք կտա Ձեզ» :

## **ԳԼՈՒԽ 1. Խաղային տեխնոլոգիաները որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական հմտությունների զարգացման միջոց:**

### **1.1 Իմացական (ճանաչողական) ոլորտի գործընթացները:**

Կրտսեր դպրոցական տարիքի հիմնական նորագոյացություններից է գործողությունների կամաձինության զարգացումը, որը բավական երկարատև գործընթաց է և սկսվում է ուսումնական գործունեության ընթացքում: Ձևավորվում է **կամքը**, որը անընդհատ գործընթաց է, քանի որ ուսումնական գործունեության ողջ ընթացքում երեխայի առջև դրվում են նորանոր նպատակներ: Սկզբնական շրջանում կամքի ձևավորումը մեծապես պայմանավորված է արտաքին պայամաններով՝ պահանջներով, ցուցումներով, օրինակներով, սակայն զարգացման ընթացքում երեխան սկսում է առաջնորդվելով սեփական պահանջներով, ցանկություններով, ձգտումներով: Կարևորագույն բնութագրերից է ինքնուրույնությունը, որին դրդում են մեծահասակները:

Իմացական ոլորտի զարգացում: Ուսումնական գործունեության համար կարևոր իմացական գործընթացներից է **հիշողությունը**: Աշակերտին անհրաժեշտ է մտապահել մեծ քանակությամբ ինֆորմացիա և վերարտադրել այն: Չտիրապետելով հատուկ հմտությունների, երեխան հիշում է մեխանիկորեն, սակայն մեծ քանակի նյութի մտապահման դեպքում դա հետզհետե դժվարանում է: Ուսուցիչը օգնում է երեխային կիրառել մտապահման որոշակի հմտություններ՝ իմաստավորված մտապահում /իմաստային տարրերի բաժանում, իմաստային խմբավորում, համեմատություն և այլ/ և վերարտադրման հնարներ: Երեխան

սկզբնական փուլում դժվարանում է մտապահվող նյութի մեջ իմաստային տարրեր առանձնացնել, ինչը անհրաժեշտ է հմտացնել սկսած տարբեր նկարների և փոքր տեքստերի մտապահման գործընթացից:

Ուսումնական գործընթացը, գիտելիքների, հմտությունների, կարողությունների ձեռքբերումը ենթադրում է աշակերտի **ինքնակառավարում**, ինչը հնարավոր է իրականացնել լավ զարգացած **կամաձին ուշադրության** դեպքում: Ուսման սկզբնական շրջանում երեխային գրավում է երևույթների միայն արտաքին կողմը, իսկ ուսուցչի դերը կայանում է նրանում, որ պարբերաբար սովորեցնի դիտողականությանը, երևույթների էության ըմբռնմանը, հասկացմանը և այլն: Նպատակահարմար է, օրինակ, խնդրել երեխային ստուգել իր ընկերոջ կամ իր գրածը, համեմատել սկզբնական նյութի հետ, զննել և մտապահել առարկաների կորևոր բնութագրերը և այլն: Ուսումնական գործունեության ընթացքում մեծահասակների օգնությամբ երեխայի մոտ զարգանում են ուշադրության բաշխումը և տեղափոխելիությունը:

Այս տարիքում առաջնային պլան է մղվում **մտածողության** զարգացումը: Այն դառնում է առավել տրամաբանական, ինքնուրույն, ճկուն: Առաջին տարիներին այն դեռևս պատկերավոր բնույթ է կրում, սակայն ուսումնական գործունեությունը ստիմուլացնում է վերացական մտածողության զարգացումը, երբ հստակ արտաքին առարկաների հետ գործ ունենալուց երեխան անցում է մտավոր պլանում գործողությունների կատարմանը: Կարևոր դեր են խաղում գիտական հասկացությունների ձևավորումը, որն ընթանում է ֆունկցիոնալ հատկանիշների առանձնացումից մինչև էական հատկանիշների առանձնացումը: Գիտական հասկացությունների ձևավորման գործընթացում զարգանում են երեխայի մտածողության բոլոր գործընթացները:

Այսպիսով, կարելի է փաստել, որ կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխաները ունենում են հետևյալ ձեռքբերումները`

- ✓ իմացական ոլորտի զարգացում
- ✓ աֆեկտիվ-պահանջմունքային նոր մակարդակի ձևավորում, ինչը թույլ է տալիս գործել ոչ թե անմիջականորեն, այլ առաջնորդվելով հստակ գիտակցված նպատակներով, բարոյական նորմերով և արժեքներով;
- ✓ հարաբերականորեն կայուն վարքաձևերի ձևավորում
- ✓ երեխայի սոցիալական ուղղվածության զարգացում:

Դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում **խաղային էլեմենտների** առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ է նաև շարժվելու պահանջմունքը, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի **շարժողական**

