



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղը որպես ուսուցման միջոց

Առարկան՝ Մաթեմատիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Մնացականյան Շուշան

Ուսումնական հաստատություն՝ ՀՀ Արարատի մարզի Նարեկի Ա.
Ստեփանյանի անվան միջնակարգ դպրոց

Երևան 2022

Բովանդակություն

Ներածություն.....	3
1.Խաղը որպես ուսուցման միջոց	4
2. Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը արդի դպրոցում.....	8
3. Մաթեմատիկայի դասերին կիրառվող դիդակտիկ խաղեր.....	12
Եզրակացություն.....	15
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	17

Ներածություն

Թեմայի արդիականությունը: Դպրոցում մեծ տեղ են զբաղեցնում ուսուցման այնպիսի ձևերը, որոնք ապահովում են յուրաքանչյուր աշակերտի ակտիվ մասնակցումը դասին, բարձրացնում գիտելիքների հեղինակությունը, դպրոցականների անհատական պատասխանատվությունը ուսումնական աշխատանքի արդյունքին: Այս խնդիրը կարելի է հաջողությամբ լուծել խաղային մեթոդով:

Այս ամենից կարող ենք հասկանալ, որ բոլոր ժամանակներում էլ կարևորվել և արդիական է եղել խաղի օգտագործումը ուսուցման պրոցեսում և այժմ էլ ավելի մեծ նշանակություն ունի, առավել ևս կարևորվում է խաղային ակտիվության լայն ներգրավումը ուսումնական գործընթացում:

Համոզված ենք, որ խաղային մեթոդի օգտագործումը արդիական կլինի նաև հետագա դարերի ընթացքում և յուրաքանչյուր ուսուցիչ, նամանավանդ տարրական դասարաններում աշխատող, եթե ցանկանում է ուսուցման պրոցեսը դարձնել ավելի հետաքրքիր, մատչելի, բազմակողմանի, ակտիվ, մտերմիկ և այլն, պետք է օգտագործի տարբեր խաղեր: Այդ իսկ պատճառով էլ պատահական չէ թեմայի ընտրությունը:

Աշխատանքի նպատակը: Բացահայտել խաղի որպես դպրոցականների ուսուցման իրանման միջոցի առանձնահատկությունները:

Հետազոտության օբյեկտը: Խաղն է, որպես աշակերտների ուսումնական գործունեության իրանման միջոց:

Հետազոտության առարկան: Խաղը, որպես կրտսեր դպրոցականի ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոց:

Թեմայի աղբյուրագիտությունը: Ամեն մի գիտական հետազոտության թեմա ունի իր հետազոտության աղբյուրագիտությունը: Աշխատանքը կատարելիս մենք օգտագործել ենք Կ.Դ. Ուշենսկու «Մանկավարժական ընտիր երկեր», Յու.Ա. Ամիրջանյան, Ա.Ս. Սահակյան «Մանկավարժություն», Լ. Կանցյանի «Խաղը լուրջ զբաղմունք է», Գ.Խ. Շչուկինայի «Մանկավարժություն», գրքերն:

1. Խաղը որպես ուսուցման միջոց

Ակտիվ ուսուցման իրականացման նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն աշակերտների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը: Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից:

Բոլոր երկերների ու ժողովուրդների, բոլոր ժամանակների ու տարիքի երեխաներին հատուկ է մի բան՝ խաղը:

Խաղի ընթացքում աշակերտն զարգանում է, սովորում, զբաղվում և հանգստանում: Հետևապես, խաղը երեխայի համար լուրջ և հետաքրքիր զբաղմունք է: Իսկական լավ խաղը միշտ էլ ունի հրապուրող հատկություն, որը գործի է դնում ֆիզիկական և մտավոր ուժերը: այդ նպատակին հասնելը, հանդիպող խոչընդոտները հաղթահարելն էլ հենց հանդիսանում է խաղի իսկական հմայքը:

Խաղի մեջ տեղի է ունենում իրականության պատկերավոր, գործուն արտացոլումը: Խաղալով՝ երեխաները պատկերում են կյանքի տարբեր իրողությունները, ընդօրինակում մեծերին: Խաղի մեջ նրանք դնում են պայմանական նպատակներ, որոնց հասնելը նրանց հրապուրում և ուրախություն է պատճառում:

