



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում»

Առարկան՝ դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Ջուլետա Մանուկյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Արարատի մարզի Մասիս ք. Մ. Մաշտոցի անվան N 1 հիմնական դպրոց

Երևան 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....3

ԳԼՈՒԽ I: ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՏԵՍԱԿԱՆ ԴՐՈՒՅԹՆԵՐԸ

- 1.1. Խաղային տեխնոլոգիաները որպես մանկավարժական տեխնոլոգիաների տեսակ և դրա կարևորությունը ուսուցման գործընթացում.....4
- 1.2. Խաղային գործունեության բովանդակությունն ու գործառույթները.....7
- 1.3. Ուսուցման գործընթացում խաղերի նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնող միջոցներ և խաղերի սահմանափակումներն ու թերությունները10
- 1.4. Խաղերի տեսական դրույթները և դրանց դասակարգումը.....12

ԳԼՈՒԽ II: ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒԹՅՈՒՆԸ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ, ՄԱՅՐԵՆԻԻ ԴԱՍԱԺԱՍԵՐԻՆ

- 2.1. Առաջադրանքներ, վարժություններ և խաղեր մայրենիից.....17
- 2.2. Առաջադրանքներ, վարժություններ և խաղեր երեխաների հիշողության զարգացման համար.....19
- 2.3. Առաջադրանքներ, վարժություններ և խաղեր երեխաների մաթեմատիկական մտածողության զարգացման համար.....22
- 2.4. . Առաջադրանքներ, վարժություններ և խաղեր երեխաների երևակայության զարգացման համար.....27

Ջետազոտական ուսումնասիրման արդյունքների դիտարկում և վերլուծություն.....31

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....3

2

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ34

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Այսօր տարրական դպրոցում ուսուցման որակի բարձրացման գործընթացում բացի ավանդաբար կիրառվող մեթոդներից, ձևերից ու հնարներից կարևորվում է նաև մանկավարժական խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը, որոնք կօգնեն լուծել ժամանակակից մանկավարժության առջև ծառայած խնդիրները: Կրթության բարեփոխումների գործընթացը, ժամանակակից խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կարևոր գործոն են կայուն գիտելիքների արմատավորման համար:

Այս աշխատությունում քննարկվելու են մանկավարժական տեխնոլոգիաների արդյունավետ կիրառման հնարավորությունները, տրվելու են ուսուցման խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման նպատակահարմարության հիմնավորումները, մեկնաբանվելու են ուսուցման նոր ու արդյունավետ միջոցներով ուսուցումը կազմակերպելու առավելությունները տարրական դպրոցի մաթեմատիկայի, մայրենիի դասերին:

Խաղային տեխնոլոգիաների և համացանցի օգտագործումը կրտսեր դպրոցում զգալիորեն ընդլայնում է ուսումնական կյանքի որոնման, հաղորդման և յուրացման արդյունավետությունը:

Հետազոտության արդիականությունը պայմանավորված է նրանով, որ ժամանակակից ուսուցումը և զարգացման շարժառիթները պահանջում են ուսումնական միջավայրի զարգացման նոր մոտեցումներ: Հանրակրթության բարեփոխումը և զարգացումը դարձել են անհրաժեշտ, որտեղ առաջնահերթ է ուսուցման գործընթացի կատարելագործումը:

Հետազոտության առարկան հանրակրթական դպրոցի տարրական դպրոցի առարկայի ուսուցման գործընթացն է:

Հետազոտության օբյեկտը հանրակրթական դպրոցի տարրական դպրոցում առարկայի ուսուցման գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների ներդրման մեթոդական համակարգն է:

Հետազոտության վարկածը: Եթե կրտսեր դպրոցում մաթեմատիկայի, մայրենիի, Ես և շրջակա աշխարհը առարկաների դասերին օգտագործվեն խաղային տեխնոլոգիաներ, ապա դրանք կնպաստեն դասավանդման կատարելագործմանը, սովորողների մեջ կայուն գիտելիքների, ճանաչողական, տրամաբանական, հաղորդակցական, համագործակցային, ստեղծագործական, ինքնուրույն գործունեության կարողությունների և հմտությունների արմատավորմանը:

Հետազոտության նպատակն է պարզել, թե որքանով են նպաստում խաղային տեխնոլոգիաները կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության զարգացմանը, ի՞նչ թերություններ և առավելություններ ունեն այդ տեխնոլոգիաները:

Չեռագոտության խնդիրներն են:

- մշակել ուսուցման այնպիսի մեթոդներ, որոնք կնպաստեն ուսուցման արդյունավետության բարձրացմանը և աշակերտակենտրոն ուսուցման արմատավորմանը,
- ավանդաբար կիրառվող մեթոդներից, հնարներից ու եղանակներից առանձնացնել նրանք, որոնք կարող են արդյունավետ գործածվել խաղային տեխնոլոգիաներում,
- ուսումնասիրել տեղեկատվակա - հաղորդակցական տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությունը տարրական դպրոցի մաթեմատիկայի, մայրենիի դասերին:

Չեռագոտության մեթոդներն են:

- ուսումնասիրվող թեմայի վերաբերյալ համապատասխան գրականության վերլուծում և համադրում,
- կարծիքների հավաքում, ընդհանրացում և ուսումնասիրում,
- դասի ընթացքում նոր և արդյունավետ մեթոդների, հնարների, ձևերի ու եղանակների փորձարկում,
- միջազգային փորձի ուսումնասիրում և տեղայնացում,
- ուսուցման ժամանակակից միջոցների օգտագործման հնարավորությունների բացահայտում:

ԳԼՈՒԽ Ի.

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՏԵՍԱԿԱՆ ԴՐՈՒՅԹՆԵՐԸ

1.1.Խաղային տեխնոլոգիաները որպես մանկավարժական տեխնոլոգիաների տեսակ և դրանց կարևորությունը ուսուցման գործընթացում

Մանկավարժական տեխնոլոգիաները գիտականորեն ծրագրված և արդյունավետության երաշխիքներ տվող մանկավարժական գործընթացներ են: Մանկավարժական տեխնոլոգիաները ուսուցման և դաստիարակության ոլորտում կիրառվող աշխատանքային ձևերի ամբողջությունն է: Մանկավարժական տեխնոլոգիաները բնութագրվում են մի շարք հատկանիշներով.

- ✓ ուսուցման և դաստիարակության հստակ,հաջորդական մանկավարժական և դիդակտիկական սկզբունքներով մշակված նպատակների առկայություն.
- ✓ յուրացման ենթակա նյութի կամ տեղեկատվության կառուցում,խտացում և համակարգում.
- ✓ դիդակտիկական, տեխնիկական համաարգչային միջոցների համակարգված կիրառություն ուսուցման և ստուգման գործընթացում.
- ✓ ուսուցման և դաստիարակության ախտորոշիչ գործառույթի ընդգծում.
- ✓ ուսուցման բարձր որակի երաշխավորում:

Խաղային տեխնոլոգիաները կազմում են մանկավարժական տեխնոլոգիաների բաղկացուցիչ մասը: Համաձայն Գ.Կ.Սելևկոյի դասակարգման մանկավարժական տեխնոլոգիաները բաժանվում են հետևյալ խմբերի.

- Վերարտադրողական(ավանդական)
- Բացատրացուցադրական
- Չարգացնող
- Ստեղծագործական
- Տեղեկատվական
- Կոլեկտիվ համագործակցային
- Պրոբլեմային ուսուցման
- Մոդուլային ուսուցման:

Խաղային տեխնոլոգիաները ուսումնասիրելով՝ գաիս ենք այն եզրահանգման, որ խաղը մարդու հիմնական և կարևոր պահանջմունքներից է, իսկ խաղի բովանդակության տարբերակումը պայմանավորված է այն իրավիճակից, որի մեջ գտնվում է երեխան: Որոշ մասնագետներ կարծում են, որ խաղի բովանդակությունն ու խաղային գործունեությունը կախված է երեխայի սոցիալական պայմաններից: Մանկավարժական գրականության մեջ դիտարկվում է այն կարծիքը, որ խաղը հենց նախադպրոցական տարիքի գործունեությունն է: Ենթադրվում է, որ դպրոցական տարիքում դերային խաղերի վերացումը կատարվում է ոչ թե երեխայի խաղի հրաժարումից, այլ այդ գործունեության կատարման համար օբյեկտիվ հնարավորությունների բացակայությունից:

Հարկ ենք համարում հիշել մի դեպք. ռացիոնալ մտածող մայրը փորձել է խաղը ընդհանրապես բացառել երեխայի գործողություններից՝ նրան ծանոթացնելով միայն գիտական փաստերի և իրողությունների հետ: Ըստ հեղինակի դա սխալ է, քանի որ նախադպրոցական տարիքի երեխաները չխաղալ չեն կարող: Մեծահասակները չխաղալ կարող են, սակայն խաղալու պահանջմունքը շատ մարդկանց մոտ պահպանվում է ամբողջ կյանքի ընթացքում, որի ապացույցը տրվում է հետազոտությունների և գործնական վարժությունների կատարման ընթացքում: Ներկայումս համակարգչային խաղերը համաճարակի պես վարակել են բոլոր մարդկանց: Դպրոցականները ներդնում են շատ ջանքեր խաղերի ժամանակ, խաղը դառնալով մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման միջոց, կարող է օգտագործել ողջ այդ ներուժը՝ տարբեր նպատակների հասնելու համար: Խաղը ուսուցանվող նյութի բովանդակության մեջ ներառելով՝ մենք կարող ենք լուծում տալ մանկավարժական լուրջ խնդիրներից մեկին, այն է՝ ուսումնական գործընթացում դրդապատճառների ստեղծմանը:

Մանկական խաղը կարելի է դիտարկել տարբեր տեսանկյուններից, մինչդեռ կան կանոններ, որոնք չեն ենթարկվում ոչ-ոքի ցանկություններին: Դրանցից մեկի համաձայն, եթե զարգացման որևէ փուլ լիովին չի անցել, ապա հաջորդ փուլը կանցնի աղավաղված: Մանկությունը երեխայի խաղալու ժամանակաշրջանն է, եթե մենք խաթարենք երեխայի խաղային

հնարավորությունները, թույլ չտալով նրան խաղալ, ապա երեխան իր զարգացման հաջորդ փուլում կխաղա նախկին՝ չխաղացած կամ անավարտ թողած խաղը՝ առաջ գնալու փոխարեն:

Ծնողների պարտադրանքը և արգելքները երեխաների հետ կարող են չար կատակ խաղալ: Մի այդպիսի դեպք եղել է մի տղայի հետ, ում անընդհատ պարտադրել են սովորել: Երեք տարեկան հասակում կարդալ սովորելով՝ տասնմեկ տարեկան հասակում նա արդեն սովորում էր յոթերորդ դասարանում: Ծնողները, բնականաբար, շատ էին հպարտանում այդպիսի տղայով: Այնուհետև երեխայի մոտ առաջացան առողջական խնդիրներ՝ գլխացավեր, անքնություն և այդ ամենն ուղեկցվում էր լացով: Բժիշկները միաբերան խորհուրդ տվեցին մեկ տարվա ուսումնական դադար, իսկ հոգեբանները խորհուրդ տվեցին գոնե մեկ ամիս երեխային հանգիստ թողնել: Մի քանի օր շարունակ այդ երեխան միայն քնեց, իսկ հետո սկսեց կամաց-կամաց խաղալ՝ երեք տարեկան երեխայի խաղեր: Մեկ-երկու օր անց երեխան անցում կատարեց ավելի մեծ տարիքի երեխաների խաղերին՝ այդ ընթացքում նա լրացրեց այն, ինչից իրեն զրկել էին ծնողները: Երեք շաբաթ անց երեխան խաղալու ընթացքում սկսեց երգել: Մայրը պատրաստվում էր նրան տանել բժշկի, սակայն նայելով եղունգներին, տեսավ, որ դրանք վերականգնվել են: Որոշ ժամանակ անց երեխայի նյարդային պոռթկումները վերացել էին՝ այդ երեխան ապաքինվեց խաղի միջոցով:

Վ.Ա.Կրուտոցկին նշել է. ,, Երեխայի ուշադրության կենտրոնացման լավագույն ձևը դասի այնպիսի կազմակերպումն է, որ աշակերտներին չմնա ազատ ժամանակ և հնարավորություն դասից շեղվելու համար: Հետաքրքրաշարժ դասը, հետաքրքիր աշխատանքը օգնում են ուսուցչին աշակերտներին ներգրավել դասի մեջ և դա նպաստում է, որ աշակերտները ջանասիրաբար աշխատեն բավականին երկար ժամանակ առանց շեղվելու! ([23], էջ 65):

Ակտիվ-իմացական գործունեությունը նպաստում է դասը դարձնել հետաքրքրաշարժ և հիմք է հանդիսանում աշակերտի ուշադրության կենտրոնացման համար:

Ասվածից կարելի է եզրակացնել, որ խաղը սովորեցնում է, հետևաբար, պետք է խոսել խաղի մասին՝ որպես ուսուցման միջոցի:

Մանկավարժներն ու հոգեբանները, խաղի մեջ տեսնելով դրական կողմ, երկար տարիներ է, ինչ այն կիրառում են ուսուցման գործընթացում: Որոշ երկրներում արդեն կիրառվում են խաղային տեխնոլոգիաները, օրինակ ԱՄՆ-ում կենտրոնացել են ուսուցման խաղային մեթոդիկաների վրա, Ֆրանսիայում դերային խաղերի վրա, իսկ Իտալիայում խաղային տեխնոլոգիաներին չտիրապետող ուսուցիչներին չեն ընդունում աշխատանքի: Մենք հնարավորություն ունենք խոսելու այն մասին, որ դիդակտիկ խաղերը և խաղային տեխնոլոգիաները շատ են կիրառվում ուսուցիչների կողմից: Համակարգելով բոլոր հետազոտողների փորձը և գիտելիքները, հաշվի առնելով գիտական հետազոտությունների և՛ դրական, և՛ բացասական արդյունքը, մենք մեր ուշադրությունը կենտրոնացնում ենք տարրական դասարաններում դասավանդվող դասերին խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման վրա: Այս առումով կարող ենք նշել, որ թե՛ ավանդական, թե՛ ժամանակակից մանկավարժական փորձում հավաքվել է մեծածավալ գիտական նյութեր:

Ժամանակակից մանկավարժական գրականության մեջ կարելի է գտնել հետաքրքրաշարժ նյութեր՝ կապված խաղային տեխնոլոգիաների, դրանց տեղի, դերի և նշանակության մասին: Հատկանշական է այն հանգամանքը, որ ժամանակակից տեխնոլոգիաների կողքին հանդիպում ենք նաև ավանդական տեխնոլոգիաների: Խաղը առօրյայում հանդիպող այնպիսի եզակի երևույթ է, որ դա չկիրառելը տարբեր ոլորտներում ուղղակի անհնար է:

1.2. Խաղի և խաղային գործունեության բովանդակությունն ու գործառույթները

Խաղերը գոյություն ունեն անգամ կենդանական աշխարհում: Կենդանական խաղերը դրսևորվում են իրենց վարքի ձևավորման նախնական փուլերում, սակայն պետք է նշել, որ խաղի ժամանակ նրանք չեն ստանում մտնոդ և հարմարավետություն: Կենդանիների ձագերի ոչ լուրջ պայքարը, որսի հետ խաղալը՝ կենդանիների խաղերի ձևերից են: Մեծ մասամբ կենդանական աշխարհում խաղը ունի մարզողական գործառույթ, որն էլ հանդիսանում է հետագայում որևէ գործունեություն կատարելու անվսաս ձև: Կենդանիների խաղերից անցում կատարելով մարդկանց խաղերին պետք է նշել, որ այստեղ ևս խաղը կատարում է մարզողական գործառույթ:

Մ.Միդ դը Մոզը նշում էր, որ պարզունակ մշակույթ ունեցող ունեցող երկրների երեխաների խաղերը, որպես կանոն, մեծահասակների կատարած գործողությունների կրկնություններն են: Երեխաները խաղում են փոքրիկ նետերով, կառուցում են փոքրիկ տներ և այլն: Նույնիսկ այժմ, երբ երեխաների խաղացած խաղերը փոխվել են թե՛ բովանդակությամբ և թե՛ բաղկացուցիչ տարրերով, այնուամենայնիվ, շատ խաղալիքներ արտացոլում են մեծահասակների աշխատանքային գործիքները՝ բահերը, դուլյերը, մուրճերը, խոհանոցային պարագաները և այլն:

Խաղի կատարած գործառույթների մասին ամենատարածված կարծիքը արտահայտել է Ա.Ն.Լեոնտևը. «Երեխաների մոտ առօրյայում առաջանում է մեծ ցանկություն խաղալ իրեն շրջապատող իրերի, առարկաների, աշխատանքային գործիքների հետ: Նա ցանկանում է ինքը վարել ավտոմեքենան, թիավարել նավը, սակայն իրականում նա դա անել ի վիճակի չէ, հետևաբար նա այդ գործողությունները կատարում է խաղի մեջ և այդպիսով բավարարում է իրեն ոչ հասանելի գործողություն կատարելու իր պահանջմունքները» ([24], էջ 8):

Լ.Ս.Վիգոտսկին դեռ 20-րդ դարում ուշադրություն դարձրեց մանկական խաղի բովանդակային փոփոխության և դրա առաջընթացի վրա:

«Շատ վաղուց բացահայտված է, - գրում է Լ.Ս.Վիգոտսկին, - որ խաղն ունի շատ կարևոր նշանակություն, այն անփոփոխ ստեղծվել է բոլոր մշակույթներում, տարբեր ազգերի մոտ և իրենից ներկայացնում է մարդկային բնության անժխտելի և մարդուն բնորոշ յուրահատկությունը: Խաղերը ձևավորում են վարքի բարձրագույն ձևերը, այդ ընթացքում երեխան առնչվում է բավականին բարդ խնդիրների լուծման հետ նրանից պահանջվում է կլանվածություն, մեծ ուժերի ներդրում և տարբեր գործողությունների համադրում» ([18], էջ 31-42):

Խաղի մեջ երեխայի ներդրած ջանքերը միշտ սահմանափակվում և կանոնակարգվում են մյուս խաղացողների գործադրած ջանքերով: Ցանկացած խաղի մեջ մտնում են խաղացողների և խաղընկերների ունակությունների վերահսկողությունը, խաղընկերների հետ ակտիվ գործունեության մեջ մտնելը, հարձակվելը և պաշտպանվելը, խանգարելը և օգնելը, քայլ կատարելուց առաջ մտածելը և ճշգրիտ հաշվարկ կատարելը: Այսպիսի խաղը համարվում է կենդանի, սոցիալական, երեխային փորձ տվող, այն նաև համարվում է անփոխարինելի զենք սոցիալական կարողությունների և հմտությունների ձեռքբերման համար: Խաղը համարվում է երեխայի վարքի ձևավորման կարևորագույն միջոց, այն առաջինն է, որը նպաստում է հավասարակշռված և գիտակցական վարքի ձևավորմանը, հանդիսանում է երեխայի մտքերի ձևավորման և արտահայտման առաջին դպրոցը: Երեխայի մտածողությունն ակտիվանում է այն ժամանակ, երբ նա հայտնվում է բարդ իրավիճակում և անհրաժեշտություն է առաջանում հակահարված պատասխան տալու: Ասվածից կարելի է եզրակացնել այն գործունեության կատարման ժամանակ, որի ընթացքում դժվարություններ չկան, չկա նաև մտածողության ակտիվացում և որևէ գործունեություն կատարելու ցանկություն: Երեխայի մեջ հետաքրքրություն է առաջանում, երբ կատարվելիք գործողությունը իր համար նոր է, երբ դեպքերի ընթացքը անհայտ է, այս ընթացքում ակտիվանում է նաև նրա հիշողությունը երեխան իր իմացած գործողություններից ընտրում է այն, որը ավելի շատ է համապատասխանում իրավիճակին:

Երեխայի մտածողությունն ակտիվանում է բազմաթիվ գործընթացների բախման արդյունքում, հենց այդ էլ մեզ թույլ է տալիս խաղի մեջ դնել կանոններ և դրանցով սահմանափակել երեխայի հնարավորությունները, այսպիսով երեխայի առջև դրվում են պայմաններ իր նպատակին հասնելու համար և միաժամանակ, ստիպում ենք երեխային իր վարքը այնպես կազմակերպել, որ այն համապատասխանի խաղի կանոններին, իսկ մյուս կողմից էլ լուծում ենք ուսուցչի առջև դրված խնդիրները: Այլ կերպ կարող ենք ասել, որ խաղը նպատակաուղղված, պլանավորված, որոշակի կանոններին համապատասխանող վարքի դրսևորման և էներգիայի ծախսման մի ամբողջական համակարգ է:

Խաղը համարվում է երեխայի կատարած աշխատանքի բնական ձև, հետագայում գործողություն կատարելու նախապայման: Երեխան միշտ խաղում է, նա համարվում է խաղացող էակ, սակայն կարող ենք ասել, որ իր խաղն ունի մեծ իմաստ. այն համապատասխանում է երեխայի տարիքին և հետաքրքրություններին ու ներառում է այնպիսի մասնիկներ, որոնք տանում են անհրաժեշտ կարողությունների և հմտությունների ձևավորմանը:

Հունգարացի գիտնական Ստեֆան Շուլմանը նշում էր, որ խաղը բնութագրիչ և ինքնատիպ ակտիվության ձև է, որի շնորհիվ երեխան ձեռք է բերում մեծ փորձ: Ս. Շուլմանը նշեց նաև այն հանգամանքը, որ խաղը երեխայի մեջ արթնացնում է բարձր հուզական զգացողություններ և նրան ակտիվացնում է: Համաձայն Ս. Շուլմանի հետազոտությունների՝ խաղը կարելի է ընդունել որպես զարգացման միջոց՝ ուղղված երեխայի հետևողականության, երևակայության, գիտակցության և ստեղծագործականության զարգացմանը:

Խաղը շատ բազմագործառույթ է, յուրահատուկ է և բացառիկ, և դրան որևէ հստակ ձևակերպում, սահմանում տալը հնարավոր չէ:

Մանկական խաղը երեխայի կատարած գործողության պատմականորեն ձևավորված տեսակ է, որն ամփոփված է մեծահասակների գործողություններում և ուղղված է սոցիալական և առարկայական գիտակցության ձևավորմանը, որը նաև համարվում է ֆիզիկական ու մտավոր դաստիարակության միջոցներից մեկը: Խաղը հանդիսանում է տարբեր գիտությունների ուսումնասիրության առարկա, այդ գիտություններն են՝ մանկավարժությունը, պատմությունը, հոգեբանությունը և մշակույթի պատմությունը:

Ֆ.Շիլերը և Գ.Սպենսերը ձևակերպել են <<Ուժերի սպառում>> վերնագրով մի դրույթ, որի համաձայն խաղի սկզբնաղբյուրը նմանակումն է, իսկ խաղի գործառույթները այն վարժություններն են, որոնք կատարվում են խաղի ընթացքում:

Ֆրեյդը իր հերթին խաղի վերաբերյալ հայտնել է հետևյալ կարծիքը. <<Արդար չէ մտածել, - ասում էր նա, - որ երեխան իր կողմից ստեղծած աշխարհին նայում է անլուրջ, ընդհակառակը, նա խաղին շատ լուրջ է վերաբերում և դրա մեջ մեծ հոգի է դնում: Նա շատ լավ է տարբերում իր ստեղծած աշխարհը իրեն շրջապատող աշխարհից և անընդհատ փնտրում է հենարաններ իր ստեղծած երևակայական օբյեկտների և հարաբերությունների համար>> ([19], էջ 53):

Մանկական խաղի վերլուծության ժամանակ Ֆրեյդը ցույց տվեց, որ խաղի ընթացքում երեխան կրկնօրինակում է իրականության մեջ իրեն տանջող անհանգստությունները: Նա նաև նշում էր, որ երեխան չի ամաչում իր խաղից և այն չի թաքցնում մեծահասակներից: Սակայն պետք է նշել, որ կան դեպքեր, որոնք ճիշտ հակառակն են ասում^a երեխաները հաճախ ամաչում են իրենց խաղերից և դրանք թաքցնում են մեծահասակներից, եթե անգամ այն որևէ անթույլատրելի բան չի պարունակում: Երեխաները հատկապես ամաչում են այն ժամանակ, երբ նմանակում են մեծահասակներին նրանց ներկայությամբ: Այս դեպքում երեխային ամաչեցնում է ստեղծված իրավիճակը, որում ինքը հայտնվել է:

Հատուկ հետաքրքրություն է ներկայացնում շվեյցարացի հոգեբան Ժան Պիաժեի ուսումնասիրությունները, որոնք կապված են խաղի ընթացքում երեխայի մտածողության զարգացման հետ:

Խաղը ավելի վաղ է ստեղծվել, քան մշակույթը, իսկ մշակույթը հասկացությունը այսքան մանրամասնորեն չէր նկարագրվի. յուրաքանչյուր դեպքում էլ մատնանշվում է մարդկային հասարակությունը, այդ դեպքում էլ հարց է առաջանում. ինչպե՞ս են կենդանիները սպասել մարդու հայտնվելուն, որպեսզի սովորեն խաղալ... Կենդանիները խաղում են ճիշտ այնպես, ինչպես մարդիկ:

Յ.Յեյդինգը նշում էր. <<Խաղը մի գործառույթ է՝ մտքի իրագործման ձև, այն երեխաների մեջ ձգտում է առաջացնում, նրանց կատարած գործողություններին հաղորդում է իմաստ: Ցանկացած խաղ ունի իր նշանակությունը և նպաստում է որևէ կարևոր հարցի լուծմանը>> ([38], էջ 21):

Խաղն ուսումնասիրող մասնագետների մեծ մասը կարծում է, որ մարդկանց կյանքում խաղը ունի հետևյալ կարևորագույն գործառույթները.