**խաղեր**, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրոնանալու կարողությանը: Այս ամենից կարելի է եզրակացնել, որ ուսումնական գործընթացները ավելի արդյունավետ է կազմակերպել խաղերի միջոցով:

### **1.2 Խաղերի Էություններ: Խաղը որպես սովորելու միջոց:**

Խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Արդյունքում նրան թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է, կատարում է որևէ դեր: Սակայն իրականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն: 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: 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:

Չետևաբար, 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:

**Խաղ – վարժությունները** նպաստում են երեխայի 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՝ երեխաների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը:

Երեխաները խաղի մեջ որևէ այլ նպատակ չեն դնում, քան խաղալը: Խաղն աճող մանկական օրգանիզմի պահանջմունքն է : Կրտսեր տարիքը ամենակարևոր շրջանն է անձի կայացման և զարգացման համար, որը կախված է երեխային շրջապատող միջավայրից՝ ընտանիք, պարտեզ, ընկերներ: Պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան դպրոցականի ինքնուրույնությունը, որն էլ պիտի հիմք հան-դիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը:Այս տարիքից պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունն, ուշադրությունն ու տրամաբանությունը:Այս տարիքում երեխաները հիմնականում ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի կարելի է կազմակերպել այնպիսի խաղեր , որ լինեն տեսողական, զգայական,դիդակտիկ:Բայց չմոռանանք նաև , որ խաղը կարող է լինել ուսումնական գործունեության գլխավոր բաղկացուցիչ մաս:

Մանկավարժության մեջ «ուսուցում» եզրով սահմանվում է մի գործընթաց,երբ գիտելիքն ու հմտությունները կիրառելի են դառնում, որի արդյունքում փոխվում է երեխայի վարքագիծը, նաև այնպիսի գործընթաց, երբ սովորողը, գիտելիքներից և տեղեկություններից բացի, կարիք ունի մտածողության մշակման և համագործակցային հմտությունների ձևավորման ու զարգացման: Այդ առումով անգնահատելի է խաղի՝ որպես ուսուցման և դաստիարակության մեթոդի կիրառումը դասագործընթացում, մասնավորապես տարրական դասարաններում: «Արդի ժամանակաշրջանում դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից է դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը» : Արդյունավետ ուսուցումը նպաստում է երեխայի ինքնակազմակերպմանը և ինքնուրույնությանը. այն սկսվում է կրտսեր դպրոցականների համար ուսուցչի կողմից համապատասխան միջավայրի ստեղծումից: Ուսուցիչը լավ է հասկանում, որ վեց տարին նոր լրացած երեխայի մոտ իշխում է ընկերների հետ բացօթյա խաղերի ձգտումը: «Բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների սքանչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչև դպրոց գնալը, չպետք է փակվի նրա առջև դպրոցի դռներով: Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծ կսիրի դպրոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը կպահպանի նրա համար այն ուրախությունները, որոնք երեխան ուներ մինչև այդ»: Այդ է պատճառը, որ տարրական դասարաններում ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել խաղային իրավիճակներ և աշակերտներին հնարավորություն ընձեռել՝ մտնելու իրենց համար հիմնական և կարևոր համարվող գործունեության ոլորտ: Չէ՞ որ խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը, կենտրոնացնում երեխայի ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը: Խաղի միջոցով ճշգրտվում և ընդլայնվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին,



դաստիարակվում են ուշիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ:

Չենց այդ նպատակով էլ տարրական դասարաններում (հատկապես՝ առաջին) հարկավոր է ավելի շատ կազմակերպել ուսուցողական խաղեր: Ուսուցիչը պետք է իմանա, որ խաղի բովանդակությունը և կանոնները պետք է հասկանալի լինեն երեխաներին, խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի աշակերտների գիտելիքների մակարդակին, խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց քանակն ու տևողությունը՝ չափավոր: Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

### **1.3 Խաղերի տեսակները և գործառույթները:**

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 [7].

- ❖ 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:

Ռուս մանկավարժ Վ.Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր գործառույթները.

- **Սոցիալ – մշակութային գործառույթ:** Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ – վերահսկող գործընթացներ:

Խաղի սոցիալ – մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ է տալիս նրան գործել

որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ – մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:

- **Ինքնաիրականացման գործառույթ:** Սա խաղի հիմնական գործառույթներից է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնաիրականացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

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

- **Ախտորոշիչ գործառույթ:** Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ «ինքնաարտահայտման միջոց է», որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:

- **Թերապևտիկ գործառույթ:** Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Չնայած խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ. Բ. Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնցում երեխան մտնում է դերային խաղի մեջ:

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

- **Խաղի զվարճացնող գործառույթ:** Չվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում: Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է: Խաղը մոգական ուժ ունի. այն ունակ է սնելու երևակայությունը:

Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել :

## **ԳԼՈՒԽ 2. Մաթեմատիկական խաղերի ուսուցման մեթոդական համակարգը:**

### **2.1 Դիդակտիկական խաղերի գործառնության շրջանակները:**

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 : Նպատակ դնելով տարբեր խաղերի միջոցով մարզել երեխաների իմացական գործընթացները, որոնք պետք է նպաստեն առավել արդյունավետ ուսումնական գործունեության իրականացմանը կարելի է ուսումնաան գործընթացը կազմակերպել դիդակտիկ խաղերի միջոցով: Խաղերի մեջ կարելի է ընդգրկել թվաբանական-բնագիտական դիդակտիկ խաղերը , որոնք բաժանվում են հետևյալ խմբերի

1. խաղեր թվերով ,
2. խաղեր ժամանակի վերաբերյալ ,
3. խաղեր տարածության մեջ կողմնորոշվելու վերաբերյալ ,
4. խաղեր երկրաչափական պատկերներով:

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 :

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 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:

## **Խաղեր թվերով**

### **«Դոմինո» խաղալով սովորում ենք թվերը**

Վերցնում ենք խաղաքարտեր, կամ պատրաստում ենք երեխաների հետ միասին, որի մի կողմում գրված է լինում թիվը, իսկ մյուս քարտի վրա՝ դրան համապատասխան թվով պատկերներ:

Օրինակ՝ դասարանում կրտսեր դպրոցականների հետ կազմակերպել եմ այսպիսի խաղ. մաթեմատիկական որոնումներ: Խաղի նպատակն էր կատարել հաշվումներ:

Պատկերները հաշվում էինք և միացնում իր թվին համապատասխան թվանշան: Հետո փոխում էինք խաղի պահանջը՝ որոնում էինք թիվը, հետո գտնում իրեն հավասար պատկեր:

### **Սովորում ենք խաղալով, խաղում ենք՝ սովորելով...**

Այս ուսումնական խաղի հիմքում երկար և կարճ, մեծից փոքր և թվի կազմության հասկացությունն էր:

Սաները արագ ընկալեցին այս ամենը. նկարեցին ծաղիկները փոքրից մեծ, այնուհետև իրենց փոքրիկ մատնահետքով ծաղկի թվին համապատասխան տերևներ արեցին:

Իսկ վերջում երեխաները որոշեցին իրենց խաղի անունը՝ «Թվածաղիկ»:

## **Խաղեր ժամանակի վերաբերյալ**

### **Սովորողների հետ ես իրականացրել եմ հետևյալ «Կենդանի շաբաթ» խաղը.**

Խաղի նպատակը շաբաթվա օրերի սովորելն էր այլընտրանքային տարբերակով: Որպեսզի երեխաները ավելի լավ հիշեն շաբաթվա օրերի անունները, դրանք պետք առանձնացնել

գույների: Երեխաներին կբացատրենք, որ շաբաթվա օրերն իրենց անուններն ունեն, դրանք հերթով են, որ օրն էլ կարելի է հաշվել, երկուշաբթին՝ առաջին օրը, երեքշաբթին՝ երկրորդ օրը, չորեքշաբթին՝ շաբաթվա կեսը, հինգշաբթին՝ չորրորդ օրը, ուրբաթ՝ ...Արդյունքում ես ունեցա դիդակտիկ խաղի այլընտրանքային մի տարբերակ:

### **Խաղեր տարածության մեջ կողմնորոշվելու վերաբերյալ**

Խաղը խաղալու համար երեխան պետք է ծանոթ լինի հորիզոնական, ուղղահայաց և անկյունագծային ուղիղներ հասկացություններին: Այս խաղը նպաստում է երեխայի ուշադրությանը և այդ հասկացությունների ամրապնդմանը: Այս խաղի համար ես ընտրել եմ մեր մանկությունից հայտնի «Իքսիկ Նոլիկ» խաղը, բայց արդեն յուրօրինակ և բակային տարբերակով:

### **Խաղեր երկրաչափական պատկերներով**

Երեխաների հետ պատրաստեցինք փոքրիկ տրամաբանական խաղ, որի հիմքում ընկած էր կրկնել երկրաչափական պատկերների անունները, հմտացնել տեխնոլոգիական հնարքները (սոսնձել, կտրատել): Ստացված խաղին տվեցինք ռոդարիական անվանում՝ «Մոլորված երկրաչափական պատկերներ»:

### **2.2 Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները**

Մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելիս պիտի մտածել հետևյալ մեթոդական հարցերի մասին.