Խաղը դիտվում է որպես կենսական պահանջ և բազմակողմանի զարգացման միջոց և դաստիարակության հզոր գործոններից մեկն է: Խաղի ժամանակ սովորողն դառնում է ավելի գործունյա, ունենալով ինքնուրույն գործելու լայն հնարավորություն, ծանոթանում է արտաքին աշխարհին, ձեռք է բերում փորձ, հմտություններ և ունակություններ: Խաղի ընթացքում երեխան հաճախ հանդիպում է տարբեր առարկաների և իրերի, որոնց մասին գաղափար չունի և ինքն է կռահում, թե ինչպես վարվի դրանց հետ, ինչպես դրանք օգտագործի իր նպատակներին: Այդ միջոցով նրա մեջ զարգանում է հնարամտություն, հետևաբար և գիտակցական վերաբերմունք դեպի իր խաղ-աշխատանքը:

Խաղը, ինչպես և արվեստի տարբեր տեսակներ, ծագել է աշխատանքային պրոցեսներից, նրա բովանդակությունը պայմանավորված է հասարակական կյանքի և կենցաղի շատ կողմերով, արտահայտում և արտացոլում է տվյալ հասարակարգի դեպի

կյանքը, դեպի արտադրամիջոցները, դեպի մարդն ունեցած մարդկային վերաբերմունքը, փոխհարաբերություններն ու աշխարհայացքի հիմնական գծերը:

Ա. Ս. Մակարենկոն խաղը դիտում է որպես աշխատանքի նախապատրաստելու միջոց «... առանձին մարդու, որպես գործչի և աշխատողի ամբողջ պատմությունը կարող է ներկայացվել խաղի զարգացման և այն աստիճանաբար աշխատանքի անցման մեջ»¹:

Խաղի և աշխատանքի նմանությունն արտահայտվում է այն բանում, որ խաղի մասնակից երեխաները պատասխանատվություն են զգում խաղի նպատակին հասնելու և իրենց հանձնարարված դերի կատարման գործում:

Կոլեկտիվ խաղերը խաղընկերների մեջ ստեղծում են հետաքրքրությունների և նպատակների միասնականություն, դրա հիման վրա հետագայում ձևավորվում է հասարակության ապագա անդամի ու քաղաքացու ինքնագիտակցությունը: Բացի այդ, համատեղ խաղի ժամանակ զարգանում է կողմնորոշման, իրավագիտակական ունակությունները, հարստանում է նրանց գիտելիքները: Եթե նույնիսկ խաղընկերների միջև միջադեպեր ու վեճեր են ծագում, դրանք ևս դրականապես են ազդում անձի ճիշտ ձևավորման վրա: Վեճի ընթացքում պարզվում է ճշմարտությունը, որոշվում են կարգապահներն ու անկարգները: Խրախոսելի է, որ այդ որոշումներն հենց իրենք՝ երեխաները կայացնեն: Իսկ եթե այդ վեճերին մասնակցում կամ միջամտում են մեծերը, ապա նրանք պետք է բացառիկ անկողմնապահ և ճշմարտացի լինեն:

Մեծերի ցուցաբերած կողմնապահությունը բացասաբար է ազդում փոքրերի ճիշտ դաստիարակության վրա և դա նրանք երկար ժամանակ չեն մոռանում:

Հայտնի է, որ խաղով է սկսվում երեխայի առաջին ծանոթությունը շրջապատող աշխարհին, իրերին և երևույթներին: Կոտրելով, թափելով, գցելով, քանդելով՝ նա ծանոթանում է զանազան առարկաներին ու դրանց հատկանիշներին, իսկ դրանք երեխայի առաջին դասերն են: Մեծ մանկավարժ Մակարենկոն կոչ է անում չխանգարել նրանց²:

Ըստ Ուիշինսկու երեխայի համար խաղը դա խաղ չէ, այլ՝ իրողություն: Խաղի ժամանակ երեխան ապրում է և այդ ապրելու հետքերը նրա մեջ ավելի խոր են ընկնում, քան այն իրական կյանքի հետքերը, որի մեջ նա դեռևս մտնել չի կարող, դրա երևույթների և

¹ Макаренко А.С., Лекции о воспитании детей, г. „Игра” Учпедгиз, 1952 стр. .41

² Ս. Վարդումյան և ուրիշներ, «Ուսուցիչների վերապատրաստման գործընթացի կատարելագործումը», Ե-2003, էջ 242,246