- Հաղորդակցական՝ երեխաների մեջ ձևավորում է հաղորդակցական կարողություններ,
- թերապևտիկ՝ խաղն օգնում է լուծել առաջացած դժվարությունները,
- դիագնոստիկ՝ այն նպաստում է վարքի ոչ նորմալ ձևերի բացահայտմանը, խաղի ընթացքում ինքնաճանաչման գիտակցմանը,
- վերականգնողական՝ նպաստում է նոր, դրական փոփոխությունների ներմուծմանը,
- միջազգային-հաղորդակցական՝ այն նպաստում է բոլոր մարդկանց սոցիալմշակութային արժեքների ձևավորմանը,
- սոցիալական՝ խաղը նպաստում է հասարակական հարաբերությունների մեջ մտնելուն:

Ժամանակակից մանկավարժական գրականության մեջ կարելի է գտնել հետաքրքրաշարժ նյութեր՝ կապված խաղային տեխնոլոգիաների, դրանց տեղի, դերի և նշանակության մասին: Հատկանշական է այն հանգամանքը, որ ժամանակակից տեխնոլոգիաների կողքին հանդիպում ենք նաև ավանդական տեխնոլոգիաների: Խաղը առօրյայում հանդիպող այնպիսի եզակի երևույթ է, որ դա չկիրառելը տարբեր ոլորտներում ուղղակի անհնար է: Մանկավարժական գործընթացում խաղը հանդիսանում է ուսուցման և դաստիարակության մեթոդ, երկարատև տարիների ընթացքում կուտակված մարդկային փորձի փոխանցման միջոց: Խաղի բնութագրումների մասին խոսելիս՝ անհրաժեշտ է հստակ նշել, թե մանկավարժական գործընթացում դրանք ինչպես են տեղայնացվում՝ դաս-դասարանային համակարգը թույլ չի տալիս խաղը անցկացնել այնպես, ինչպես, որ այն կա, ուսուցիչը ինքը պետք է այն կազմակերպի և ուղղորդի երեխաների գործունեությունը: Դասի ընթացքում խաղային տեխնոլոգիայի կիրառման համար պետք է ուշադրություն դարձնել հետևյալ կետերի պահպանման վրա.

- ուսումնական գործունեությունը պետք է ենթարկել խաղի կանոններին,
- ուսումնական նյութը օգտագործել որպես խաղի միջոց,
- ուսումնական գործընթացում ներառել այնպիսի մրցույթներ, որոնք կնպաստեն դիդակտիկական խնդիրների վերաճմանը խաղային,
- դիդակտիկական առաջադրանքի բարեհաջող կատարումը կապել խաղի արդյունքի հետ:

1.3 Ուսուցման գործընթացում խաղերի նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնող միջոցներ և խաղերի սահմանափակումներն ու թերությունները

Դ.Կավտորաձեն խաղը բնորոշում էր որպես խմբային հաղորդակցական միջոց, կախված անհատական հետաքրքրություններից: Այս բնորոշման մեջ նախօրոք հաշվի են առնված.

- յուրաքանչյուր աշակերտի անհատական հետաքրքրությունները,
- այդ գործունեության մեջ հնարավոր գործողությունների առկայությունը,
- խմբերը (դրանց անդամների ներառումը դասի մեջ),
- երկխոսության առկայությունը:

Կ.Դ.Ուշինսկին գրում է. <<Խաղը երեխայի համար իրականությունն է և իրականությունն ավելի հետաքրքիր է, քան այն ինչը նրան շրջապատում է: Իրականությունն ավելի հետաքրքիր է երեխայի համար, քանի որ այդտեղ առկա են նրա սեփական նախաձեռնումները: Խաղի մեջ երեխան ապրում է և այդ ապրելու հետքերը ավելի խորն են ներթափանցում նրա մեջ, քան իրական կյանքինը, որի մեջ ինքը դեռ մուտք չի գործել: Իրական կյանքում երեխան ինքնուրույնություն չունեցող էակ է, իսկ խաղի մեջ նա հանդես է գալիս որպես հասուն մարդ, փորձում է իր ուժերը և ինքնուրույն օգտագործում է իր ստեղծածը>>: ([36], էջ 70):

Կարելի է առանձնացնել հետևյալ կարևորագույն գործառույթները, որոնք խաղը դարձնում են ոչ միայն գրավիչ, այլև անփոխարինելի:

1. Ինքնուրույնություն

Խաղը կյանքի միակ ոլորտն է, որի մեջ երեխան ինքն է կանոնակարգում նպատակները և միջոցները: Դա շատ կարևոր է երեխաների համար, քանի որ դեռահասության տարիքում ճգնաժամային պատճառներից մեկը հենց երեխայի ինքնուրույնության բացակայությունն է: Ուժերի փորձարկումը միշտ ուղեկցվում է անհաջողությամբ, այդ իսկ պատճառով հասուն տարիքում կատարած փորձերը անհնար են, քանի որ ոչ ոք երեխային կամ դեռահասին չի տա որևէ գործ, որի արդյունքը անհաջող է: Անհրաժեշտ է նշել, որ դպրոցում կատարած գործողությունները շատ սահմանափակ են:

2. Ստեղծագործելու կարողության ապահովում

Խաղից դուրս երեխաների ստեղծագործելու կարողությունը խաղից դուրս շատ քիչ թվով երեխաների է հասանելի: Խաղն ընձեռնում է հնարավորություն առանց պատժելու ստեղծագործել: Առանձնացվում են խաղի հետևյալ կարևորագույն հատկանիշները.

- շփում խաղընկերոջ հետ,
- խաղացողի հնարավորությունների ցուցադրում,
- անսպասելի իրավիճակների մեջ հայտնվելու սպասում,
- կայացվելիք որոշումների կշռադատում և արդյունքի հաշվարկում,
- հաջողության գրանցումից հետո բավարարվածության առաջացում,
- եթե խաղը դերային է, ապա տվյալ դերը ստանձնելուց հետո վստահության առաջացում:

Նորահայտ հնարավորությունները, սովորաբար, դրդում են փորձերի: Այդպիսի օրինակ կարող է հանդիսանալ համացանցը, որը մեծ տարածում է գտել և երեխաների, և մեծահասակների շրջանակում՝ ընձեռնելով անսահման հնարավորություններ: Խաղի գրավչությունը կապված է նոր հնարավորությունների ստեղծումից: Դա կախված է խաղի տեսակից, իսկ ամենագրավիչը այն հնարավորություններն են, որոնք համապատասխանում են երեխայի տարիքային և անհատական առանձնահատկություններին: Կարևոր է ընդգծել, որ մաթեմատիկական խաղերի՝ գլուխկոտրուկների լուծումը շատ կարևոր պահանջմունքներ չի բավարարում, սակայն տարբեր մրցանակներ ունեցող խաղերի հետ համեմատած՝ պակաս գրավչություն չունի: Խաղային դրդապատճառների ստեղծման խնդիրը շատ կարևոր է, մինչդեռ

ամբողջ ծավալով չի ներկայացվում:Ներկայացնենք այն պահանջմունքների ցանկը,որոնք կարող են իրականացվել խաղի ընթացքում.

- անհատական գործունեության ծավալում,
- ստեղծագործականություն,
- շփում,
- կառավարում,
- ինքնորոշման ձևավորում դերային խաղերի արդյունքում,
- ինքնորոշման ձևավորում գործողությունների կատարման արդյունքում:

Ուսուցման գործընթացում խաղը համարվում է բավականին ժամանակատար և դժվարին գործընթաց: Խաղին նախապատրաստվելը ավելի շատ ժամանակ և ջանքեր է պահանջում,քան խաղի ընթացքը: Հնարավոր է հետագայում ստեղծվի խաղային տեխնոլոգիաների կազմակերպման և իրականացման մի ամբողջական համակարգ, որը թույլ կտա առանց դժվարության խաղը կիրառել բոլոր դասերին:Խաղը կենդանի երևույթ է,ավելի ընդլայնված,քան դրա մեջ ներդրված դիդակտիկ տարրերը.այդ է պատճառը,որ երեխաները հեշտությամբ անցում են կատարում նպատակից դեպի դրդապատճառը:

Խաղերի թերի կողմը համարվում է խաղի նկատմամբ կախվածության առաջացումը, շատ հաճախ հանդիպում ենք այնպիսի դեպքերի, երբ երեխաները հրաժարվում են անգամ մենդից, միայն թե խաղան իրենց սիրելի խաղը: Խաղն ուսուցման գործընթացում ներառելով՝ պետք է հաշվի առնել և խուսափել հնարավոր վտանգներից և հնարավորինս շտկել թերությունները:

1.4.Խաղերի տեսական դրույթները և դրանց դասակարգումը

Խաղը մարդու գործունեության հիմնական տեսակներից է այն համարվում է մարդկային գործունեության զարմանալի արտացոլում: Խաղը գործունեության տեսակ է՝ ուղղված հասարակական փորձի գիտակցմանն ու յուրացմանը: Խաղալու ընթացքում երեխան զարգանում է և կարողանում է ինքնակառավարվել:

Ինչպես արդեն նշեցինք. խաղի մասին իրենց աշխատություններում խոսել են հայտնի մանկավարժներ, հոգեբաններ: Նրանց աշխատություններում ուսումնասիրված և հիմնավորված է խաղի դերը երեխայի հիմնական հոգեբանական գործառույթների զարգացման, ինքնակառավարման և ինքնակարգավորման գործում, ինչպես նաև խաղի դերը նրա սոցիալականացման գործընթացում՝ հասարակական փորձի յուրացման և օգտագործման ժամանակ:

Խաղի՝ որպես անհատական գործունեության,կազմի մեջ են մտնում.

- նպատակադրվածությունը,
- պլանավորումը,
- նպատակների իրականացումը,
- արդյունքների վերլուծությունը:

խաղային գործունեություն կատարելու դրդապատճառը ապահովվում է ընտրության հնարավորությամբ, մրցակցելու կարողությամբ, պահանջմունքների բավարարումով, ինքնակառավարվարմամբ և ինքնաիրացմամբ:

խաղի բովանդակության մեջ են մտնում.

- դերերը, որոնք ընտրվում են խաղացողների կողմից,
- խաղային գործընթացը,
- առարկայի խաղային օգտագործումը,
- խաղացողների միջև իրական հարաբերությունները,
- բովանդակությունը, որը պայմանականորեն կրկնվում է խաղացողների կողմից:

Խաղը գործունեության տեսակ է՝ ուղղված հասարակական փորձի ընկալմանն ու յուրացմանը, որի մեջ կատարելագործվում է երեխայի վարքի ինքնակառավարումը: Խաղերի մեծ մասը տարբերվում են հետևյալ գծերով.

- ազատ զարգացնող գործունեությամբ, որը նախաձեռնվում է միմիայն երեխայի ցանկությամբ,
- ստեղծագործականությամբ,
- գործունեության զգացմունքային մակարդակով՝ զգացմունքային լարվածությամբ,
- կանոնների առկայությամբ, որոնք արտահայտում են խաղի բովանդակությունը, դրա զարգացման տրամաբանական և ժամանակավոր հետևանքները:

Խաղային գործունեություն կատարելու դրդապատճառը ապահովվում է ընտրության հնարավորությամբ, մրցակցելու կարողությամբ, պահանջմունքների բավարարումով, ինքնակառավարվարմամբ և ինքնաիրացմամբ:

խաղի բովանդակության մեջ են մտնում.

- դերերը, որոնք ընտրվում են խաղացողների կողմից,
- խաղային գործընթացը,
- առարկայի խաղային օգտագործումը,
- խաղացողների միջև իրական հարաբերությունները,
- բովանդակությունը, որը պայմանականորեն կրկնվում է խաղացողների կողմից:

Խաղը՝ որպես մանկավարժական գործընթացի գլխավոր տարր, կատարում է հետևյալ կարևորագույն գործառույթները.

1. Սոցիալականացման գործառույթ
2. Միջազգային հաղորդակցական գործառույթ
3. Երեխայի ինքնաիրացման գործառույթ
4. Հաղորդակցական գործառույթ
5. Վերլուծական գործառույթ
6. Թերապևտիկ գործառույթ
7. Վերականգնողական(կորեկցիոն) գործառույթ
8. Չվարճացնող գործառույթ

Մանկավարժական խաղերը՝ մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների և հնարների ամբողջական համակարգն է: Խաղը և մանկավարժական խաղն ունեն որոշակի տարբերություններ^a մանկավարժական խաղն ունի մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների և հնարների ամբողջական համակարգ, ունի ուսուցչի կողմից հստակ առանձնացված խնդիրներ և նպատակներ, որոնք համապատասխանում են խաղի արդյունքի հետ, որոնք կարող են հիմնվել, առանձնացվել և բնութագրվել ուսուցման իմացական ուղղվածությամբ: Մանկավարժական խաղերը բավականին բազմաբնույթ են՝ ելնելով իրենց.

- դիդակտիկական նպատակներից
- կազմակերպական առանձնահատկություններից
- երեխաների տարիքային և անհատական առանձնահատկություններից
- բովանդակությունից:

Խաղային տեխնոլոգիայի տեղն ու դերը, խաղային մասնիկների համադրումը, ուսուցման արդյունավետության ապահովումը մեծ մասամբ կախված են ուսուցչի կողմից խաղերի ճիշտ օգտագործումից և դասակարգումից: Գ.Է.Սելևկոն առաջարկում է խաղը դասակարգել՝ ելնելով հետևյալ սկզբունքներից.

1. Խաղերի դասակարգում գործունեության տեսակից ելնելով՝ ֆիզիկական(շարժողական), ինտելեկտուալ, աշխատանքային, սոցիալական և հոգեբանական:
2. Մանկավարժական գործընթացի բնույթից ելնելով՝
 - ուսուցողական, մարզողական, վերահսկողական և ընդհանրացնող,
 - ճանաչողական, դաստիարակչական և զարգացնող,
 - վերարտադրողական և ստեղծագործական,
 - կոմունիկացիոն, դիագնոստիկ և հոգեբանական:

Ըստ Սելևկոյի դասակարգման մանկավարժական խաղերը բաժանվում են՝ առարկայականի, դերայինի և գործնականի:

Առարկայական մասով առանձնացնում ենք խաղեր՝ ելնելով դպրոցական բոլոր ծրագրերից:

Խաղային միջավայրից ելնելով՝ առանձնացնում ենք խաղեր առարկաներով և առանց առարկաների, դասարանային, արտադասարանային և համակարգչային:

Ժամանակակից դպրոցը, որը նպատակ ունի ակտիվացնելու ուսումնական գործընթացը, խաղային գործունեությունը կիրառվում է հետևյալ դեպքերում.