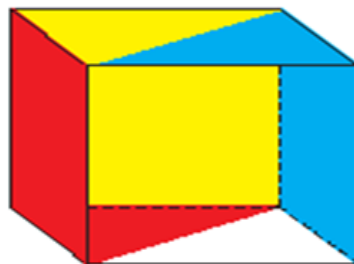
1. Խաղի նպատակը, այն է՝ մաթեմատիկայի ինչպիսի՞ հմտությունների են տիրապետում երեխաները խաղի ընթացքում: Խաղի ո՞ր պահին պիտի հատուկ ուշադրություն հատկացնել:
2. Խաղացողների թիվը: Յուրաքանչյուր խաղ պահանջում է առավելագույն կամ նվազագույն թվով խաղացողներ: Դա պիտի հաշվի առնել խաղը կազմակերպելիս:
3. Ինչպիսի՞ 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):

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 տասը առանձնահատկություն.**

1. Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է խնդիրների հավաքածու, որոնք երեխաները լուծում են խորանարդների, սովորաթղթից 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՝ «Չյութերը լցրո՛ւ բաժակների մեջ՝ ըստ դրանց տակ դրված ափսեների գույների»:

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

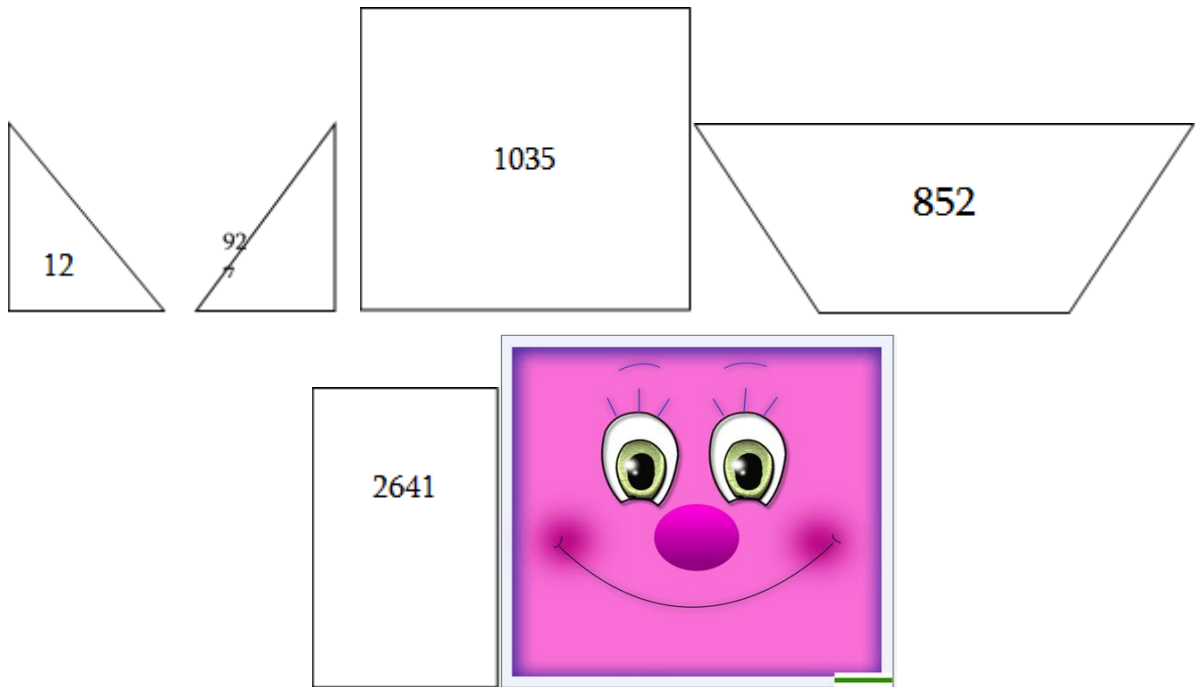
4. Խաղում խնդիրների բարդացման աստիճանական աճը թույլ է տալիս երեխային առաջ գնալ և ինքնուրույն կատարելագործվել, զարգացնել իր ստեղծագործական կարողությունները:

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 գննականորեն ստուգել խնդրի լուծման ճշտությունը: Օրինակ՝ «Պատկերներում գրված թվերը դասավորել աճման կարգով՝

միաժամանակ երկրաչափական պատկերներն իրար համադրելով: Արդյունքում ի՞նչ պատկեր ստացվեց»:



8. Չարգացնող 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. Չարգացնող 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:

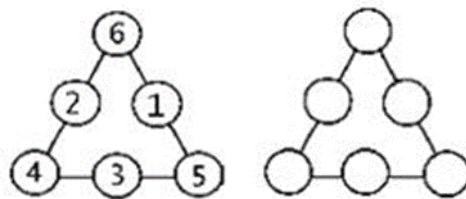
Հենց զարգացնող խաղերի շնորհիվ է ստեղծվում ինքնատիպ միկրոաշխարհի ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար: Այդ կերպ տարբեր խաղեր զարգացնում են ինտելեկտի տարբեր կողմեր՝ ուշադրությունը, հիշողությունը՝ հատկապես տեսողական, նյութերը դասակարգելու և համակարգելու ունակությունը, համադրելու, եղած տարրերով, բաղադրիչներով նոր համադրումներ կատարելու կարողությունը, սխալներն ու

թերությունները գտնելու ունակությունը: Այդ որակների միասնությունը, ըստ երևույթին, ստեղծում է այն, ինչը համարվում է ստեղծագործական մտածողության ինքնատիպ պաշար.