պահանջների բարդ լինելու պատճառով: Մարքսիստական մանկավարժությունը խաղը դիտում է որպես մանկան կենսական պահանջ և բազմակողմանի զարգացման միջոց: Խաղի ժամանակ երեխան դառնում է ավելի գործունյա, ունենալով ինքնուրույն գործելու լայն հնարավորություն, ծանոթանում է արտաքին աշխարհին, ձեռք է բերում փորձ, հմտություններ և ունակություններ: Խաղի ընթացքում երեխան հաճախ հանդիպում է տարբեր առարկաների և իրերի, որոնց մասին գաղափար չունի և ինքն է կռահում, թե ինչպես վարվի դրանց հետ ինչպես դրանք օգտագործի իր նպատակներին: Այդ միջոցով նրա մեջ զարգանում է հնարամտություն, հետևաբար և գիտակցական վերաբերմունք դեպի իր խաղ-աշխատանքը: Շփվելով ուրիշ երեխաների հետ սովորում է համատեղ խաղալ, իր գործողությունները մերթ համակցում, մերթ համաձայնեցնում է խաղընկերների գործողություններին, կոլեկտիվ ջանքերով հաղթահարում դժվարություններ, ձեռք բերում գիտակրցված, կամային բարձր հասկություններ:

Ժամանակակից մանկավարժությունը միաժամանակ տվել է խաղի ծագման գիտական բացատրությունը. խաղը ծագել է աշխատանքային պրոցեսներից, նրա բովանդակությունը պայմանավորված է հասարակական կյանքի ու կենցաղի շատ կողմերով, արտահայտում և արտացոլում է տվյալ հասարակարգի դեպի կյանքը, դեպի արտադրամիջոցները, դեպի մարդն ունեցած մարդկային վերաբերմունքը, փոխհարաբերություններն ու աշխարհայացքի հիմնական գծերը:

Խաղի միջոցով ստացած գիտելիքն ավելի մնայուն է, պատկերավոր և լավ է հիշվում երկար ժամանակ: Այն ակտիվացնում է ուսումնական ողջ գործընթացը: Այլ կերպ ասած՝ ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է ոչ միայն ուսուցչի ակտիվ դեր, այլ նաև աշակերտի ակտիվություն, նաև ակտիվ ուսումնական փոխհարաբերություններ, ակտիվ ուսումնական մթնոլորտ: Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում-ուսումնառություն՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման անհնար է հասնել այսօրվա կրթական նպատակներին:

Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

Խաղերի կիրառումը կարևոր նախապայման է դասի արդյունավետության բարձրացման համար, քանի որ աշակերտը, առանց կամային մեծ ջանքեր գործադրելու, հիմնականում

դրստրելով հետկամածին ուշադրություն՝ յուրացնում է խաղի ընթացքում մատուցվող դասանյութը, վերհիշում անցած կանոնները, ամրապնդում ու համակարգում իր գիտելիքները:

Ձ. Ռոդարին կարևորում էր հետևողականորեն զարգացնել խաղալով սովորեցնելու ու խաղի հնարավորությունները մանկավարժական գործին լայնորեն ի սպաս դնելու անհրաժեշտություն:

2. Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը արդի դպրոցում

Ի տարբերություն առհասարակ խաղի, մանկավարժական (դիդակտիկական) խաղն ունի կարևոր կոնկրետ հատկանիշներ: Այն ունի ուսուցման նախօրոք հստակեցված նպատակ և դրան համապատասխան մանկավարժական արդյունք:

Վերջին տասնամյակների ընթացքում ուսումնական խաղերը պատկերավոր խնդիրների հետ մեկտեղ՝ ուսուցման դրական զգացմունքային երանգներով, ձեռք բերեցին ավելի մեծ բովանդակություն, ճանաչողականության հագեցվածություն՝ կապված նրանց մեջ օգտագործվող նմանական մոդելների հետ:

Ի տարբերություն առհասարակ խաղի, մանկավարժական (դիդակտիկական) խաղն ունի կարևոր կոնկրետ հատկանիշներ: Այն ունի ուսուցման նախօրոք հստակեցված նպատակ և դրան համապատասխան մանկավարժական արդյունք: «Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ» հասկացությունն ընդգրկում է մանկավարժական պրոցեսի կազմակերպման մեթոդների ու եղանակների բավականին լայն խումբ՝ տարբեր մանկավարժական խաղերի ձևով: Ի տարբերություն ընդհանրապես խաղերի, մանկավարժական խաղն օժտված է էական հայտանիշով՝ հստակ առաջադրված ուսուցման նպատակով և դրան համապատասխան մանկավարժական արդյունքով, որոնք կարող են լինել հիմնավորված, առանձնացվել բացահայտ ձևով և բնութագրվում են ուսումնական-ճանաչողական ուղղորդվածությամբ: Պարապմունքների խաղային ձևը դասերի ժամանակ ստեղծվում է խաղային մեթոդների ու իրադրությունների կիրառմամբ, որոնք ներկայացնում են ուսումնական գործունեության խթանման, ակտիվացման միջոցներ:

Խաղային եղանակների ու իրավիճակների իրականացումը պարապմունքների ժամանակ սահմանված ձևով կատարվում է հետևյալ հիմնական ուղղություններով.

- դիդակտիկ նպատակը առաջադրվում է աշակերտներին խաղային խնդրի ձևով,
- ուսումնական գործունեությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին,
- ուսումնական նյութն օգտագործվում է որպես խաղի միջոց,
- ուսումնական գործունեության մեջ ներմուծվում է մրցակցության տարր, որը դիդակտիկ առաջադրանքը վերածում է խաղի,
- դիդակտիկ առաջադրանքի հաջող կատարումը կապակցվում է խաղի արդյունքի հետ:

Արդի դպրոցում խաղը կիրառվում է .

- որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա որևէ առարկայի, թեմայի յուրացման և ամրապնդման ժամանակ,
- որպես առավել մեծ ընդհանուր տեխնոլոգիայի մի տարր,
- որպես արտադասարանական աշխատանքի տեխնոլոգիա³:

Փոքր ինչ մանրամասն անդրադառնանք խաղի ուսումնական նշանակությանը:

Ուսուցանող խաղերը հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները, սկեռում են երեխայի անկայուն ուշադրությունը դասի ընթացքին, տալիս են նոր գիտելիքներ, ստիպում են լարված մտածել: Խաղերը երեխաները պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համատեղ ստեղծագործական համատեղություն, զարգացնում են երևակայությունը, արագորեն ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները: Կարևոր է նաև այս ամենի դաստիարակչական կողմը, քանի որ այս ընթացքում երեխաները մոտիկից առնչվում են, մրցակցում, վիճում, իրար օգնում, դառնում են ինքնուրույն և ընկերասեր: Խաղի ընթացքում մեծ տեղ պետք է հատկացնել հետաքրքրաշարժ խնդիրներին ու առաջադրանքներին, որոնց հիմնական նպատակը սովորածը կրկնելու, ամրապնդելու և կիրառելու կարողությունների ձևավորումն է: Բազմազան մանկավարժական, տրամաբանական, հետաքրքրաշարժ վարժությունները երեխաները կատարում են սիրով ու հափշտակությամբ: Նրանք ինքնուրույն կամ ուսուցչի օգնությամբ լուծում են, վճռում, գտնում, կազում, հորինում, առանձնացնում և այլն: Իսկ այդ ընթացքում երեխաները կամա-ակամա սովորում են այն ամենը, ինչը ծրագրված և թաքնված է այդ առաջադրանքների հետևում: Խաղերը միայն դասը հետաքրքրաշարժ, զվարճալի և բազմերանք դարձնելու համար չեն, դրանք առաջին հերթին ուսանելի են և նոր գիտելիքներ են հաղորդում, սովորեցնում միտքը լարել, տրամաբանել: Խաղերը զարգացնում են երեխայի երևակայությունը, արագորեն լուծումներ գտնելու կարողությունը, համակցված մտածողությունը:

Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունը, անհատականությունը առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար ներքին, կենսաբանական պահանջմունք է: Խաղով է երեխան ճանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Այս իրողությունն է ընկած մանկավարժության