- որպես ինքնուրույն գործելու միջոց՝ հասկացությունների, թեմաների և ուսումնական առարկաների որոշակի բաժինների յուրացման համար,
- որպես որևէ ընդարձակ տեխնոլոգիայի մաս,
- որպես դաս կամ դասի մի մաս,

- որպես արտադասարանային աշխատանքի տեխնոլոգիա:

Ի տարբերություն խաղի՝ մանկավարժական խաղը, պարունակում է տարբերակիչ գիծ՝ հստակ դրված ուսուցման նպատակ և դրան համապատասխան արդյունք, որը կարող է հիմնավորվել, առանձնացվել պարզ ձևով և բնութագրվել ուսումնաճանաչողական ուղղվածությամբ: Ուսումնական գործընթացում խաղային տեխնոլոգիայի տեղի և դերի որոշումը, խաղերի մասերի համադրումը մեծ մասամբ կախված է ուսուցչի կողմից մանկավարժական խաղերի ճիշտ և գրագետ դասակարգումից:

Չարգացնող խաղերի գլխավոր յուրահատկությունն այն է, որ հնարավոր դարձավ ուսուցման սկզբունքները միավորել երեխայի ստեղծագործական կարողությունների հետ և այդպիսով երեխան կարող է հասնել իր հնարավորությունների բարձրակետին: Կրտսեր դպրոցականների տարիքի համար բնորոշ են յուրացման պայծառությունը, ներմուծման դյուրինությունը և դերերը: Երեխաները հեշտությամբ են մտնում յուրաքանչյուր գործունեության մեջ՝ մանավանդ խաղային: Նրանք ինքնուրույն կազմակերպվում են խմբային խաղերում, շատ հեշտությամբ շարունակում են խաղը՝ տարբեր առարկաներ ներմուծելով:

Դիդակտիկ խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է դրանց անընդհատ կիրառումից, դրանց ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից և դիդակտիկական առաջադրանքների հետ համադրումից: Խաղային տեխնոլոգիան կառուցվում է որպես ամբողջական համակարգ, որն ընդունակ է ընդգրկելու ուսումնական գործընթացի որոշակի մասը և միավորված է ընդհանուր բովանդակության և դերերի հետ: Այդ գործընթացի հետ մեկտեղ խաղային սյուժեն զարգանում է ուսուցման բովանդակության հետ միասին, այն նպատում է ակտիվացնել ուսուցման գործընթացը, յուրացնել ուսումնական էլեմենտների մի ամբողջական շարք: Խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործումը տարրական դասարանների յուրաքանչյուր ուսուցչի պարտքն է:

Պ.Մ.Բայևը իր <<Խաղում ենք մաթեմատիկայի դասերին>> գրքում տվել է խաղի՝ որպես ուսումնական գործընթացի ուսումնական միջոցներից մեկի, հիմնական հասկացությունների ընդհանուր բնութագիրը և կատարել է հետևյալ եզրահանգումները.

- խաղն արդյունավետ միջոց է երեխայի մեջ ճանաչողական հետաքրքրությունների դաստիարակման և նրանց ուսումնական գործունեության ակտիվացման համար,
- անսխալ կազմակերպված խաղը մարզում է աշակերտների հիշողությունը, օգնում է աշակերտներին զարգացնել իրենց լեզվական կարողություններն ու հմտությունները,
- խաղը խթանում է երեխաների մտածողությունը, զարգացնում է ուշադրությունը և նրանց մեջ արթնացնում է իմացական հետաքրքրություն ուսումնական առարկայի նկատմամբ,
- խաղը երեխայի պասիվության վերացման միջոցներից մեկն է,
- խաղի ժամանակ խմբի կազմի յուրաքանչյուր անդամ կրում է պատասխանատվություն խմբի հաղթանակի համար, նրանցից յուրաքանչյուրը ձգտում է որքան հնարավոր է արագ լուծել առաջադրանքը:

Այսպիսով՝ մրցակցությունը նպաստում է բոլոր աշակերտների աշխատասիրության ավելացմանը:

Հեղինակի կողմից առաջարկված խաղերը կարող են կիրառվել ինչպես պատրաստի, այնպես էլ փոփոխված ձևով: Ուսուցման գործընթացի կարևորագույն հարցերից մեկը^a դասը խաղային տեխնոլոգիայով կազմակերպելն է: Այստեղ կարող են հանդես գալ կազմակերպման բազմաթիվ տարբերակներ, սակայն պետք է հետևենք հետևյալ պայմանների պարտադիր կատարմանը.

- խաղի համապատասխանությունն դասի ուսումնադաստիարակչական խնդիրներին
- երեխաների տարիքային և անհատական առանձնահատկությունների հաշվառում
- դասերի ընթացքում խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործման որոշակի սահմանափակում: Ելնելով դասի թեմայից՝ կարելի է առանձնացնել դասերի կազմակերպման հետևյալ տեսակները.
- Դասեր՝ դերային խաղերի կիրառմամբ,
- Դասեր՝ ուսումնական գործընթացի խաղային կազմակերպմամբ՝ խաղային առաջադրանքների, վարժությունների, խնդիրների կիրառմամբ (դաս-մրցույթ, դաս-շրջագայություն),
- Դասեր՝ խաղային այնպիսի առաջադրանքների ներմուծմամբ, որոնք սովորաբար առաջարկվում են ավանդական մեթոդներով կազմակերպված դասերին,
- դասի որոշակի փուլում համապատասխան խաղի կիրառում (դա կլինի դասի սկզբում, դասի կեսին կամ վերջում), նոր նյութի հետ ծանոթացում, գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների ամրապնդում, սովորած նյութի կրկնություն և ամրապնդում,
- մաթեմատիկայի դասերին տարբեր արտադասարանական աշխատանքների կազմակերպում (տարբեր մրցույթներ, օլիմպիադաներ), որոնք կարող են անցկացվել նույն դասարանների, սակայն տարբեր հոսքերի աշակերտների միջև:

Երեխաների խոսքի զարգացումը համարվում է նրանց հոգեբանական զարգացման կարևորագույն բաղադրիչներից մեկը՝ մանկության տարիքում: Խոսքային գործունեությունը համարվում է լեզվի յուրացման միջոց, երեխաների կողմից լեզուն յուրացվում է շրջապատող մարդկանց հետ հաղորդակցվելու շնորհիվ: Յուրացնելով մայրենի լեզուն՝ երեխան սկսում է տիրապետել դրա հնչյունային, բառապաշարային և քերականական կազմերին:

Խոսքն անքակտելիորեն կապված է մտածողության զարգացման հետ, այն ծառայում է որպես մտքի գոյության ձև: Խոսքի տիրապետման մակարդակից ելնելով՝ երեխան սովորում է ճշգրիտ հասկանալ իրեն շրջապատողների խոսքը, կարողանում է կապակցված խոսք արտահայտել, ճշգրիտ և սեղմ արտահայտել իր մտքերը: Խոսքը երեխային հնարավորություն է ընձեռնում վերանայել սեփական անհանգստությունները և խոսքայնացնել իր զգացմունքները, օգնում է ինքնակառավարվել և վերահսկել սեփական գործունեությունը: Խոսքի զարգացումը՝ որպես հաղորդակցության միջոց, թույլ է տալիս երեխային կողմնորոշվել տարբեր սոցիալական իրավիճակներում, շփման մեջ մտնել թե՛ մեծահասակների, թե՛ իր տարեկիցների հետ:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում մաթեմատիկական խոսքի զարգացման կարևորագույն տարրը գրավոր խոսքի յուրացումն է, որն ունի շատ կարևոր նշանակություն երեխայի մտավոր զարգացման համար: Այդ փուլում կատարվում է ընթերցանության զարգացման և գրավոր խոսքի յուրացման ակտիվ գործընթաց: Կրդալ և գրել սովորելը՝ երեխան կարողանում է իր խոսքն արտահայտել նորովի, կարողանում է համակարգել իր խոսքը, կապակցված և սեղմ արտահայտել իր մտքերը:

Մեր օրերում դպրոց հաճախում են հիմնականում 6 տարին լրացած երեխաները, որոնց դեռ հոգեհարազատ են խաղն ու խաղային գործընթացները :

Ուսուցիչները, ծնողները և հասարակայնությունը միաբերան պնդում են, որ նվազել է ուսման նկատմամբ սովորողների հետաքրքրությունը: Այս տարիքում սովորելու նկատմամբ հետաքրքրության նվազումը առավելապես պայմանավորված է ուսուցման գործընթացում արդիական տեխնոլոգիաների օգտագործման մակարդակի նվազմամբ. համաշխարհային մասշտաբով դրանք կատարելագործվում են, զարգանում, մատչելի դառնում: (Ջ. Գյուլամիրյան «Խաղալով սովորենք»)

Մեծ մանկավարժ Կ. Դ. Ուշինսկու այն խոսքերը, թե « Եթե մանկավարժությունն ուզում է մարդուն դաստիարակել բոլոր հարաբերություններում , ապա նա պետք է մարդուն ճանաչի բոլոր հարաբերություններում » այսօր ևս արդի է: Մարդուն բոլոր իմաստներով, բոլոր կողմերով ճանաչելու համար բավական է նրան ուսումնասիրել խաղային գործունեության ժամանակ: Խաղերի բազմազանությունը տարբեր բնույթի արգելքներ է ստեղծում նպատակին հասնելու ` հաղթելու ճանապարհին, որոնք հաղթահարելու ժամանակ յուրաքանչյուր երեխա դրսևորում է ինքնատիպ վարք՝ ուժ, ճարպկություն, հնարամտություն, խելք, գիտելիքներ...

Խաղեր մայրենիից

Օդամղիչներ

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչը (խաղավարը) տալիս է հարցեր որոնց պատասխանել կօգնեն նկարներով քարտերը:

- Ինչո՞վ ենք մենք դպրոց գալիս:
- Ի՞նչ են վաճառում խաղալիքների խանութում:
- Ի՞նչ են գցում թեյի մեջ:
- Ինչո՞վ են ուտում ապուրը :
- Ո՞ր կենդանին է մուկ ուտում:
- Ի՞նչ է ուտում նապաստակը :

Առարկայի մասին մի բառ ասա

Երեխաներին տրվում են տարբեր առարկաների նկարներ: Յուրաքանչյուրը պետք է իր ստացած առարկայի անվան առաջին հնչյունով մի նոր բառ ասի(տվյալ առարկան բնութագրող):

Ո՞ր բառի մեջ է լսվում

Երեխաների առջեւ լցված են նկարներ: Ուսուցիչն արտասանում է տարբեր հնչյուններ և առաջարկում է գտնել այդ ձայնն ունեցող բառը, ցույց տալ նկարը և ասել անունը : Օրինակ՝ ո՞ր առարկայի անվան մեջ են լսվում լ (լոր, սալոր) , դ (դդում, դույլ, սանդուղք), տ (տուն, տատիկ, մատ) ...

Ո՞վ է նա: Ի՞նչ է նրան պետք

Խաղի նպատակը. երեխաներին ծանոթացնել տարբեր մասնագիտություններին և նրանց առանձնահատկություններին: Չարգացնել նրանց ուշադրությունը , խոսքը, դիտողունակությունը, արագ կողմնորոշվելու ունակությունը, հարստացնել բառապաշարը :

Անհրաժեշտ պարագաներ. տարբեր մասնագիտություններ ներկայացնող մարդկանց նկարներ:

Խաղի ընթացքը. աշխատանքն իրականացվում է զույգերով: Յուրաքանչյուր նստարանի դրվում է որևէ մասնագիտություն ներկայացնող մարդու նկար:

Հանձնարարություն. դիտե՛ք նկարը և մտածե՛ք , թե ինչ մասնագետ է նա, և ինչ է հարկավոր նրան՝ աշխատելու համար: Ձեզ տրվում է 2 րոպե ժամանակ: Որոշե՛ք միասին , բայց պիտի պատասխանի զույգերից մեկը: Դասարանը պիտի ուշադիր լսի և լրացնի պատասխանող զույգին:

Օրինակ.

- Ո՞վ է նա:
- Հյունս:
- Ի՞նչ է նրան պետք:
- Մուրճ, մեխ, սղոց
- Ուրիշ ինչ... փայտ, քանոն, ռանդա, սոսինձ, պտուտակ, պտուտակահան...

Ո՞վ է նա: Ի՞նչ է նա անում

Խաղի նպատակները. երեխաներին ծանոթացնել մի շարք մասնագիտություններին և նրանց առանձնահատկություններին: Չարգացնել նրանց ուշադրությունը, արագ կողմնորոշվելու

կարողությունը: Ամրակայել նախադասություններ կազմելու, մի քանի՝ իրար հետ մտքով կապված նախադասություններ կազմելու աշակերտների կարողությունները, հարստացնել բառապաշարը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. տարբեր մասնագիտություններ ներկայացնող մարդկանց նկարներ:

Խաղի ընթացքը. աշխատանքն իրականացվում է զույգերով: Յուրաքանչյուր նստարանի դրվում է որևէ մասնագիտություն ներկայացնող մարդու նկար:

Հանձնարարություն. դիտեք նկարը, մտածեք, թե ինչ մասնագետ է նա և ինչ կարող է անել որպես մասնագետ:

Օրինակ.

- Ո՞վ է նա:
- Դերձակ (ուհի):
- Ի՞նչ կարող է նա անել որպես դերձակ:
- Շոր կարել:
- Ռերիշ ի՞նչ կարող է անել... կարճացնել շորը, նորոգել շորը, ձևափոխել...

Ամբողջացրեք նախադասությունները

Խաղի նպատակները. զարգացնել հասկանալով կարդալու կարողությունը : Մշակել խմբով աշխատելու ունակություն, դաստիարակել խմբվածություն, համերաշխություն, հանդուրժողականություն:

Անհրաժեշտ պարագաներ. կտրտած նախադասություններով լի ծրարներ:

Խաղի ընթացքը. 1-6 հաշվով դասարանը բաժանվում է 6 խմբի : Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է մեկ ծրար, որի մեջ լցված է 2-3 մասերի բաժանված նախադասություն:

Հանձնարարական. Ամբողջացրեք նախադասությունները և դասավորեք այնպիսի հաջորդականությամբ, որ ստացվի ամփոփ միտք:

Առաջադրանքներ,վարժություններ և խաղեր երեխաների հիշողության զարգացման համար

Կրտսեր դպրոցական տարիքում հիշողությունը և մյուս բոլոր հոգեբանական գործընթացները կրում են նկատելի փոփոխություններ:Դրա հիմնական պատճառն այն է,որ երեխայի հիշողությունը ժամանակի հետ ձեռք է բերում կամայականություն^a դառնալով գիտակցորեն կառավարելի:Այդ տարիքում հիշողությունը դառնում է մտածող:

Կրտսեր դպրոցականների մոտ որոշակի բովանդակությամբ և ծավալով նյութերի հիշելը տարբեր երեխաների մոտ տարբեր է: Առաջին դասարանցիների և նախադպրոցականների մոտ շատ լավ զարգացած է ոչ կամայական հիշողությունը,որոնք երեխայի մոտ ամրագրում են նրա կյանքում կատարվող դեպքերը, սակայն պետք է նշել,որ առաջին դասարանցու համար այն

ամենը, ինչ նա պետք է հիշի, դժվար թե իր համար հանդիսանա հետաքրքրաշարժ և գրավիչ: Այդ իսկ պատճառով հիշողությունն անբավարար է երեխաների գիտելիքների զարգացման համար:

Կրտսեր դպրոցականների հիշողության զարգացումը պայմանավորված է ուսուցման գործընթացում տարատեսակ հնարների և մեթոդների ներառմամբ, որոնք կապված են հիշվելիք նյութի ամրապնդման հետ: Սակայն առանց հատուկ աշխատանքների^a որոնք ուղղված են այդպիսի հնարների ձևավորմանը, նրանց հիշողությունը չի զարգանա: Յոթից ութ տարեկան երեխաների համար տիպիկ են այնպիսի իրավիճակներ, երբ երեխայի համար ավելի դյուրին է հիշել ինչ-որ բան առանց այլ միջոցների գործադրման: Այն հարցին, թե նա ինչպես հիշեց դա, երեխան պատասխանում է Ֆուլդակի հիշեցի ու վերջ: Ուսումնական նյութերի բարդացման հետ ուղղակի հիշել արտահայտությունը իրեն էլ չի արդարացնում, որն էլ ստիպում է աշակերտներին փնտրել այլ միջոցներ նյութը մտապահելու համար: Հիշողության զարգացման մեջ կարևորագույնը համարվում են իմաստային հիշողության հնարները, որոնք ընկած են տրամաբանական մտածողության զարգացման հիմքում: Տրամաբանական մտածողության հիմքը կազմում է մտածական գործընթացների օգտագործումը: Այդպիսի հիշողությունը հիմնված է հասկանալու վրա: Այդ առումով տեղին է մեջբերել Լ.Ն.Տոլստոյի հետևյալ միտքը, որ գիտելիքը այն ժամանակ է գիտելիք, երբ այն ձեռք է բերվել մտքի կատարած ջանքերի շնորհիվ, այլ ոչ թե միայն հիշողությամբ:

Կրտսեր դպրոցական տարիքը համարվում է սենզիտիվ կամայական հիշողության բարձր ձևերի կազմավորման համար, այդ իսկ պատճառով նպատակաուղղված զարգացնող աշխատանքը այս դեպքում համարվում է ամենաարդյունավետը: Իմաստավորված հիշողությունը հիմնված է հասկանալու վրա և կապված է լեզվի զարգացման հետ: Իմաստավորված հիշողության գործընթացում նախ և առաջ ստեղծվում են վերհիշելու համար անհրաժեշտ հենարաններ, որոնք էլ թույլ են տալիս սահմանափակել կարճաժամկետ հիշողությունը: Կապերը, որոնք ստեղծվում են հիշողության համար, կրում են ոչ ինքնուրույն, այլ համընդհանուր աջակցող բնույթ, դրանք ծառայում են որպես ինչ-որ բան հիշելու միջոցներ: Ավելի քան արդյունավետ կլինեն այն հենարանները, որոնք արտացոլում են որևէ նյութի հիմնական գաղափարները: Դրանք հանդիսանում են հիմնավորված, իմաստավորված միավորներ: Թույլ զարգացած հիշողությունն ունեցող երեխաների համար հիշողության զարգացման ուղիներն ընկած են իմաստավորված հիշողության զարգացման վրա, դրա մեջ են մտնում նյութի ընդհանրացման ունակությունը, դրա գլխավոր մասերի առանձնացման կարողությունը:

Այդպիսի մի արդյունավետ մեթոդ է մշակել Կ.Պ.Մալցևան: Այդ մեթոդիկան ստացել է Ֆիմաստավորված միավորներ՝ անվանումը, որը կարող է կիրառվել գրեթե բոլոր տարիքի աշակերտների համար, ովքեր, սկսած առաջին դասարանից, ունեն դժվարություններ: Այդ մեթոդիկան ամենից հարմար է կիրառել տարրական դասարաններում:

Մեթոդիկայի իմաստը հետևյալն է. երեխային հանձնարարում են լուծել մի խնդիր, սակայն մինչև խնդրի լուծմանն անցնելը, աշակերտը պետք է կարողանա առանձնացնել տրված խնդրի պահանջը և նախանշել ուղիներ տվյալ պահանջի կամ հարցի լուծման համար: Որպեսզի

աշակերտը կարողանա առանձնացնել խնդրի հիմնական տվյալները. նա պետք է պատասխանի երկու հարցի. \S ինչի՞նչ մասին է խոսվում հետևյալ խնդրում: \S Ի՞նչ տվյալներ կան: Առաջին հարցի պատասխանը մեզ թույլ կտա առանձնացնել տվյալ խնդրի հիմնական միտքը, որին նա անդրադառնում է, իսկ երկրորդ հարցի պատասխանը կարտահայտի առաջին հարցի ճշմարտացիությունը: Ուսուցողական մեթոդիկան ունի երկու մաս՝ առաջին մասը իմաստային միավորների առանձնացումն է, իսկ երկրորդ մասը որոշակի պլանի կազմումն ու կիրառումն է:

Խնդիր 1. Աշոտի մայրն ունի երեք որդի: Մեծ որդու անունն Արմեն է, իսկ փոքրին՝ Արայիկ: Ինչպե՞ս են անվանում նրա մյուս՝ երրորդ որդուն:

Խնդիր 2. Տարվա ընթացքում ժամացույցն ամենաքիչը ո՞ր ամսվա օրերին կարող է փչանալ: *Տեսակ՝ Օրացույց:*

Խնդիր 3. Փորձե՛ք արագ-արագ գումարել հետևյալ 4 թվերը՝ 1, 20, 300, 4000: Ի՞նչ ստացաք արդյունքում: Ո՞ր թիվը նշվեց ամենասկզբում:

Տեսակը՝ Բաժանելիության այբուբեն:

Խնդիր 4. Զանի՞ ամիս կա, որն ունի երեսուն օր: *Տեսակ՝ Օրացույց:*

Խնդիր 5. Զանի՞ անգամ է պետք ամենամեծ միանիշ թվին ամենափոքր երկնիշ թիվը գումարել՝ ամենամեծ երկնիշ թիվը ստանալու համար:

Տեսակը՝ Բաժանելիության այբուբեն:

Խնդիր 6. Զանի՞ թիվ կա, որ մեծ է 46-ից և փոքր է 60-ից:

Տեսակը՝ Բաժանելիության այբուբեն:

Խնդիր 7. Ուշադիր նայեք և գտեք, թե որոնք են հաջորդ թվերը:

Տեսակը՝ Կռահեք հջորդը:

1, 2, 2, 3, 3, 3, ?, ...

Լուծում

1, 2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 5, 5, 5:

Խնդիր 8. Կռահելով, թե ինչպես է առաջացել առաջին տողի փակագծում գրված թիվը, փոխարինեք ?-ը: *Տեսակը՝ ?-ի փոխարեն:*

19 (51) 32
37 (?) 42

Լուծում

- 1) $19+32=51$
- 2) $37+42=79$

Պատասխան՝ 79:

Խնդիր 9. Կռահելով բերված հաջորդականության օրինաչափությունը՝ գտե՛ք, թե ինչով պետք է փոխարինել ?-ը: *Տեսակը՝ Կռահեք հաջորդը:*

ա) 1, 5, 5, 2, 3, ?, ...

բ) Ե,Ե,Չ,Յ,Ու,?, ...

Խնդիր 10. Որո՞նք են հաջորդ թվերը: *Տեսակը՝ Կռահեք հաջորդը:*

1,3,3,3,5,5,5,5,?, ...

Խնդիր 11. Յուրաքանչյուր թույլտվում կախարդական զամբյուղում եղած խնձորների թիվը կրկնապատկվում է:10 թույլտվում հետո զամբյուղը լցվելու է:Որքա՞ն ժամանակ հետո է այն կիսով չափ լցվելու:

Խնդիր 12.Սեղանին եղած ընկույզների կեսը վերցրեց Գայանեն, մնացածի կեսը՝ Լևոնը, որից հետո մնացածի կեսը՝ Լիլիթը: Սեղանին մնաց 3 ընկույզ: Սկզբում քանի՞ ընկույզ կար սեղանին:

Խնդիր 13.Թոռնիկը հարցրեց պապիկին,թե քանի տարեկան է նա: Պապիկը պատասխանեց.

-Եթե իմ տարիքը բաժանես 6-ի և ստացված թվից հանես 6, ապա կստացվի 6: Քանի՞ տարեկան է պապիկը: *Տեսակը՝ Որոշեք տարիքը:*

Առաջադրանքներ,վարժություններ և խաղեր երեխաների մտածողության զարգացման համար

Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխաների մտածողության զարգացումը համարվում է մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացի կարևորագույն խնդիրներից մեկը:Ուսուցման սկզբնական օղակից սկսած պետք է ուշադրություն դարձնել երեխայի մտածողության զարգացման վրա,երեխայի մտածողությունը հանդես է գալիս որպես նրա հոգեբանական զարգացման կիզակետ և համարվում է որոշակիացված մյուս բոլոր հոգեբանական գործընթացների համեմատությամբ, որոնք դրա ազդեցության ներքո են զարգանում և կրում են բնութագրիչ բնույթ:Կրտսեր դպրոցականի մտածողությունը գտնվում է զարգացման ակտիվ գործընթացում: Այդ ընթացքում կատարվում է առարկայական-պատկերավոր մտածողության անցում բառատրամաբանական մտածողության, ինչն էլ նպաստում է, որ տարրական դասարանի աշակերտի մտածողության գործընթացը կրի երկակի բնույթ՝ կոնկրետ մտածողությունը կախված է և հետևողականությունից, և ենթարկվում է տրամաբանական սկզբունքներին: Սակայն պետք է նշել, որ խորը գիտական և տրամաբանական քննարկումները երեխաներին դեռ հասու չեն: Մտածողության զարգացման մասին խոսելիս՝ առանձնակի պետք է նշենք առաջին դասարանցիների մտածողությունը,նրանց մտածողությունը հենվում է զննական պարագաների առկայության վրա: Հասկացությունների և ընդհանրացումների բովանդակությունը հիմնականում որոշվում է առարկայի տեսական-առարկայական բնութագրումներից: Ուսումնական գործընթացի տիրապետման և գիտական հասկացությունների համակարգից ելնելով՝ երեխայի մտավոր գործընթացները դառնում են ավելի կապակցված գործնականի հետ, որն էլ նրա համար հենարան է հանդիսանում: Երեխաները տիրապետում են մտածողության գործընթացի հնարներին, նրանք սկսում են կատարել այնպիսի գործողություններ, ինչպիսիք են՝ մտքում գործողություններ կատարելու, սեփական դիտարկումները վերլուծելու կարողությունները:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում են զարգանում այնպիսի կարևոր հնարներ, ինչպիսիք են՝ համեմատությունը առարկայի էական և ոչ էական հատկանիշների բացահայտման համար,

ընդհանրացումը՝ հասկացությունների բնորոշման համար: Մտածողության լիակատար զարգացման համար տեղեկացվածությունը բերում է նրան, որ երեխայի կողմից յուրացրաց գիտելիքը դառնում է ֆրագմենտային, իսկ որոշ դեպքերում էլ սխալ: Դա լրջորեն բարդացնում է երեխաների ուսուցման գործընթացը, նվազեցնում է ուսուցման արդյունավետության մակարդակը: Այսպես, օրինակ, ընդհանուր և էական հատկանիշների առանձնացման անկարողությունը երեխաների մոտ բերում է հետևյալ խնդիրների առաջացմանը՝ ընդհանրացում կատարելու բացակայություն, ըստ տրված տվյալների նոր խնդիր կազմելու անկարողություն: Մտածողության հիմնական գործընթացներին տիրապետելը աշակերտներից պահանջվում է սկսած առաջին դասարանից: Դա է հիմնական պատճառը, որ կրտսեր դպրոցական տարիքում անհրաժեշտ է կատարել նպատակաուղղված աշխատանք այդ գործընթացների զարգացման համար:

Առաջին և երկրորդ դասարանում առաջարկվող խնդիրներ

Խնդիր 1. Խանութ բերեցին 5 տակառ կաթ և վաճառեցին 3 տակառի կաթը: Քանի՞ տակառ մնաց խանութում:

Խնդիր 2. Վանդակում կա 3 ճագար: Երեք քույրերից յուրաքանչյուրին տվեցին մեկական ճագար, սակայն վանդակում մնաց մեկ ճագար: Ինչպե՞ս կարող է դա պատահել: *Տեսակը՝ Եղեք ուշադիր:*

Խնդիր 3. Մայրն իր տղայի և աղջկա հետ գնացին սունկ հավաքելու: Ընդամենը քանի՞ հոգի գնաց սունկ հավաքելու: *Տեսակը՝ Եղեք ուշադիր:*

Խնդիր 4. Հայր ու որդի 2 ժամ թենիս խաղացին: Քանի՞ ժամ խաղաց նրանցից յուրաքանչյուրը: *Տեսակը՝ Եղեք ուշադիր:*

Խնդիր 5. Կա կաղնու 4 ծառ: Յուրաքանչյուր ծառ ունի 4-ական մեծ ճյուղ, յուրաքանչյուր մեծ ճյուղ^a 4-ական փոքր ճյուղ, որոնցից յուրաքանչյուրի վրա^a 4-ական խնձոր: Քանի՞ խնձոր կա ծառին: *Տեսակը՝ Եղեք ուշադիր:*

Խնդիր 6. Կոկորդիլոսի գլխից մինչև պոչը 7 մ է, պոչից մինչև գլուխը նույնպես 7 մ է: Քանի՞ մետր է կոկորդիլոսը: *Տեսակը՝ Եղեք ուշադիր:*

Խնդիր 7. Սագը երկու ոտքի վրա կանգնած 2 կգ է: Քանի՞ կիլոգրամ կլինի սագը, եթե կանգնի մեկ ոտքի վրա: *Տեսակը՝ Կշռումներ:*

Խնդիր 8. Տիգրանը գնում էր մարզադաշտ: Նրան ընդառաջ էին գալիս 5 երեխա^a յուրաքանչյուրի ձեռքին^a 2-ական տոպրակ, և ամեն տոպրակում^a 4-ական գնդակ: Քանի՞ գնդակ էին տանում երեխաները մարզադաշտ: *Տեսակը՝ Եղեք ուշադիր:*

Խնդիր 9. Չորս եղբայրներից յուրաքանչյուրն ունի մեկ քույր: Քանի՞ երեխա կա այդ ընտանիքում: *Տեսակը՝ Ով ով է:*

Խնդիր 10. Գերանը 12 մասի կտրելու համար քանի՞ տեղից պետք է սղոցել այն: *Տեսակը՝ Եղեք ուշադիր:*

Խնդիր 11. Գնացքը կազմված է 10 վագոնից: Գայանեն նստած է վերջից հաշված երրորդ վագոնում: Սկզբից հաշված՝ ո՞րերորդ վագոնում է գտնվում Գայանեն:

Խնդիր 12. Արայիկը սկսեց լուծել հանձնարարված խնդիրները, որոնցից առաջինի համարը 7-ն էր: Նա հերթականությամբ լուծեց բոլոր խնդիրները: Քանի՞ խնդիր լուծեց Արայիկը, եթե վերջինի համարը 29-ն էր:

Խնդիր 13. Դերձակն ունի 16մ գործվածք, որից նա օրական կտրում է 2-ական մետր: Քանի՞ օր հետո նա կկտրի վերջին կտորը: *Տեսակը՝ Բաժանելիության այբուբեն:*

Խնդիր 14. Ինչպե՞ս 5 խնձորը հավասարապես բաժանել 6 տղաների միջև, որ ոչ մի խնձոր երեքից շատ մասերի չբաժանվի: *Տեսակը՝ Բաժանելիության այբուբեն:*

Խնդիր 15. Տարվա ընթացքում ոչ ոք ժամացույցն է ավելի շատ ճիշտ ժամը ցույց տալիս. այն, որ ամեն օր մեկ րոպե հեռու է ընկնում, թե՞ կանցնած ժամացույցը:

Տեսակը՝ Ժամացույց:

Խնդիր 16. Դպրոցում ուսուցչուհին գրատախտակին նկարել էր 3 x 3 չափերով մի մոզական քառակուսի: Արմենը տանը դժվարանում էր նույնը նկարել հայրիկի համար: Նա միայն հիշում էր, որ վերևի աջ անկյունում 6-ն էր, կենտրոնում՝ 17-ը, իսկ ներքևի աջ անկյունում 12-ը: Ինչպե՞ս հայրիկն արագ կարողացավ վերականգնել այդ մոզական քառակուսին: *Տեսակը՝ Մոզական քառակուսիներ:*



նկ.10

Խնդիր 17. Ունենք 13 կգ ցորեն և նժարավոր կշեռք՝ 1 կիլոգրամանոց կշռաքարով: Ինչպե՞ս կարելի է 2 կշռումով ստանալ 4 կգ ցորեն: *Տեսակը՝ Կշռումներ:*

Խնդիր 18. Հայրը, մայրը և երկու որդիները որոշեցին նավակով տեղափոխվել գետի մյուս ափ: Հայր ու մայրը կշռում են 80-ական կիլոգրամ, իսկ որդիները՝ 40-ական կիլոգրամ: Ինչպես կվարվեն նրանք, եթե յուրաքանչյուրն առանձին կարող է թիավարել նավակը, որի բեռնատարողությունը 80 կիլոգրամ է: *Տեսակը՝ Կշռումներ:*

Խնդիր 19. Ճամփորդը ցանկանում է անցնել 3մ լայնությամբ ջրանցքը, որն ունի ուղիղ անկյան տեսք: Ինչպե՞ս նա կարող է անցնել ջրանցքը 3մ-անոց երկու գերանի օգնությամբ: *Տեսակը՝ Գետանց:*

Խնդիր 20. Տրված քառակուսու դատարկ վանդակները լրացրեք այնպիսի թվերով, որպեսզի ստացվի մոզական քառակուսի: *Տեսակը՝ Մոզական քառակուսիներ:*

	5	7
1		

նկ.11

Երրորդ և չորրորդ դասարաններում առաջարկվող խնդիրներ.

Խնդիր1. Գնացքներից մեկը մեկնում է Երևանից Իջևան՝ 60կմ/ժ արագությամբ, իսկ մյուսը Իջևանից Երևան՝ 40 կմ/ժ արագությամբ: Որքա՞ն կլինի նրանց միջև հեռավորությունը հանդիպումից 1ժ հետո:

Տեսակը՝ Ուղևորություններ:

Խնդիր 2. Վարորդը մեքենայով անցնում է 5000 կմ ունենալով մի պահեստային անիվ, և ժամանակ առ ժամանակ փոխում է անիվները, որպեսզի դրանք հավասարաչափ մաշվեն: Զանի± կիլոմետր կանցնի անիվներից յուրաքանչյուրն ամբողջ ճանապարհի ընթացքում: (Միայն 4-րդ դասարան)

Տեսակը՝ Ուղևորություններ:

Խնդիր 3. Գետի հոսանքի արագությունը 2կմ/ժ է: Որքանո՞ւ արագ կշարժվի նավակը գետի հոսանքի ուղղությամբ, քան հոսանքին հակառակ ուղղությամբ, եթե նրա արագությունն երկու դեպքում էլ նույնն է:

Տեսակը՝ Ուղևորություններ:

Խնդիր 4. Գնացքի շարժվելուն մնում է 4 րոպե, իսկ մինչև կայարան 2կմ է: Տղան առաջին կիլոմետրը վազեց 15կմ/ժ արագությամբ: Ի՞նչ արագությամբ նա պետք է վազի երկրորդ կիլոմետրը, որ չուշանա գնացքից:

Տեսակը՝ Ուղևորություններ:

Խնդիր 5. Երկու հրթիռ իրարից 61317 կմ հեռավորության վրա սկսում են սլանալ դեմ-հանդիման՝ մեկը 4000կմ/ժ արագությամբ, իսկ մյուսը 8000 կմ/ժ արագությամբ: Որքա՞ն կլինի նրանց միջև հեռավորությունը բախվելուց մեկ րոպե առաջ: *Տեսակը՝ Ուղևորություններ:*

Խնդիր 6. ([8]էջ 92):

1. Մտապահի՛ր որևէ թիվ:
2. Այդ թվին ավելացրո՛ւ 25:
3. Արդյունքը մեծացրո՛ւ 5- ով:
4. Արդյունքից հանի՛ր մտապահված թիվը:
5. Պատասխանը համեմատի՛ր 30-ի հետ:

Օրինակ՝

1. 40
2. $40 + 25 = 65$
3. $65 + 5 = 70$
4. $70 - 40 = 30$

Խնդիր 7. Երբ գնացքն անցավ ճանապարհի կեսը, ուղևորը պառկեց քնելու և քնեց այնքան ժամանակ, մինչև մնաց անցնելու այն ճանապարհի կեսը, որը նա քնած էր անցել: Ամբողջ ճանապարհի ո՞ր, մասը նա քնած անցավ: Տեսակը՝ Ուղևորություններ: (Միայն 4-րդ դասարան)

Խնդիր 8. Արմենն ու Աշոտը ափից ցատկեցին ջուրն ու սկսեցին լողալ դեպի կղզի: Երբ Արմենը հասավ կղզուն, Աշոտն անցել էր 40մ: Արմենն անմիջապես հետ դարձավ և հանդիպեց Աշոտին այն պահին, երբ նա ևս 8մ էր անցել: Քանի՞ մետր է ափից մինչև կղզի:

Խնդիր 9. Հեծանվորդը պետք է նշանակված տեղը հասնի որոշակի ժամկետում: Հայտնի է, որ եթե նա գնա 15կմ/ժ արագությամբ, ապա տեղ կհասնի 1ժ շուտ, իսկ եթե գնա 10կմ/ժ արագությամբ, ապա տեղ կհասնի 1 ժամ ուշ: Ըստ ժամկետի, հեծանվորդը որքա՞ն ժամանակում պետք է տեղ հասնի և ի՞նչ արագությամբ պետք է շարժվի: *Տեսակը՝ Ուղևորություններ:*

Խնդիր 10. Նավակը ընթանում է գետի հոսանքի ուղղությամբ: Երբ այն անցավ կամուրջի տակով, ուղևորներից մեկի ծղոտե գլխարկն ընկավ ջուրը, և ոչ ոք դա չնկատեց: 10 րոպե անց նկատեցին կորուստն ու անմիջապես հետ դարձան: Երբ նավակը հասավ գլխարկին այն արդեն կամրջից 1կմ-ով հեռացել էր: Որքա՞ն է գետի հոսանքի արագությունը: (Միայն 4-րդ դասարան)



Նկ.12

2.4. Առաջադրանքներ, վարժություններ և խաղեր երեխաների երևակայության զարգացման համար

Ա. Էնշտեյնը ասել է. § Երևակայությունը գիտելիքից կարևոր է (16, [Էջ 8]): Երևակայելու կարողությունը վերագրվում է միայն մարդուն և դա է, որ նրան տարբերում է մյուս բոլոր կենդանի էակներից:

Երևակայությունը հոգեբանական գործընթաց է, որի էական հատկանիշը համարվում է իրականության արտացոլումը ոչ սովորական, անսպասելի համադրությամբ: Երևակայության միջոցով ստեղծվում են այնպիսի առարկաների և երևույթների ձևեր, որոնք նախկինում երբևէ չեն ստեղծվել կամ անգամ գոյություն չեն ունեցել:

Առանձնացվում է երևակայության երկու տեսակ՝ վերարտադրողական և ստեղծագործական: Վերարտադրողական երևակայության հիմքում ընկած է որևէ առարկայի

կամ երևույթի ստեղծումը իր նկարագրության, նկարի կամ պատմության միջոցով: Երևակայության այս տեսակի զարգացումը շատ կարևոր է, քանի որ աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռնվում կազմել ճիշտ և բավականին լիարժեք պատկերացում նոր հաղորդվող ուսումնական նյութի մասին:

Ստեղծագործական երևակայության դեպքում ստեղծվում են նոր տիպի առարկաներ և երևույթներ: Այսպիսի երևակայությունը հիմք է հանդիսանում ցանկացած ստեղծագործական աշխատանքի համար, որն ընձեռնում է հնարավորություն ինքնաարտահայտման համար և թույլ է տալիս արտահայտել իր ամբողջ ներուժը: Երևակայության բոլոր ձևերը, ինչքան էլ յուրօրինակ լինեն, հենվում են այն պատկերացումների և ազդեցությունների վրա, որոնք մարդը ստանում է իրական կյանքից: Ըստ Լ.Ս. Վիգոտսկու՝ երևակայության և իրականության կապի առաջին ձևը համարվում է այն, որ երևակայական ցանկացած ստեղծագործություն ստեղծվում է այն բաղադրիչներից, որոնք վերցվել են իրականությունից և պարունակում են մարդկային նախկին փորձը: Երեխայի երևակայությունը զարգանում է աստիճանաբար՝ կախված նրա իրականության ըմբռնման մակարդակից: Մանկության տարիքում երեխայի երևակայությունն ավելի արագ և լիարժեք է զարգանում և մեծ մասամբ դրան են նպաստում խաղերը, որոնց ժամանակ երեխան կարող է ստանձնել բազմաթիվ դերեր և ներկայացնել այն աշխատանքը, որն ինքն ավելի շատ է նախընտրում: Այս ամենը հաշվի առնելով՝ սխալ կլիներ ասել, որ երեխայի երևակայությունն ավելի հարուստ է քան մեծահասակինը: Ինչպես նշում էր Լ.Ս. Վիգոտսկին, «Որքան հարուստ է մարդու փորձը, այնքան ավելի շատ է այն նյութը, որից օգտվում երևակայությունը: Այդ է պատճառը, որ երեխայի երևակայությունը որոշ չափով աղքատիկ է,» ([19] էջ 8-9):

Ասվածից կարող ենք կատարել շատ կարևոր մանակավարժական եզրակացություն. երեխաների երևակայության և ստեղծագործականության զարգացման համար բավարար պայմանների ստեղծման համար անհրաժեշտ է զարգացնել նրանց կյանքի փորձը:

«Որքան շատ է երեխան տեսել, լսել և վերարտադրել, այնքան շատ բան է նա ըմբռնում և յուրացնում, որքան շատ բաղադրիչներ է նա կիրառել իր փորձում, այնքան նշանակալի և՛ արտադրական կլինի և՛ իր գործունեությունը, և՛ երևակայությունը! ([19], էջ 10):

Առաջին և երկրորդ դասարաններում առաջարկվող խնդիրներ

Խնդիր 1. Զառակուսին հեշտությամբ կարելի է բաժանել 4 հավասար մասերի: Իսկ ինչպես այն բաժանել 5 հավասար մասերի: *Տեսակը՝ Կառուցեք պատկերը:*

Խնդիր 2. Ուղղանկյունաձև սեղանի վրա լուցկու միայն մեկ հատիկով ինչպե՞ս ստանալ եռանկյուն^a առանց այն կտրելու:

Տեսակը՝ Լուցկու հատիկներով պատկերներ:

Խնդիր 3. Երեք հայր և երեք որդի որսից տուն էին գալիս: Նրանք չորս նապաստակ էին որսացել, սակայն յուրաքանչյուրի պայուսակում մի նապաստակ կար: Ինչպե՞ս բացատրել:

Տեսակը՝ Ով ով է:



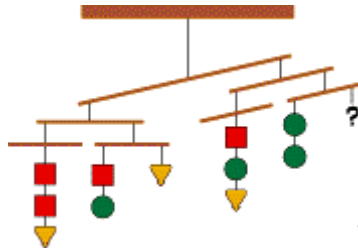
Նկ.13

Խնդիր 4. Տատիկը գառներ ու սագեր ունի: Մի օր նա նկատեց, որ կենդանիներից մի քանիսը պարտեզ են մտել և հաշվեց դրանց ոտքերն ու գլուխները^a 12 ոտք և 3 գլուխ: Քանի՞ գառ և քանի՞ սագ էր մտել պարտեզ: *Տեսակը՝ Եղեք ուշադիր:*

Խնդիր 5. Երկու մարդ մեկ ժամ շարունակ հաշվում էին մայթով անցնող բոլոր անցորդներին: Նրանցից մեկը նայում էր պատուհանից, իսկ մյուսը մայթով գնում-գալիս էր: Նրանցից ո՞նք ավելի շատ մարդ կհաշվի: *Տեսակը՝ Եղեք ուշադիր:*

Խնդիր 6. Երկու հոգին արտը հնձեցին 6 ժամում: Քանի՞ ժամում այդ արտը կհնձեն 4 հոգին:

Խնդիր 7. Թելերով կապված ձողերից կախել են խաղալիքներ՝ գնդակներ, խորանարդներ և հղիեր: Ձողերից երկուսը հավասարակշռված են, իսկ մյուսը՝ ոչ:



Նկ.14

?-ի փոխարեն ընդամենը մեկ խաղալիք կախելով՝ հավասարակշռեք բոլոր ձողերը:

Տեսակը՝ ?-ի փոխարեն:

Խնդիր 8. Երկու ձուն եփվում է 10 րոպեում: Քանի՞ րոպեում կեփվի 4 ձուն:

Տեսակը՝ Եղեք ուշադիր:

Խնդիր 9. Երկու մարդ ցանկանում են անցնել գետը, սակայն ափին մի նավակ կար, որով միայն մեկ մարդ կարող էր տեղափոխվել: Երկուսն էլ այդ նավակով անցան գետը: Ինչպե՞ս բացատրել դա: *Տեսակը՝ Գետանց:*

Խնդիր 10. Սեղանին կար 10 խնձոր: Բացի 7-ից բոլորը կերան: Քանի՞ խնձոր մնաց սեղանին: *Տեսակը՝ Բաժանումներ:*

Խնդիր 11. Ուղղանկյունը երկու ուղիղ գծերով բաժանված է մի քանի մասի: Քանի՞ տարբեր ուղղանկյուններ կարելի է հաշվել այդ նկարում:

Տեսակը՝ Կառուցեք պատկերը:

Խնդիր 12. Դուք մի ինքնաթիռի օդաչու եք, որ թռչում է Լոս-Անջելեսից Երևան՝ վայրեջք կատարելով Փարիզում: Քանի՞ տարեկան է այդ ինքնաթիռի օդաչուն:

Խնդիր 13. 5 տարի առաջ քույրն ու եղբայրը միասին 8 տարեկան էին: Քանի՞ տարեկան կլինեն նրանք միասին 5 տարի հետո: *Տեսակը՝ Որոշեք տարիքը:*

Խնդիր 14. Բոլոր տասը թվանշանները մեկական անգամ օգտագործելով՝ գրե՛ք հնարավոր ամենամեծ թիվը:

Խնդիր 15. Չնայած կազմված է 8 վագոնից: Արմենը նստած է սկզբից հաշված 4-րդ վագոնում, իսկ Տիգրանը՝ վերջից հաշված 4-րդ վագոնում: Ճի՞շտ է, որ Արմենն ու Տիգրանը միևնույն վագոնում են:

Խնդիր 16. Հայկն ու Լիլիթն ունեն հավասար թվով տետրեր: Հայկն իր տետրերից երկուսը նվիրեց Լիլիթին: Լիլիթը քանի՞ տետր ավելի ունեցավ Հայկից:

Խնդիր 17. Քանի՞ թիվ կա, որ մեծ է 46-ից և փոքր է 60-ից:

Խնդիր 18. Շենքի յուրաքանչյուր հարկի բարձրությունը 4 մ է: Այդ շենքի երրորդ հարկի հատակին փռված գորգը գետնից ի՞նչ բարձրության վրա է գտնվում:

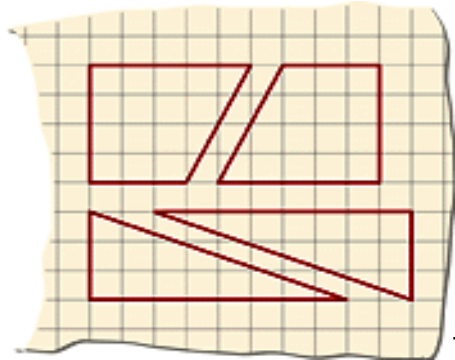
Խնդիր 19. Օղակը 7 տեղից կտրել են: Քանի՞ մասի է այն բաժանվել: *Տեսակը՝ Բաժանումներ:*

Խնդիր 20. Դույլում կա 10լ նավթ: Ինչպե՞ս են 3լ և 7լ տարողությամբ տակառներով առանձնացնել 9լ նավթ:

Խնդիր 21. Կշեռքը կառուցված է լուցկու 9 հատիկներից, և նժարները հավասարակշռված չեն: Անհրաժեշտ է 5 հատիկ տեղափոխել այնպես, որ նժարները հավասարակշռվեն:

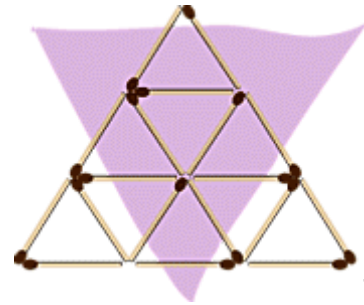
Խնդիր 22. Լուցկու 16 հատիկից պատրաստված է նետ: Տեղափոխեք 8 հատիկ այնպես, որ առաջանան 8 հավասար եռանկյուններ: *Տեսակը՝ Լուցկու հատիկներով պատկերներ:*

ԷՄՑճ 23. Փորձեք տրված նկարի պատկերներից ստանալ 5x13 չափերով ուղղանկյուն: *Տեսակը՝ Կառուցեք պատկերը:*



նկ.15

ԷՄՑճ 24. Լուցկու հատիկներից կազմել են մի պատկեր, որը բաղկացած է 9 փոքր եռանկյուններից: Պահանջվում է, լուցկու 5 հատիկ հեռացնելով, թողնել դրանցից հինգը: *Տեսակը՝ Լուցկու հատիկներով պատկերներ:*



նկ.16

ԷՄՑճ 25. Սենյակում 8 պահարան ինչպե՞ս դասավորել, որ յուրաքանչյուր պատի

տակ լինի երկու պահարան:



նկ.17

Տեսակը՝ Դասավորել է պետք:

Խնդիր 26. Սեղանի վրա շաշկու 12 խաղաքարը դասավորել այնպես, որ որ ստացվեն 3 հորիզոնական և 3 ուղղահիգ շարքեր, և այդ շարքերից յուրաքանչյուրում լինի 4 խաղաքար:

Տեսակը՝ Դասավորել է պետք:

Խնդիր 27. Վարդի 13 թուփն անհրաժեշտ է տնկել 12 շարքով այնպես, որ ամեն շարքում լինի 3 թուփ: *Տեսակը՝ Դասավորել է պետք*

Խնդիր 28. Թղթի վրա գծե՛ք 5 ուղիղ գծեր և դրանց վրա դասավորե՛ք 10 խաղաքարն այնպես, որ յուրաքանչյուր գծի վրա լինի 4 խաղաքար:

Խնդիր 29. Քառակուսի ամրոցի պատերի երկայնքով հերթապահում են 16 զինվոր: Ինչպե՞ս պետք է զինվորները դասավորվեն, որ յուրաքանչյուր պատի տակ կանգնի 5 զինվոր: *Տեսակը՝ Դասավորել է պետք:*

Խնդիր 30. Ինչպե՞ս կարելի է այգում 6 շարքով 12 ծառ տնկել, որ յուրաքանչյուր շարքում լինի 4 ծառ: *Տեսակը՝ Դասավորել է պետք:*

Երրորդ և չորրորդ դասարաններում առաջարկվող խնդիրներ.

Խնդիր 1. Ինչպե՞ս, մատիտը չկտրելով թղթից, տրված պատկերը բաժանել 6 հավասար եռանկյունների:

Խնդիր 2. Մինևույն արժողությամբ 9 մետաղադրամներից մեկը կեղծ է և թեթև է մյուսներից: Անհրաժեշտ է նժարավոր կշեռքի միջոցով երկու կշռումով գտնել կեղծ մետաղադրամը: *Տեսակը՝ կշռումներ կեղծ դրամներ:*

Խնդիր 3. Այգեպանն ընդամենը 3 կշռաքարով պետք է կշռի և խնձորի բերքը բաժանի 13 տոպրակի միջև՝ 1 կգ, 2 կգ, ... 13 կգ խնձորներով, ընդ որում՝ դրանցից յուրաքանչյուրը նա ցանկանում է ստանալ՝ միայն մեկ կշռում կատարելով: Ինչպիսի՞ զանգվածներով կշռաքարեր պետք է ընտրի այգեպանը: *Տեսակը՝ Կշռումներ:*

Խնդիր 4. Ի՞նչ թիվ է անհրաժեշտ *-ի փոխարեն գրել հետևյալ օրինաչափ հաջորդականությունում. *Տեսակը՝ Կռահեք հաջորդը:*

7,17,37,77,*,317,...

Խնդիր 5. Տասը շների և կատուների կերակրեցին 56 բլիթով: Յուրաքանչյուր շուն կերավ 6, իսկ յուրաքանչյուր կատու՝ 5 բլիթ: Քանի՞ շուն և քանի՞ կատու կար:

Խնդիր 6. Սագերն ու ճագարները միասին ունեն 35 գլուխ և 94 ոտք: Քանի՞ սագ և քանի՞ ճագար կար:

Խնդիր 7. Հյուսնը գնեց 138 հատ երկար և կարճ մեխեր՝ վճարելով 540 դրամ: Յուրաքանչյուր տեսակից որքա՞ն մեխ գնեց նա, եթե երկար մեխն արժեք 5 դրամ, իսկ կարճը՝ 3 դրամ:

Խնդիր 8. Չամբյուղում 20 հատ կարմիր, դեղին և կանաչ խնձոր կար: Քանի՞ կարմիր խնձոր կա Չամբյուղում, եթե դեղին խնձորները 9 անգամ շատ են կանաչ խնձորներից:

Խնդիր 9. 5 տոպրակում միասին 100 ընկույզ կա: Առաջին և երկրորդ տոպրակներում միասին կա 52 ընկույզ, երկրորդ և երրորդ տոպրակներում միասին կա 43 ընկույզ, երրորդում և չորրորդում՝ 34, իսկ չորրորդում և հինգերորդում՝ 30: Քանի՞ ընկույզ կա յուրաքանչյուր տոպրակում:

Խնդիր 10. Կենդանիների խանութում վաճառում են թուփակներ և սոխակներ: Սոխակը երկու անգամ թանկ է թուփակից: Մի մարդ գնեց 5 սոխակ և 3 թուփակ: Եթե նա գներ 3 սոխակ և 2 թուփակ, ապա 200 դրամ պակաս կծախսեր: Որքան արժի յուրաքանչյուր թռչունը:

Հետազոտական ուսումնասիրման արդյունքների դիտարկում և վերլուծություն

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում իմ կատարած հետազոտությունն առավել ամփոփիչ դարձնելու համար անցկացրեցի հարցախույզ թվով 10 դասվարների և ծնողների շրջանում:

Ստորև ներկայացնեմ արդյունքները.

Առաջին հարց: Ո՞ր տարիքային խմբին է պատկանում Ձեր երեխան.

1) Նախադպրոցական	2%
2) Կրտսեր դպրոցական	6%
3) Միջին դպրոցական	2%
4) Ավագ դպրոցական	0%

Երկրորդ հարց: Խաղը զարգացման միջոց համարու՞մ եք.

Այո	90 %
Ոչ	10%

Երրորդ հարց: Օրվա ընթացքում որքա՞ն ժամանակ եք տրամադրում երեխայի հետ խաղին.

Մինչև 2 ժամ	40 %
2-4 ժամ	60 %
4 ժամից ավել	0%

Չորրորդ հարց: Ինքներդ խաղ ստեղծու՞մ եք.

Այո	70 %
Ոչ	30 %

Հարցվածների մեծ մասն էլ հիշում և խաղում է իր մանկության խաղերից:

Խաղի մասին ասել են. ..

Մանկական խաղերի պարզությունը խաբուսիկ է. այս երևույթը բոլորը գիտեն, բայց ոչ բոլորն են ըմբռնում :

Պ. Ֆ. Կապտերև

Խաղի և զարգացման հարաբերությունը հավասարազոր է ուսուցման և զարգացման նկատմամբ ունեցած հարաբերությանը:

Լ. Ս. Վիգոտսկի

Խաղն իր զորավոր պոտենցիալով մեծերին տալիս է դպրոցականների ուսուցման գործընթացի արդյունավետության բարձրացման հնարավորություններ:

Շ. Ա. Ամոնաշվիլի

Խաղը չպետք է անհետանա երեխայի կյանքից: Այն պետք է շարունակի իր տեղն ունենալ թե՛ դպրոցական ուսուցման, թե՛ աշխատանքային գործընթացներում:

Լ. Ս. Վիգոտսկի

Չոգացե՛ք ամբողջ ուժով, որ մեր զավակներ ու թոռները մեծանան առողջ և ուժով լեցուն. միայն այդ դեպքում նրանք կպահպանվեն իրենց մտավոր կարողությունները: Այդ նպատակին հասնելու միջոցը... խաղն է:

Ի. Մ. Լվով

Երեխայի համար խաղն ամենալուրջ գործն է: Խաղի ժամանակ երեխայի առջև բացահայտվում է աշխարհը, բացվում են անձի ստեղծագործական ունակությունները: Առանց խաղերի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում:

Վ. Ա. Սուխոմլինսկի

Խաղերը պիտի համապատասխանեն ազատ ծնված մարդու արժանապատվությանը. ոչ շատ պիտի հոգնեցնեն երեխային , և ոչ էլ լինեն շատ անիմաստ... Երեխայի խաղերը պիտի կրկնօրինակել ապագայի լուրջ պարապմունքները:

Արիստոտել

Մանկական խաղը, որին սովորաբար նայում են որպես ժամանցի, հոգեբանի աչքով... շատ բարդ երևույթ է, որն արժանի է համբերատար և ճշգրիտ վերլուծության , որի օգնությամբ... կարելի է բացել անձի առաջին դրսեւորումները:

Դ. Ա. Կոլոցցա

ԵՉՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Գիտահետազոտական, որոնողական աշխատանքները միտված են ապացուցելու, որ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառությունը մաթեմատիկայի ուսուցման արդյունավետության բարձրացման կարևոր գործոն է: Առաջադրված նպատակին հասնելու համար ուսումնասիրվել են խաղային տեխնոլոգիաները, նրանց դերը ուսուցչի և աշակերտների գործունեության

ընթացքում, ինչպես նաև վերլուծության է ենթարկվել այն գրականությունը, որտեղ անդրադարձել են տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառման մեթոդիկային մաթեմատիկայի դասաժամին: Համապատասխան գրականության ուսումնասիրումն ու հետազոտական աշխատանքի կատարումը մեզ հնարավորություն է տվել կատարել խնդիրների դասակարգում, որը նպաստել է աշակերտների իմացական գործընթացների ակտիվացմանը, տրամաբանական մտածողության, երևակայության մաթեմատիկական խոսքի և հիշողության զարգացմանը:

Խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով մատուցված նյութը աշակերտների մոտ շատ ավելի քիչ չափով և դանդաղ է մոռացվում, քան այն նյութը, որի ուսուցման ժամանակ խաղային տեխնոլոգիաներ չեն կիրառվել: Պետք է նշել, որ խաղի ժամանակ երեխան ամբողջությամբ ներգրավված է դասի մեջ, ինչն էլ նպաստում է նյութի յուրացումը դարձնել գրավիչ և հետաքրքրաշարժ: Այդ է պատճառը նաև, որ ուսուցման գործընթացում գիտելիքների յուրացումը դառնում է արդյունավետ և հաստատուն:

Կրթության բարեփոխումների գործընթացը, խաղային տեխնոլոգիաների կիրառությունը կարևոր գործոն են կայուն գիտելիքների և ինքնուրույն գործունեության կարողությունների և հմտությունների արմատավորման համար:

Մեր ավարտական աշխատանքի թեմային վերաբերող գրականության ուսումնասիրությունը, ինչպես նաև հարթակում ստեղծած հարցման ուսումնասիրությունը (https://docs.google.com/forms/d/1ulcrb5HKxP2k1d2rybzyqFSNEQks5a6Hz_WaFzxq6dA/edit?usp=drive_web) հնարավորություն է տալիս կատարել հետևյալ եզրակացությունները:

1. Արդի զարգացումներն իրենց անմիջական ներգործությունն են ունենում կրթական համակարգի վրա թելադրելով իրենց պայմանները:
2. Կրթության բարեփոխումները անհրաժեշտ է սկսել կրտսեր դպրոցից, որտեղ երեխան ձևավորվում և զարգանում է որպես հասարակության լիարժեք անդամ:
3. Խաղային տեխնոլոգիաների կարևորումը և նրանց պարբերաբար կիրառությունը բերում է աշակերտակենտրոն ուսուցման արմատավորմանը տարրական դպրոցի մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում:
4. Կրտսեր դպրոցում դասը լայն հնարավորություններ է ստեղծում արդյունավետ կիրառել ժամանակակից խաղային տեխնոլոգիաները:
5. Նոր տեխնոլոգիաների կիրառման գործում մեծ է ուսուցչի դերը: Նա ոչ միայն պետք է ուղղորդի սովորողներին դասի ընթացքում, այլև պետք է ուշադիր լինի յուրաքանչյուր հարցադրման և առաջադրանքների կազմակերպման ժամանակ համապատասխանեցնելով դրանք կրտսեր դպրոցականների տարիքային և անհատական առանձնահատկություններին: Դասվարը պետք է տեղեկացված լինի 21-րդ դարի տեղեկատվական փոփոխություններին, կարողանա ճիշտ և արդյունավետ կիրառել դրանք կրտսեր դպրոցի ուսումնական գործընթացում:

6. Կրթական նոր տեխնոլոգիաները նպաստում են դասավանդման միջոցով աշակերտների տրամաբանական մտածողության զարգացմանը, քննադատական մտածողության և արդյունավետ որոշումներ կայացնելու հմտությունների ձևավորմանը:

Վերլուծելով կրտսեր դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաներով ուսուցիչների աշխատանքային փորձը կատարվել են հետևյալ եզրահանգումները.

- զարգանում է աշակերտների հիմնական իմացական գործընթացները մտածողությունը, երևակայությունը,
- ապահովվում է սովորողների ճանաչողական և ինքնուրույն գործունեության արդյունավետությունը,
- սովորողների միջև իրականացվում է համագործակցություն:

Կրտսեր դպրոցի ուսուցիչը միակ մասնագետն է, որը դասավանդում է ոչ թե մեկ, այլ մի քանի առարկաներ, և բնականաբար տիրապետում է մի քանի առարկաների դասավանդման մեթոդիկաների: Հաշվի առնելով այս հանգամանքը անհրաժեշտ է բարձրացնել դասվարի դիդակտիկական- մեթոդական գործիմացությունը: Այդ հասկացությամբ նկատառվում են անհրաժեշտ գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների համակարգը, մեթոդների, տեխնոլոգիաների իմացությունը և դրանց զարգացման կարողությունները, ինչը հնարավորություն է տալիս արդյունավետ կազմակերպել մանկավարժական գործընթացը:

Կրտսեր դպրոցի ուսուցչին ներկայացվում են մի շարք պահանջներ, որոնցից ելնելով ուսուցիչը պետք է կազմակերպի ուսումնական գործընթացն այնպես, որ հաշվի առնվեն ոչ միայն սովորողների հնարավորություններն ու հմտությունները, այլ նաև իրականացվի նրա անհատական զարգացումը:

Կրտսեր դպրոցում մաթեմատիկայի դասընթացը երեխաների հնարավորությունների կիրառման լայն ասպարեզ է տրամադրում: Ժամանակակից նոր և արդյունավետ տեխնոլոգիաները մեծապես նպաստում են ճանաչողական գործունեության ակտիվացմանը և ուսուցման արդյունավետության բարձրացմանը: Տեխնոլոգիաների օգտագործումը մաթեմատիկայի դասընթացին շատ արդյունավետ է: Նույնիսկ այն աշակերտները, ովքեր չեն առանձնանում բարձր մտածելակերպով, կարողանում են իրենց կարծիքն արտահայտել խնդրի լուծման հնարավոր քայլերի մասին:

Այսպիսով, տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման նպատակն է համարվում դպրոցականների անհատականության ձևավորումն ու զարգացումը, որից բարձր ոչինչ չի կարող լինել: Որպեսզի ժամանակակից դպրոցականների պատրաստվածության մակարդակը համապատասխանի կյանքի թելադրած պահանջներին, անհրաժեշտ է ուսումնական գործընթացն այնպես կազմակերպել, որ յուրաքանչյուր դաս աշակերտին տա ոչ միայն գիտելիք, այլ նաև վստահությունը:

1. Կրթության մասին՝Հայաստանի Հանրապետության օրենք:
2. Հանրակրթության պետական կրթակարի,Երևան,ԿԱՀ, 2004:
3. Հովհաննիսյան Վ., Իսկանդարյան Ս.,Ղազարյան Ա., Աբրահամյան Ա., Հարությունյան Հ.,Մաթեմատիկա 1, Արևիկ Երևան, 2006:
4. Հովհաննիսյան Վ., Իսկանդարյան Ս.,Ղազարյան Ա., Աբրահամյան Ա., Հարությունյան Հ.,Մաթեմատիկա 2, Արևիկ, Երևան, 2006:
5. Հովհաննիսյան Վ., Իսկանդարյան Ս.,Ղազարյան Ա., Աբրահամյան Ա., Հարությունյան Հ.,Մաթեմատիկա 3, Արևիկ, Երևան, 2006:
6. Մկրտչյան Ս., Աբրահամյան Ա.,Իսկանդարյան Ս., Մաթեմատիկա 1,-Եր.: Չանգակ-97, 2012.
7. Մկրտչյան Ս., Աբրահամյան Ա.,Իսկանդարյան Ս., Մաթեմատիկա 2,- Եր.:Չանգակ- 97, 2010.
8. Մկրտչյան Ս., Աբրահամյան Ա.,Իսկանդարյան Ս., Մաթեմատիկա 3,- Եր.:Չանգակ- 97, 2011.
9. Մկրտչյան Ս., Աբրահամյան Ա.,Իսկանդարյան Ս., Մաթեմատիկա 4,- Եր.:Չանգակ- 97, 2010.
10. Ջ. Գյուլամիրյան «Խաղալով սովորենք »
- 11.Берн Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди. М., 1996.
- 12.Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии, 1966. № 6.
- 13.Педагогические технологии / Под ред. Кукушкина В.С. Ростов н/Д. 2002.
- 14.Педагогические технологии / Под ред. Кукушкина В.С. Ростов н/Д. 2002.
- 15.Технология игровой деятельности: Учеб. Пособие / Л. А. Байкова, Л. К. Гребенкина, О. В. Еремкина; Науч. ред. В.А.Фадеев. Рязань: Изд-во РГПУ, 1994.
16. www.nauka-pedagogika.com
17. <http://planetmath.org/>
18. <http://www.scholarpedia.org/>
19. <https://youtu.be/J58LygVaFyo>
20. <https://youtu.be/ZcF8OLM-p9k>
21. <https://youtu.be/vnzKkN1gH4M>
22. https://docs.google.com/forms/d/1ulcrb5HKxP2k1d2rybzyqFSNEQks5a6Hz_WaFzXq6dA/edit?usp=drive_web