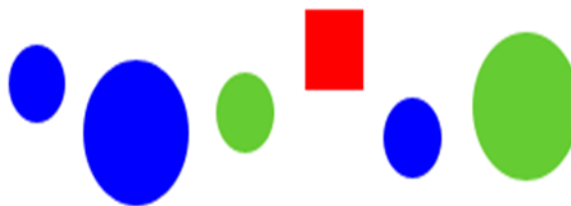
1) Համապատասխան թիվը տեղադրելով՝ ստանալ ճշմարիտ հավասարություն:

$$\boxed{42} : \boxed{\phantom{000}} = \boxed{7}$$

2) 1 – ից 6 թվերը դասավորել եռանկյան շրջաններում այնպես, որ եռանկյան յուրաքանչյուր կողմի գումարը հավասար լինի 10 – ի:



3) Գտի՛ր ավելորդ պատկերը:



Դիդակտիկական խաղի կիրառման պրակտիկայում ամենատարածված սխալը խաղի փոխարինումն է այնպիսի ուսումնական առաջադրանքներով, որոնք ուսուցիչները խաղ են անվանում, բայց դրանք, ըստ էության, չունեն խաղի այն բաղադրիչները, որոնք թույլ են տալիս երեխայից «թաքցնել» ուսումնական խնդիրները և այդ կերպ հեշտացնել նրանց համար գիտելիքների ձեռքբերման բարդ գործընթացը:

**2.3 Դիդակտիկական խաղի խնդիրը:**

Յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ պարունակում է խնդիրներ, որոնց լուծումը երեխայից պահանջում է որոշակի մտավոր աշխատանք, թեև այն նրանց կողմից ընկալվում է նաև որպես խաղային: Դիդակտիկական խաղի խնդիրները տարաբնույթ են: Երեխայի մտավոր զարգացման համար առավել կարևոր են՝ համեմատել առարկաների հատկանիշները, ստեղծել նմանություններ և տարբերություններ, ընդհանրացնել, կատարել եզրակացություններ:

Այսինքն՝ համեմատությունը շրջապատող միջավայրի կարևոր ճանաչողական հնարներից մեկն է: Առարկայի հետ ծանոթացումը սկսվում է նրանից, որ երեխան այն առանձնացնում է



մնացած բոլոր առարկաներից և նկատում նրա նմանությունը առնչակից առարկաների հետ: Համեմատելու ունակությունը զարգանում է անընդհատ՝ հանդես գալով վարժություններում:

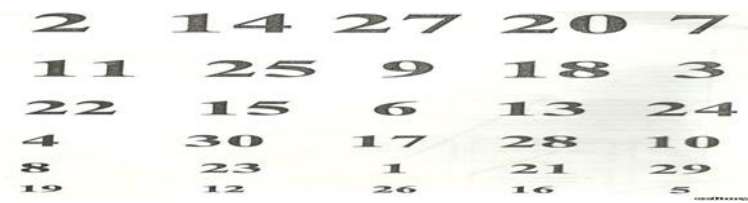
**Խաղի ուսումնական խնդիրը** որոշվում է՝ ելնելով ուսումնական առարկայի ծրագրային խնդիրներից: Օրինակ՝ «Առաջին տասնյակի թվերի հաջորդականության» խնդիրները երեխաների մեջ պիտի ձևավորեն 1 – 10 բնական թվերի մասին գաղափար, մշակեն թվերի և առարկաների խմբերի միջև համապատասխանությունն ստեղծելու ունակություն, որը բնութագրում է այդ թիվը, ինչպես նաև ստեղծեն համապատասխանություն թվի անվանման և նրա նշման (համարի) միջև՝ ծանոթացնելով բնական թվերի հատկություններին: Դրանք իրենց արտացոլումն են գտնում խաղերում (օրինակ՝ «Նապաստակի տնակը» խաղը):

Նապաստակներն անտառի բացատում վազվզում են: Տնակում, ուր գրված է 1 թվանշանը, բնակվում է մեկ նապաստակ, իսկ այն տնակում, ուր գրված է 2 թվանշանը, բնակվում են երկու նապաստակ եղբայրները: Երբ բացատ է գալիս աղվեսը, նապաստակներն արագ փախչում են իրենց տնակները: 1 թվանշանով տնակում թաքնվում է մեկ նապաստակ, իսկ 2 թվանշան ունեցող տնակում՝ երկու նապաստակ: Նապաստակները, որոնք սխալվում են, համարվում են բռնված. նրանց աղվեսը տանում է իր բույնը:

Դիդակտիկական խաղերի իրականացման մեթոդիկան ինքնատիպ է: Դրա համար ուսուցիչը պիտի դառնա խաղի մասնակից՝ հիմնավորելով իր պահանջները և նկատողությունները իրենց խնդիրներով ու կանոններով: Խաղի անհրաժեշտ կարգապահությունը հեշտ է դրվում, եթե երեխաներն իրենք են հետաքրքրված կանոնների իրականացմամբ և հետևում են դրանց: Դիդակտիկական խաղերը կարճաժամկետ են (10-20 րոպե), և կարևոր է, որ այդ ամբողջ ընթացքում չնվազի խաղացողների մտավոր ակտիվությունը, չնվազի հետաքրքրությունը առաջադրված խնդրի հանդեպ: Օրինակ՝

### Գտի՛ր թիվը

Գրատախտակին երկու պաստառ է դրված, ուր ամրացված են 1 – ից 30 թվերը՝ խառը հաջորդականությամբ: Խմբերի անդամները հերթով թվերը դասավորում են հաջորդականությամբ և կազմում թվային շարք: Հաղթում է այն խումբը, որն առաջինն է ճիշտ կառուցել այդ թվային շարքը:



## Լուսակիր

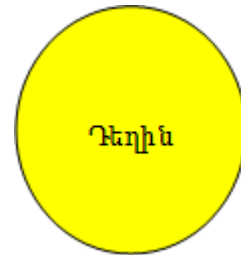
Ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է երեք շրջան՝ կարմիր, դեղին, կանաչ: Դրանց կողքին գրում է թվեր: Յուրաքանչյուր աշակերտի նստարանին դրված է լուսակրի գույներով երեք շրջան: Ուսուցիչն ասում է օրինակ. « $8 + 2$ »: Ուսուցչի «Պատրաստվե՛ք» հրահանգով սովորողները կատարում են գումարումը, գտնում են թիվ – պատասխանը գրատախտակին և «Գումարեցինք» հրահանգով ցույց են տալիս ուսուցչին համապատասխան շրջանը:



3, 7, 9, 10



1, 4, 6, 8



2, 5, 10

## Ուրախ գնդակ

Ուսուցիչը, նետելով գնդակը, անվանում է 10 թիվը, ապա 9, ...: Հերթով նա աշակերտներին տալիս է առաջադրանքներ. «Անվանել 1 – ից փոքր թիվ: Յուրաքանչյուրը, ստանալով գնդակը, անվանում է անհրաժեշտ թիվը:



Խաղերը շատ բազմազան են, շատ-շատ, սակայն կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական ակտիվության ձևավորման գործընթացը շատ բարդ է, ուստի դասվարը լուրջ անելիքներ ունի: Յուրաքանչյուր մեթոդ պետք է նպատակաուղղված լինի ըստ պետական չափորոշչի մաթեմատիկական գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների պարտադիր պատրաստվածությանը:

## Ե Չ Ր Ա Կ Ա Ց ՈՒ Թ Յ ՈՒ Ն

Խաղային տեխնոլոգիաները, կարծում եմ, կրթության այն եզակի ձևերից են, որոնք հնարավորություն են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնել սովորողների աշխատանքը ոչ միայն ստեղծագործական և որոնողական մակարդակում, այլև մաթեմատիկա առարկայի ուսումնասիրության առօրյա քայլերը: Խաղի պայմանական աշխարհի զվարճանքը դրական հուզականորեն գունավորում է տեղեկատվության մտապահման, կրկնության, ամրապնդման կամ յուրացման միապաղաղ գործունեությունը, իսկ խաղի գործողության հուզականությունը ակտիվացնում է երեխայի բոլոր մտավոր գործընթացներն ու գործառույթները: Խաղի մեկ այլ դրական կողմն այն է, որ այն նպաստում է գիտելիքների օգտագործմանը նոր իրավիճակում, ուստի սովորողի սովորած նյութը անցնում է մի տեսակ պրակտիկա, բերում է բազմազանություն և հետաքրքրություն ուսումնական գործընթացին:

Այս թեմայի շուրջ ուսումնասիրություններ կատարելուց հետո ես պարզեցի, որ դասերին խաղային տեխնոլոգիաների կիառումը.