³ Գյուլամիրյան Ջ.Ն., Խաղը ուսուցման պրոցեսում, 1997թ. էջ 28

մեթոդաբանության այն ելակետի հիմքում, որով կարևորվում է խաղի դերը ուսուցման մակարդակում: Ըստ այդ ըմբռնման, խաղը մնացնում է գիտելիքի նկատմամբ եղած գրավչության դաշտը, ընկալման կլանվածության և սևեռման գործակիցները: Խթանելով իմացական հետաքրքրությունները՝ խաղը հետադարձ կերպով նպաստում է լեզվամտածողության նախադրյալների ձևավորմանը և զարգացմանը: Գիտելիքը երեխային հաճույք պատճառելու չափ վարպետորեն մատուցելու կերպը միշտ էլ զբաղեցրել է մանկավարժության մեթոդաբաններին: Մանկան խաղի բնութագրիչ գծերից մեկը հուզականությունն է: Գիտելիքը խաղով մատուցելու ընթացքում անհրաժեշտաբար պետք է մատուցվելիքը կապել երեխայի էության հուզական ոլորտների հետ: Ուսուցման միօրինակությունը հոգնեցուցիչ է: Այն հաղթահարվում է խաղի օգնությամբ: Երեխան կրավորական լսողից դառնում է ակտիվ մասնակից: Խաղերով ուսուցումը նպաստում է գիտելիքի և տեղեկությունների մն ծավալի յուրացմանը, հմտությունների մշակմանը, կարողությունների ու անհատականության զարգացմանը, գեղագիտական ճաշակի ձևավորմանը⁴:

Խաղի դերն ու նշանակությունը անգնահատելի է երեխայի կյանքում: Խաղը ծնվում է երեխայի հետ և դառնում նրա հավատարիմ բարեկամը: Բոլոր ժամանակներում էլ երեխաները ձգտել են խաղալ: Այն ինքնարտահայտման, ինքնակայացման, ինքնակատարելագործման, աշխարհը և ինքն իրեն ճանաչելու ամենակարևոր և որոշիչ միջոցներից մեկն է:

Այն մասին, թե ինչն է ստիպում երեխային խաղալ, կան բազմաթիվ կարծիքներ: Ոմանք այդ երևույթը բացատրում են երեխայի մեջ եղած ավելորդ էներգիան սպառելու անհրաժեշտությամբ, մյուսները հաստատում են, որ երեխայի խաղն ինչ-որ դեր կատարելու պահանջմունքի արտահայտությունն է, կամ, որ խաղի օգնությամբ երեխան ճանաչում է շրջապատող աշխարհը:

Խաղային մանակավարժական տեխնոլոգիաներ՝ հասկացությունն ընդգրկում է մանկավարժական պրոցեսի կազմակերպման մեթոդների ու եղանակների բավականին լայն խումբ՝ տարբեր մանկավարժական խաղերի ձևով: Ի տարբերություն ընդհանրապես խաղերի, մանկավարժական խաղն օժտված է էական հայտանիշով՝ հստակ առաջադրված ուսուցման

⁴ Գյուլամիրյան Ջ.Ն., Խաղը ուսուցման պրոցեսում, 1997թ. էջ 27

նպատակով և դրան համապատասխան մանկավարժական արդյունքով, որոնք կարող են լինել հիմնավորված, առանձնացվել բացահայտ ձևով և բնութագրվում են ուսումնական-ճանաչողական ուղղորդվածությամբ: Պարապմունքների խաղային ձևը դասերի ժամանակ ստեղծվում է խաղային մեթոդների ու իրադրությունների կիրառմամբ, որոնք ներկայացնում են ուսումնական գործունեության խթանման, ակտիվացման միջոցներ⁵:

Խաղային եղանակների ու իրավիճակների իրականացումը պարապմունքների ժամանակ սահմանված ձևով կատարվում է հետևյալ հիմնական ուղղություններով.

- դիդակտիկ նպատակը առաջադրվում է աշակերտներին խաղային խնդրի ձևով,
- ուսումնական գործունեությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին,
- ուսումնական նյութն օգտագործվում է որպես խաղի միջոց,
- ուսումնական գործունեության մեջ ներմուծվում է մրցակցության տարր, որը դիդակտիկ

առաջադրանքը վերածում է խաղի,

- դիդակտիկ առաջադրանքի հաջող կատարումը կապակցվում է խաղի արդյունքի հետ:

Արդի դպրոցում խաղը կիրառվում է .

• որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա որևէ առարկայի, թեմայի յուրացման և ամրապնդման ժամանակ,

- որպես առավել մեծ ու ընդհանուր տեխնոլոգիայի մի տարր,
- որպես արտադասարանական աշխատանքի տեխնոլոգիա:

⁵ Амонашвили Ш., Игра в учебнопознавательной деятельности младших школьников, Перспективы, 1987г...էջ 8

3. Մաթեմատիկայի դասերին կիրառվող դիդակտիկ խաղեր

<<Հետաքրքրաշարժ 11 թիվը>>

Կարելի է երեխաներին ծանոթացնել 11 թվի հետաքրքրաշարժությանը՝ նրանով կատարելով բազմապատկում.

$$23 \cdot 11 = 253$$

$$14 \cdot 11 = 154$$

$$78 \cdot 11 = 858$$

Բացի 99-ից ցանկացած երկնիշ թիվ 11-ով բզմապատկելիս ստանում ենք եռանիշ թիվ: Այդ եռանիշ թիվը կարելի է հեշտությամբ գտնել՝ չկատարելով ոչ մի բազմապատկում: Դրա համար պետք է հարյուրավորների տեղում գրել երկնիշ թվի տասնավորների թվանշանը, միավորների տեղում գրել երկնիշ թվի տասնավորների թվանշանը, միավորների տեղում գրել երկնիշ թվի միավորների թվանշանը, իսկ տասնավորների թվանշանը կարելի է իմանալ, եթե գումարենք երկնիշ թվի թվանշանները:

$$81 \cdot 11 = 891$$

Իսկ երկնիշ թվի թվանշանների գումարը, եթե անցնում է 10-ից ապա տասնավորների շարքում գրում ենք միավորների թիվը, իսկ մեկ տասնյակը գումարում ենք հարյուրավորների թվին:

$$65 \cdot 11 = 715$$

$$83 \cdot 11 = 913$$

$$78 \cdot 11 = 858$$

<<Գնալով պակասեցրու>>

Խաղը կազմակերպվում է դարձյալ թվարկություն ուսուցանելիս և խմբերով ետ հաշիվ կատարելիս: Կազմակերպվում է վերը նշված ձևով: Օրինակ, 20-ից սկսած ետ հաշվել գույգերով, հնգյակներով:

Մովորաբար ետ հաշիվը կազմակերպում են 10-ի սահմաններում, և սկսում են 10-ից, որը հաճախ դառնում է մեխանիկական : Ուստի, երբեմն կարելի է այն սկսել ոչ թե 10-ից, այլ դիցուք 7-ից:

Ուսուցիչը գրատախտակի մոտ է կանչում 7 աշակերտի, որոնք դեմքով կանգնում են դեպի դասարանը: Առաջին աշակերտը հաշվում է մեկ, երկրորդը՝ երկու, և այդպես հաջորդաբար հաշվում են մինչև վերջ: 7-րդ աշակերտը դիմում է դասարանին. «մենք յոթն էինք, մեկը գնաց և մնաց...»:

Այս խաղի վրա յոթերորդը նստում է տեղը, իսկ դասարանը պատասխանում է՝ 6-ը: Այսպես, հաջորդաբար, շարունակվում է մինչև վերջ:

Վերջին աշակերտը տեղը նստելուց հետո ուսուցիչը պահանջում է, որ դասարանի բոլոր աշակերտները միասին նորից ետ հաշվեն 7-ից մինչև 1-ը: Նույն ձևով կարելի է ետ հաշիվ կատարել ցանկացած թվից, օրինակ, 81-ից մինչև 75-ը կամ 10-ական ետ հաշվել 300-ից մինչև 220-ը և այլն:

<<Շղթա>>

Այս խաղը զարգացնում է աշակերտի ուշադրությունը, նախաձեռնությունը, համարձակությունը, ակտիվացումը և զարգացնում է նրա արագ մտածելու կարողությունը:

Խաղը կարելի է կազմակերպել տարբեր եղանակներով:

ա) Տվյալ թեմային համապատասխան, ուսուցիչը կազմում է օրինակների շղթա, որոնք աշակերտներին է հաղորդում դադարներով այնպես, որ երեխաները կարողանան մտքում կատարել հաշվումներ: Ուսուցիչը նպատակ ունի ստուգելու բազմապատկման ու բաժանման աղյուսակի յուրացումը: Սկսում է այսպես. $36 \div 6$ (դադար), $6 \cdot 3$ (դադար), $18 + 12$ (դադար), $30 \div 5$ և այլն: Վերջում ուսուցիչը հերթով մոտենում է աշակերտներին: Նրանք պատասխանը ասում են ցածրաձայն կամ գրում բանավոր հաշվի տետրերում և ցուցադրում ուսուցչին: Այս ձևով ուսուցիչը հնարավորություն է ունենում յուրաքանչյուր աշակերտից ստանալու նրա կատարած հաշվումների արդյունքը, որը բարձրացնում է աշակերտի պատասխանատվությունը:

բ) Կարելի է աշակերտներին թույլ տալ, որ օրինակների շղթայի յուրաքանչյուր օղակին պատասխանեն անմիջապես:

գ) Աշակերտները կարող են իրենք կազմել օրինակները:

Ուսուցիչը հայտնում է, թե որ թեմայի վերաբերյալ և որ թվերի սահմաններում են կազմելու օրինակները, ապա առաջին օրինակն ասում է ինքը՝ ուսուցիչը:

Դիցուք 33 + 17: Առաջին աշակերտը պատասխանի փոխարեն կազմում է այնպիսի օրինակ, որի առաջին բաղադրիչն առաջադրված օրինակի պատասխանն է՝ 50+36: Այսպես են վարվում նաև մյուս աշակերտները՝ 86+14, 100-30 և այլն: Կարող են պայմանավորվել, որ վերջին օրինակի պատասխանը լինի առաջին օրինակի առաջին բաղադրիչը:

<<Լավագույն հաշվորդ>>

Այս խաղը կարելի է անցկացնել դասի տարբեր փուլերում, տարբեր եղանակներով:

ա) Մասնակիցներից մեկը իր կամ ուսուցչի ցանկությամբ մոտենում է գրատախտակին:

Տեղերում նստած աշակերտները նրան առաջադրում են օրինակներ, որոնք կարող են լինել թեմատիկ կամ ամփոփիչ:

Եթե պատասխանող աշակերտը առաջադրված բոլոր օրինակները ճիշտ է լուծում, ապա ինքն է սկսում հարցեր առաջադրել իրեն հարցեր տվող աշակերտներին:

Եթե պատասխանողը սխալվում է, այդ դեպքում, նրան փոխարինում է այն աշակերտը, որի հարցին սխալ է պատասխանել: <<Լավագույն հաշվորդի>> պատվին արժանանում են այն աշակերտները, որոնք բոլոր առաջադրանքներին պատասխանել են արագ և ճիշտ (լավ կլինի հաղթողին հանձնել դրոշ, որի վրա գրված լինի՝ <<Լավագույն հաշվորդ>>):

բ) Ուսուցիչը երկու կողմից վեր բարձրացող աստիճանների վրա գրում է հավասար դժվարությամբ օրինակներ: Կանչում է երկու առաջադեմ աշակերտների կամ հարցնում է շարքերով: Երկու շարքի աշակերտները հերթով մոտենում են գրատախտակին և լուծում իրենց առաջադրված տարբերակը:

Հաղթում է այն աշակերտը կամ այն շարքը, որը առաջինն է վերջացնում օրինակների լուծումը: Երբ մրցում են երկու շարքերը, խաղն ավելի հետաքրքիր է լինում, քանի որ մրցույթը կազմակերպվում է ոչ թե անհատների, այլ կոլեկտիվների միջև:

գ) Յուրաքանչյուր շարքի համար, աշակերտների թվին հավասար, միևնույն դժվարության օրինակներ են գրվում թերթիկների վրա: Երբ աշակերտները հոգնում են դասի մի օրինակությունից, ուսուցիչը յուրաքանչյուր շարքին տալիս է այդ թերթիկներից մեկը (3 շարքի համար վեց թերթիկ) և պահանջում, որ վարժությունների լուծումն սկսեն միաժամանակ: Լուծումն ավարտելուց հետո աշակերտները թերթիկները հանձնում են ուսուցչին: Աշխատանքները արագ և ճիշտ կատարող շարքը արժանանում է <<Լավագույն հաշվորդ>> պատվին:

Եզրակացություն

Այս թեմայի շուրջ մեր ուսումնասիրությունները ի մի բերելով՝ հանգել ենք հետևյալ եզրակացություններին.

1. Խաղը նպաստում է աշակերտի համակողմանի և ներդաշնակ զարգացմանը: Յուրաքանչյուր խաղ միաժամանակ զարգացնում է կարողությունների մի ամբողջ խումբ:
2. Խաղը հոգնածությունն ու լարվածությունը թոթափելու, հոգեբանական խնդիրները լուծելու անփոխարինելի միջոց է:
3. Խաղը զարգացնում է սոցիալական հմտությունները: Խաղալիս սովորողներն հայտնվում են տարբեր իրադրություններում, ստանձնում են տարբեր դերեր, հաղթահարում են բազմաթիվ արգելքներ և դա անում են հաճույքով, մեծ բավականությամբ: Չէ՞ որ խաղալիս իրենք միասին են, կողք կողքի, օգնում են իրար և միասին հաղթահարում բոլոր դժվարությունները:
4. Խաղը մասնակիցներից պահաջում է տրամաբանություն, ուշադրության կենտրոնացում, երևակայության դրսևորում, համբերատարություն, հումորի զգացում, ճարպկություն, արագաշարժություն և այլն:
5. Խաղն առավել սեղմ ժամանակահատվածում թեմայի յուրացման և գիտելիքների դրսևորման հնարավորություն է ընձեռում: Այն ակտիվացնում է ուսումնական ողջ գործընթացը:
6. Խաղի միջոցով ուսուցվում և ամրապնդվում է դասանյութը: Սակայն այս ամենով հանդերձ դպրոցում, կենդանի մանկավարժական գործընթացում, խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել, դրանք պետք է հանդես գան ոչ թե առանձին հնար, այլ համաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսուցման նպատակին:
7. Խաղի ընթացքում երեխաների մեջ դաստիարակվում է կոլեկտիվիզմի զգացում և կոլեկտիվ կյանքի առաջին հմտությունները: Այն գեղագիտական, բարոյական, աշխատանքային դաստիարակության կարևոր միջոց է:
8. Խաղերը փորձի ձեռք բերման միջոց են: Երեխան պետք է գործի և ամեն ինչ փորձի ինքնուրույն: Խաղերը ստեղծում են մի մթնոլորտ, որը պասիվ աշակերտին վերափոխում է ուսումնառության գործընթացի ակտիվ մասնակցի: Երեխաները

խաղալով սովորում են, նրանցից ոչ մեկը չի կաշկանդվում, չի ամաչում, երբ հանկարծ սխալվում է, չէ՞ որ դա խաղ է, իսկ խաղի մեջ կարելի է նաև սխալվել:

9. Խաղի օգնությամբ դաստիարակվում է երեխաների կամքն ու բնավորությունը: Խաղում երեխային առաջադրվում է խնդիր, որի լուծումը պահանջում է կենտրոնացված ուշադրություն, մտածողություն, դժվարությունների հաղթահարում:

Այսպիսով, խաղը երեխաների կրթադաստիարակչական ծրագրի հիմնական տարրն է: Խաղն ու երեխայի զարգացումը սերտորեն միահյուսված են: Հետևաբար երեխաները պետք է մեծանան այնպիսի մթնոլորտում, որն ընձեռում է ազատ խաղի բազում առիթներ: Խաղի շնորհիվ երեխաները սովորում են շփվել միմյանց հետ և համագործակցել: Նրանք ձեռք են բերում և միմյանց փոխանցում գիտելիքների որոշակի պաշար, փոխադարձաբար զարգացնում կարողություններ, ճաշակ և հմտություններ:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Ամիրջանյան Յու. Ա., Սահակյան, Մանկավարժություն, Երևան, 2005
2. Գյուլամիրյան Ջ.Հ., Խաղը ուսուցման պրոցեսում, 1997թ.
3. Վարդույան Ս. և ուրիշներ, Ուսուցիչների վերապատրաստման գործընթացի կատարելագործում, (Ձեռնարկ ուսուցիչների վերապատրաստման համար), Այոքս, Երևան, 2003.
4. Վարդույան Ս. և ուրիշներ, Ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ, տեսություններ, մեթոդներ, գնահատում, Այոքս, Երևան, 2003:
5. Ուշինսկի Կ. Դ. Մանկավարժական ընտիր երկեր, Հ.2, Երևան, 1959
6. Амонашвили Ш., Игра в учебнопознавательной деятельности младших школьников, Перспективи, 1987г..
7. Макаренко А.С., Лекции о воспитании детей, г. „Игра” Учпедгиз, 1952.