- նպաստում է ուսումնական նյութի վառ զգացմունքային ընկալմանը.
- զարգացնում դպրոցականների և ուսուցիչների ստեղծագործական ունակությունները.
- դաստիարակում սովորողի հավատը սեփական ուժերի նկատմամբ.
- սովորեցնում է սովորողին վայելել ուսուցչի և ընկերների հետ շփումը.
- ձևավորում է ուշադրություն և անկախ գործունեության ցանկություն.
- ստիպում է ուսուցչին և երեխաներին իմպրովիզներ անել.
- ակտիվացնում է սովորողերի ինքնուրույն գործունեությունը.
- սովորեցնում է սովորողներին պաշտպանել իրենց տեսակետը.
- խթանում է սովորողների հետաքրքրությունը.
- զարգացնում է ճանաչողական գիտելիքների ձեռքբերման հմտությունները.
- ստեղծում հոգեբանական հարմարավետություն դասարանում:

Ես կիսում եմ իմ փորձը գործընկերներիս հետ՝ որպես դպրոցում առարկայական մեթոդական միավորման անդամ: Ամեն տարի բաց դասեր եմ կազմակերպում դպրոցի և մեթոդմիավորման համար:

## **ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ ԵՎ ԻՆՏԵՐՆԵՏԱՅԻՆ ՌԵՍՈՒՐՍՆԵՐ**

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 Ջ. Յ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Չանգակ» 2009, 79 էջ:
4. Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 №5 - 6, էջ 90– 99:
5. Իսկանդարյան Ս. Ա., Իսկանդարյան Ս. Ս., Տարրական դասարաններում մեծությունների ուսուցման մեթոդիկան: Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ. – Եր., Չանգակ, 2014, 80 էջ:
6. Никитин Б.П. Интеллектуальные игры. – Изд. 6-е, испр. и доп., Обнинск, «Световид», 2009–216 с..
7. Новосёлова С.Л., “ Игра школьника”. – М., 1989, 286 с..
8. <https://4melblog.wordpress.com/>
9. <https://innostud.am/application/library/bc35e16d.pdf>

## Հ Ա Վ Ե Լ Վ Ա Ծ (մի քանի խաղեր)

### 1. Մոզական քառակուսի

Խաղի նպատակը: Սովորողների տրամաբանական մտածողության զարգացում և գումարման ու հանման գործողություններ կատարելու ունակությունների ստուգում:

Կահավորումը: Մոզական քառակուսիների նկարներ:

15		9
	18	
27		

Խաղի բովանդակությունը: Քառակուսու ազատ վանդակներում տեղադրել այնպիսի թվեր, որ յուրաքանչյուր տողում, սյունակում ու անկյունագծում գրված թվերի գումարներն իրար հավասար լինեն:

### 2. Աչքը լուսանկարիչ Է

Խաղի նպատակը: Միանիշ թվի և կլոր թվի արտադրյալի ուսուցումը:

Կահավորումը: Բազմապատկման օրինակների քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Սովորողներին ուսուցանվում է «Միանիշ թվի և կլոր թվի արտադրյալի գտնելը» դասը համապատասխան օրինակներով.

$2 \times 40 = 80$	$2 \times 4 = 8$	$25 \times 7 = 35$
$5 \times 7 = 35$	$5 \times 70 = 350$	$5 \times 700 = 3500$

Աշակերտներին առաջադրվում է ուշադիր նայել այդ օրինակները ու հիշել, այսինքն՝ աչքը դարձնել լուսանկարիչ: Ապա 3 – 5 րոպե հետո այդ օրինակները ջնջվում են գրատախտակից և աշակերտները հերթով օրինակները վերարտադրում են:

### 3. Նիւմ (չինական խաղ)

Խաղի նպատակը: «Մնացորդով բաժանում» թեմայի վերաբերյալ սովորողների ստացած գիտելիքների ստուգումը:

Ուսուցման միջոցները: Լուցկու հատիկներ, հաշվեձողիկներ:

Խաղի բովանդակությունը: Ուսուցչի սեղանին դրվում է տասը փայտիկ: Նրա հանձնարարությամբ երկու աշակերտ այդ փայտիկներով սկսում են խաղալ այն սկզբունքով, որ կարող են այդ փայտիկներից վերցնել ամենաքիչը 1, իսկ ամենաշատը 3 հատ: Հաղթում է այն մասնակիցը, որը վերցնում է վերջին փայտիկը: Ճիշտ խաղի դեպքում սկսողը կարող է հաղթել: Դա կարող է լինել միայն այն դեպքում, երբ նա հակառակորդին թողել է 4 փայտիկ, քանի որ վերջինս ամենաշատը կարող է վերցնել 3 փայտիկ, իսկ վերջին՝ չորրորդ փայտիկը կվերցնի սկսողը ու կհաղթի, իսկ մինչ չորս փայտիկ թողնելը, սկսողը պիտի թողնի դարձյալ չորս փայտիկ, որպեսզի հակառակորդը քանի փայտիկ էլ վերցնի, իհարկե, 3 – ից ոչ ավել, սկսողն այն լրացնի մինչև 4 – ը ու թողնի 4 փայտիկ, այսինքն՝ թողնի 8 փայտիկ, իսկ դա կլինի այն դեպքում, երբ սկսողը սկզբում վերցնի 2 փայտիկ, իսկ 2 – ը 10 – ի՝ 4 – ի բաժանելիս ստացված մնացորդն է: Հետևաբար՝ սկսողի հաղթանակը պայմանավորված է նրանով, որ  $10 - 2 = 8$  – ի բաժանելիս ստացվի 0 – ից տարբեր թիվ, այսինքն՝ 4 – ի բաժանվի մնացորդով: Հակառակ դեպքում կհաղթի հակառակորդը:

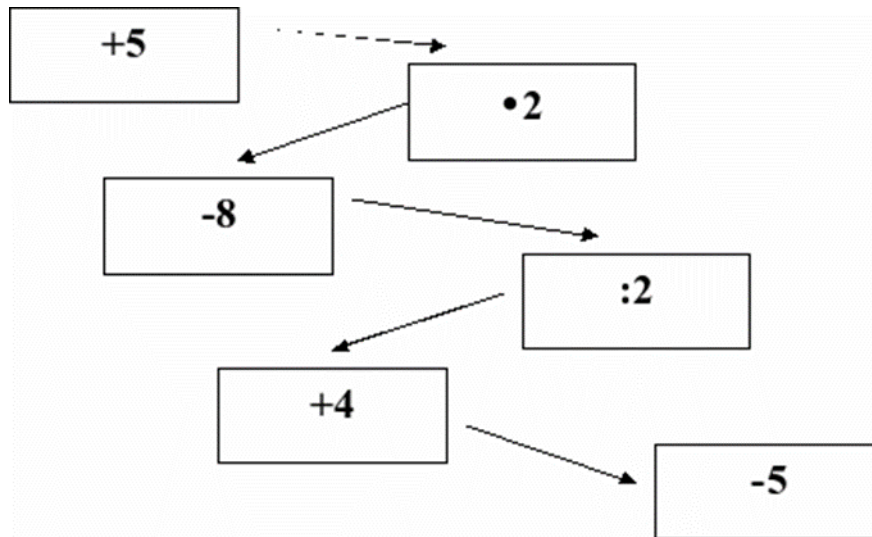
### 4. Հեռախոս

Ուսուցման նպատակը: Սովորողների՝ թվաբանական գործողություններ կատարելու կարողությունների ստուգումը 20 – ի սահմաններում:

Ուսուցման միջոցները: Թվային քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Դասարանը բաժանվում է վեց հոգանոց խմբերի: Յուրաքանչյուր նստարանի առաջին աշակերտին ասվում է որևէ միանիշ թիվ, օրինակ՝ 2,3,4,2,3,4 ու ցույց է տրվում գրատախտակի ձախ կողմում պատկերված ուղղանկյունը, որի մեջ գրված է 5 թիվը: Բոլոր աշակերտները ստանալով որևէ թիվ՝ դրան գումարում են 5: Ապա ասում են պատասխանը իրենց կողքին: Այնուհետև վերջինս դա բազմապատկում է 2 – ով: Հետո ցույց է տրվում գրատախտակի ձախ կողմում տրված երկրորդ ուղղանկյան մեջ գրված թիվը: Երկրորդ նստարանին նստած առաջին աշակերտը նախորդ նստարանին նստած աշակերտից իմանալով նրա պատասխանը, դրանից հանում է 8: Այնուհետև դրա պատասխանն ասում իր կողքին, որը դա բաժանում է 2 – ի: Ապա ցույց է տրվում գրատախտակի փախ կողմում տրված երրորդ ուղղանկյան մեջ տրված թիվը: Երրորդ

Նստարանին նստած առաջին աշակերտը իր նախորդի պատասխանին ավելացնում է 4 ու պատասխանն ասում իր կողքինին, որը դրանից հանում է 5 ու ասում վերջնական արդյունքը՝ սխեմայի մեջ գրելով այն, որը պիտի համապատասխանի առաջին նստարանին նստած առաջին մասնակցին ասված թիվը: Ըստ այդմ էլ՝ վերջինս այն հաստատում է կամ ժխտում: Հաղթում է այն շարքը, որն ավելի արագ ու ճիշտ է լրացնում գործողությունների շղթան: Եթե կան սխալ պատասխաններ, ապա դասի վերջում դրանք քննարկվում են:



### 5.Խաղեր վանդակավոր թղթերի վրա

Խաղերի նպատակը: Սովորողների տրամաբանական և ակտրիթմական մտածողության զարգացումը:

Ուսուցման միջոցներ: Վանդակավոր թղթեր, կոճակներ, մետաղադրամներ:

Խաղերի բովանդակությունը: Յուրաքանչյուր խաղի մասնակցում է երկու հոգի, որոնցից յուրաքանչյուրը հերթով վանդակավոր թղթերի վրա պիտի դնի կոճակ, մետաղադրամ կամ «+» նշան այնպես, որ հաղթանակն իրենը լինի: Այդպիսի խաղերում տրվում է հետևյալ հարցը. «Այս կամ այն մուտքը համարվո՞ւմ է հաղթող կամ պարտվող»: