

ՀՀ կրթության, գիտության, մշակույթի և սպորտի
նախարարություն

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Արագածոտնի մարզ

Կարմրաշենի միջնակարգ դպրոց

Թեմա՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման
գործընթացում

Ուսուցչուհի՝ Սաչկովա Սվետլանա

ԹԱԼԻՆ 2022

Բովանդակություն

Ներածություն-----	3
Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում -----	4
Եզրակացություն-----	19
Օգտագործված գրականության ցանկ-----	20

Ներածություն

Թեմայի կարևորությունը: Շփվելով դպրոցական տարիքի երեխաների հետ, մենք մեր առջև դնում ենք այսպիսի մանկավարժական խնդիրներ. Երեխան խաղալով հասկանում է ինքն իրեն, ճանաչում է աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում: հստակ խնդիրներ և նպատակներ ունեն, հատկապես մտավոր խաղերը. զարգացնել երեխաների հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհավատալի է երեխային ամբողջովին զարգացնել:

Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը բաժանվում են հետևյալ խմբերի՝

- խաղեր թվերով
- խաղեր ժամանակի վերաբերյալ
- խաղեր տարածության մեջ կողմնորոշվելու վերաբերյալ
- խաղեր երկրաչափական պատկերներով:

Մաթեմատիկական բովանդակությամբ յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ ունի իր խնդիրները՝ զարգացնել բանավոր համրանք կատարելու ունակությունը, ծանոթացնել երկրաչափական պարզ ձևերին, ծանոթացնել թվերի բնական շարքին, ծանոթացնել թվանշաններին, թվերի կազմությանը:

Թեմայի նպատակը: Ռուսաց լեզվի խաղերում ստեղծվում են այնպիսի իրավիճակներ, որոնք երեխաներին կմղեն փոխօգնության, աշխատանքի արդյունքը

համատեղ քննարկելուն, դրական հույզերի առաջացմանն ու զարգացմանը: Ինչ խոսք, որ այս ձևով խաղալու ընթացքում երեխան էլ իր սեփական փորձը, վերաբերմունքը, հմտությունները և սովորելու ոճն է բերում խաղի մեջ և դառնում նրա ոչ թե պասիվ, այլ ակտիվ մասնակիցն ու կատարողը: Դպրոցական երեխաների ներդաշնակ զարգացումը պահանջում է ընդունակությունների մշակում, որը կարելի է իրականացնել նրանց ինքնուրույնության և իմացական հետաքրքրություններ բարձրացնելու ճանապարհով: Այս հարցում խթանիչ դեր են խաղում ռուսաց լեզվի դիդակտիկ խաղերը: Որպեսզի խաղերը դառնան երեխաների ստեղծագործական ինքնաբացահայտման և տարրական ռուսաց լեզվի հասկացությունների յուրացման միջոց և կատարեն իրենց զարգացնող դերը, պետք է հրաժարվել խաղի վերաբերյալ առ այսօր տիրող ստերեոտիպային պատկերացումից

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Խաղերի հիմքում ընկած են հետևյալ նպատակներն հետապնդող առաջադրանքները.

- Ուշադրության և դիտողականության զարգացում
- Ստեղծագործական երևակայության զարգացում
- Մտածողությունը զարգացնողք վերլուծական, կառուցողական ունակություններն ամրապնդող, հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական, կատակ խնդիրներ, մաթեմատիկական գլուխկոտրուկներ, հանելուկներ:

Դպրոցական դիդակտիկայում լայն տարածում են գտել այն խաղերը, որոնք ունեն ավելի շատ մաթեմատիկական ուղղվածություն: Օրինակ՝ խաղեր, որոնք ծանոթացնում են երեխաներին թվանշաններին ու նրանց հետ կատարվող գործողություններին, առարկաների՝ ըստ մեծության համեմատելու տարբերությունները, ծանոթացնում պարզ երկրաչափական պատկերների հետ, կարողանալ գտնել նմանօրինակ առարկաներ, կողմնորոշումը ժամանակի ու տարածության մեջ եւ այլն: Խաղերի միջոցով երեխան դիտում է, համեմատում,

հակադրում առարկաները եւ կատարում ընդհանրացումներ: Ջարգանում է երեխաների ուշադրությունը, հիշողությունը, մտածողությունը, հնարամտությունը:

Գտնել շրջապատում միանման կամ տարբեր առարկաներ, համեմատել ըստ չափի, ձեւի եւ այլն: Ցանկացած խաղ ունի ուսուցողական կառուցվածք՝ խնդիրներ, կանոններ, նպատակ եւ ավարտ: Խաղի նպատակն է որոնել, գտնել, գուշակել, թաքցնել, որոնք խաղային իրադրությանը տալիս են որոշակի պայմանակություն եւ խաղը դարձնում գրավիչ ու հետաքրքիր:

Առավել հետաքրքիր են այն խաղերը, որոնցում գուշակելը, ճանաչելը, անակնկալ փոփոխությունները անցնում են ուրախ մթնոլորտում: Այդպիսի խաղերից՝

1.«Գտիր գույնով» դիդակտիկ խաղը: Խաղի նպատակն է զարգացնել հիշողությունը, տրամաբանությունը, ուշադրութունը, զարգացնել երեխայի մոտ ճանաչողականությունը, տարբերել եւ ճանաչել երկրաչափական մարմինները, գույները, քանակը: Խաղի ընթացքը այսպիսին է՝ ղեկավարը սեղանին է դնում տարբեր գույնի շրջաններ, երեխաները լավ դիտում են գունավոր շրջանները, հետո երբ նրանք փակում են աչքերը, դաստիարակը շրջաններից մեկը պակասեցնում է: Երեխաները պետք է գուշակեն, թե որ գույնի շրջանն է անհետացել: Եվ այսպես մինչեւ սեղանին կմնա 1 շրջան: Նաեւ հաշվել, թե քանի շրջան կար եւ քանիսը մնաց: Այս խաղը անց է կացվում նաեւ այն նպատակով, որ բացի 3 հիմնական գույներից՝ կապույտ, կարմիր, դեղին, կան նաեւ դրանց երանգները: Գույները սովորելու եւ ամրապնդելու համար դաստիարակը պետք է բարձրաձայն անվանի դրանք. Օրինակ՝ կարմիր, բաց կարմիր, ավելի բաց կարմիր կամ կապույտ, բաց կապույտ, ավելի բաց կապույտ:

2 «ՄԵԾ ՓՈՔԲ»: Այս խաղում տարբեր մեծությունների առարկաներ կամ բնական նյութեր են օգտագործում՝ քարեր, տերեւներ, ծաղիկներ, երկրաչափական մարմիններ եւ այլն: Մանկավարժը յուրաքանչյուր երեխայի բաժանում է մեկական առարկա. Օրինակ՝ տերեւ եւ առաջարկում է գտնել տվյալ տերեւից ավելի մեծ կամ փոքր տերեւ: Երեխաները գտնում են եւ դասավորում են աստիճանաբար

նվագող չափի խմբերով: Մանկավարժը օգնում է երեխաներին համեմատել ու արտահայտել բառերով՝ «ամենամեծ տերեւ, քիչ փոքր տերեւ եւ փոքր տերեւ»: Կամ դասավորել աճման կարգով եւ արտասանել՝ «փոքր տերեւ, ավելի մեծ տերեւ, ամենամեծ տերեւ»: Խաղի միջոցով զարգանում է ոչ միայն երեխայի հիշողությունը, ճանաչողականությունը, այլ նաեւ զարգացնում է կապակցված խոսքը, հարստացնում բարապաշատը: Խաղի միջոցով երեխան սովորում է համեմատել, տարբերել ու նմանեցնել: Երեխան պետք է արագ մտածի: Խաղի միջոցով ընդլայնվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատի, տարածության, կյանքի եւ բնության մասին: Երեխաները սիրով են խաղում այս խաղը:

3. «ԳՏԻՐ ՆՄԱՆԸ» դիդակտիկ խաղ: Մանկավարժը յուրաքանչյուր սեղանին դասավորում է 5-6 նկար: Իր սեղանին դնում է ամբողջ կոմպլեկտը, հարցնում է, թե ինչ է նկարված դրանց վրա, առաջարկում է դիտել նկարները, որոնք դրված են երեխաների առջեւ եւ գտնել նմանը: Երեխաները ուշադիր դիտելուց հետո գտնում են գույգը: Մանկավարժը գովաբանում է նրանց: Այս խաղում երեխաները սովորում են ընտրել ըստ գույնի, ձևի, համեմատել ու գտնել նմանը: Խաղը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, մտապահելու ունակությունը, տեսողական հիշողությունը:

4. «ԵՐԿԱՐ-ԿԱՐՃ» դիդակտիկ խաղ: Այս խաղում երեխաները պետք է հասկանան չափի գաղափարը՝ երկար-կարճ: Խաղի միջոցով ուսուցիչը փորձում է այն հասանելի դարձնել երեխաներին: Քանի որ այս տարիքում դժվար է պատկերացնել չափման միավորները, այդ նպատակով դաստիարակը չափման միավոր է համարում ձեռքաչափը կամ ոտնաչափը: Նախ երեխաները կանգնում են գորգի եզրագծի երկարությամբ և ոտնաթաթերով հաշվում ու չափում են գորգի երկարությունը: Հետո մեկ ուրիշ երեխա նույն կերպ հաշվում է մեկ այլ փոքր գորգի երկարություն: Լսվում է ուսուցչի հարցը՝ քանի ոտնաչափ է գորգը: Երեխաները պատասխանում են, հետո լսվում է հաջորդ հարցը՝ որ գորգն էր

ավելի երկար: Նրանք պատասխանում են՝ կարմիր գորգը երկար է, կանաչ գորգը կարճ է:

Հաջորդ տարբերակում երեխաները չափում են ձեռքերի օգնությամբ դաշնամուրը եւ սեղանը: Հետո համեմատում են, թե որն է երկար կամ կարճ: Խաղը օգնում է երեխաներին համեմատելով յուրացնել առարկաների միջև եղած տարբերությունը՝ երկար-կարճ: Խաղը զարգացնում է նրանց ուշադրությունը, հաշվելու կարողությունը, հետաքրքրություն է արթնացնում համեմատել առարկաները:

Դպրոցական տարիքում երեխան պատրաստ է ճանաչելու նմանությունը և տարբերությունը, օրինակներ նկարելու և առարկաները որոշակի չափանիշներով դասակարգելու (ըստ չափերի, գույնի կամ գործածության ասպարեզի և այլն): Որոշ առաջադրանքների միջոցով կարող ենք օգնել երեխային այս ասպարեզում իր պատկերացումները խորացնելու, հմտություններն ուժեղացնելու:

Խաղ 1. «Նման առարկաների հավաքում»:

Նախապատրաստում:

Երեխային ասացեք, որ նմանություն «որսակու»՝ նմանություն գտնելու եք գնում: Տոպրակ վերցրեք և երեխային տեղեկացրեք, որ ինչ-որ ձևով նման առարկաները հավաքելու եք, տոպրակի մեջ դնեք: Պայմանավորվեք, թե ինչպիսի առարկաներ եք հավաքելու և դրանք ինչով են իրար նման լինելու: Կարող եք որոշել նույն գույնի կամ նույն ասպարեզում օգտագործվող առարկաներ հավաքել (առարկաներ, որոնցով ուտում են կամ որոնցով նկարում են և այլն):

Ընթացքը:

Արկղի կամ պայուսակի վրա երեխայի հետ համապատասխան նշում արեք. օրինակ՝ «կարմիր գույնի իրեր», «իրեր, որոնցով ուտում ենք» և այլն: Միասին նայեք ձեզ շրջապատող առարկաներին: Եթե հնարավոր է, կարելի է առաջին երկու առարկաները հավաքելը ցույց տալ՝ ասելով — «Տե՛ս, կարմիր խնձոր: Կարող ենք պայուսակի մեջ

դնել, քանի որ այն կարմիր է: Այս ստվարաթուղթն էլ: Այն էլ է կարմիր»: Ու այսպես շարունակեք:

Քննարկումը:

Երեխային ուղղորդելիս պայուսակի մեջ յուրաքանչյուր առարկայի հայտնվելը մեկնաբանեցեք՝ հարցնելով. «Այս մեկն ինչո՞ւ պայուսակը դրիր»: Եթե ասի. «Այն կարմիր է», դուք կարող եք ասել՝ «Ճիշտ է, բոլոր մյուսների նման»՝ նմանության գաղափարը շեշտելով: «Ուրիշ է՞լ ինչ կարմիր առարկա կարող ես գտնել»:

Դիտարկում:

Մեկ ուրիշ անգամ այս խաղը կարելի է խաղալ տարբեր նկարների միջոցով: Երեխաներին ցույց տալ տարբեր նկարներ և խնդրել երեխաներին խմբավորել պատկերները, որն է ընդհանուր հատկանիշով: Այս տարբերակով խաղը ավելի դուր եկավ երեխաներին և ցանկություն հայտնեցին կրկին խաղալու:

Թվերը չեն կառավարում աշխարհը, բայց նրանք ցույց են տալիս, թե ինչպես է կառավարվում աշխարհը:

Շատ երեխաներ մինչև նախակրթարանը սովորում են նաև թվերն անգիր ասել առանց իրապես հասկանալու, թե թվերն ինչ են պատկերում: Թվերն արագ և անթերի անգիր ասելը դեպի դրանց իմաստալից օգտագործելը, գումարելու և հանելու սովորելը տանող ճանապարհի առաջին նշանակալից քայլն է:

Լոտո խաղալով՝ սովորում են հաշվել, համեմատել, խումբ կազմել, թվանիշերն են մտապահում:

Երեխայի համար շատ հետաքրքիր և օգտակար կլինի սովորել թվերը լոտո խաղալով: Այս խաղը կարող են խաղալ 2- 5 տարեկան երեխաները: Ինչպես կարելի է խաղալ այս խաղը՝ Պատրաստեք թղթից 10 շրջան /կարող եք վերցնել 10 հատ ֆիշկա/ գրեք 1-10 թվերը շրջանի մի կողմում, այնուհետև շրջեք: Նկարեք պատկերազարդ լոտոյի քարտ, ինչպես ցույց է տրված նկարում: Խաղը սկսում ենք հերթով, առաջին երեխան շրջում է իր առջև դրված որևէ շրջան, այնուհետև փնտրում է քարտի վրա

համապատասխան նկարը, շրջանը դնում է վրան, հաղթում է նա, ով առաջինը կլրացնի քարտի որևէ սյունակ: Խաղին կարող են մասնակցել երկու կամ ավել երեխաներ:

Խաղեր տարածության մեջ կողմնորոշվելու վերաբերյալ`

Մենյակի յուրաքանչյուր առարկա նշանակում ենք որևէ շանով, որը նման լինի առարկայի ձևին: Օրինակ`բազմոցը դեղին ուղղանկյունի, աթոռը` սև քառակուսի, սեղանը` կապույտ շրջան և այլն: Այնուհետև երեխային տալիս եք առաջին նշանը, որում, օրինակ, պատկերված է աթոռի նշանը, երեխան վագում է աթոռի մոտ և այնտեղ փնտրում հաջորդ նշանը, այնուհետև գտնելով բազմոցի նշանը` վագում է դեպի բազմոցը ու այնտեղ գտնում սեղանի նշանը և այսպես շարունակ: Խաղի վերջում նա գտնում է կա՛մ իր խաղալիքը, կա՛մ կոնֆետը:Կարելի է հորինել շատ-շատ տարբեր նշաններ թեյնիկի, հացամանի, կոշիկի, թավայի, գորգի համար, ամեն ինչ կարող եք կողավորել: Պարզապես խաղից առաջ երեխայի հետ պայմանավորվեք, թե որ առարկան ինչ նշան ունի կամ օգտագործում եք հենց նկարը: Եթե երեխան մեծ է, ապա խաղից առաջ, երբ դուք նկարում եք նշանները, նա կարող է կռահել, թե որ նշանը ինչ է նշանակում: Միանգամից չասե՛ք, այլ հարցրե՛ք «նայի՛ր, սա կլոր է, ի՞նչն է սենյակում կլոր» կամ «նայի՛ր, սրանից գոլորշի է բարձրանում, ի՞նչ էս կարծում, տանը ինչի՞ց կարող է գոլորշի բարձրանալ»:

Դպրոցական տարիքի երեխաների մտավոր դաստիարակությունը մանկապարտեզի ուսումնադաստիարակչական աշխատանքի կարևորագույն խնդիրներից մեկն է, որի իրականացումը նշանակում է ` երեխային տալ ոչ միայն գիտելիքներ,այլև ձևավորել նրա անձնավորությունը: Այդ մասին Ա.Ն. Լեոնտևը նշել է, որ երեխայի մտավոր զարգացումը չպետք է դիտել նրա հոգևոր զարգացումից, հետաքրքրություններից, զգացմունքներից և ընդհանրապես նրա հոգևոր կերպարը կազմող այլ գծերից կտրված:

Երեխայի մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողության և խոսքի զարգացումն է: Այս կարողությունները ձևավորվում և զարգանում են շրջապատող իրականությունը ճանաչելու ընթացքում: Հաշվի առնելով

այդ հանգամանքը ` ուսուցիչը մեծ ուշադրություն է դարձնում այն մեթոդներին ու եղանակներին, որոնց կիրառումը նպաստում է երեխաների մտավոր գործունեության, ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը, սովորեցնում է փոփոխվող իրադրություններում օգտվել ձեռք բերած գիտելիքներից և փորձից, իր առջև դրված խնդիրներին համապատասխան ճիշտ ընտրել անհրաժեշտ նյութերը, բառերը, խոսքը:

Տարիքի հետ մեկտեղ երեխան շրջապատողների հետ մտնում է նոր, ավելի բարդ հարաբերությունների մեջ, բարդանում են նրա խաղային և աշխատանքային գործունեության ձևերը, բովանդակությունը: Կյանքը նրա առջև դնում է նոր խնդիրներ, որոնց լուծման համար նա պետք է իմանա նաև երևույթների էական, թաքնված կապերը: Կյանքի բովանդակության այդպիսի փոփոխությունը պահանջում է ավելի կատարելագործված մտավոր գործունեություն, որը պետք է ապահովի իրադրության վերափոխումը ոչ միայն պրակտիկորեն, այլև պատկերավոր ձևով:

Երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրել համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Դրա համար կան տարբեր եղանակներ ու մեթոդներ, որոնց մեջ հատուկ տեղ են գրավում դիդակտիկ խաղերը: Այդ խաղերի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումը երեխաներին հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ դաստիարակին` զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:

Երեխաների գիտելիքների ամրապնդման, նոր գիտելիքների հաղորդման նպատակով մանկապարտեզի կրտսեր խմբից սկսած անցկացվում են դիդակտիկ խաղեր: Քանի որ երեխաների ուշադրությունը, հիշողությունը և հոգեկան մյուս պրոցեսները դեռ այնքան զարգացած չեն, որպեսզի կիրառվեն ուսուցման առավել բարդ ` դպրոցական մեթոդներ, դիդակտիկ խաղերի օտագործումը լիովին համապատասխանում է նրանց տարիքային առանձնահատկություններին և մտավոր կարողություններին: Այդ խաղերը որպես ուսուցման ձև, իրենց բնույթով բարդ են, որովհետև դրանք միաժամանակ հետապնդում են երկու նպատակ` ուսուցողական և խաղային: Այստեղ երեխաները խաղալով սովորում են, իսկ դաստիարակը

դեկավարելով և մասնակցելով խաղին՝ միաժամանակ սովորեցնում է: Ուսուցչի այս դերն առանձնապես ընդգծվում է, երբ դիդակտիկ խաղերը հանդես են գալիս որպես նոր գիտելիքների հաղորդման միջոց: Այսինքն՝ երբ խաղի ընթացքում երեխաները միմյանց չեն հասկանում, դաստիարակը ոչ թե ուղղակի ասում է ինչ անել, այլ ինքը խաղի մեջ մտնելով՝ երեխային ճիշտ արտահայտվելու և ճիշտ գործելու օրինակ է տալիս:

Դիդակտիկ խաղերի առանձնահատկությունները որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համեմատում ենք պարապմունքների հետ: Դպրոցում երեխաների ուսուցման տևական հետազոտությունները և տարիների փորձը ցույց են տվել, որ պարապմունքը ուսուցողական ուղղակի ներգործություն է, իսկ դիդակտիկ խաղերի ու վարժությունների հիմքում ընկած է սենսոր դաստիարակությունը: Հենց առարկաների զննումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապմունքներից:

Դիդակտիկ խաղը ուսուցման իսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլ խաղի ձևով: Հենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխամտածված: Ուսուցչի և երեխաների փոխհարաբերությունները որոշվում են ոչ թե ուսուցողական իրադրությամբ, այլ խաղով, այսինքն՝ երկու կողմերն էլ խաղացողներն են: Եվ եթե խաղի այդ սկզբունքը խախտվի, ապա ուսուցիչը կլինի ուղղակի ուսուցողի դերում, և խաղը լինելուց, «այն կդառնա ձանձրալի նմանակ», - ինչպես նշում է Ջ.Մ.Բոդուսլավսկայան:

Երեխաների սենսոր դաստիարակությանը վերաբերող մեթոդական ձեռնարկի հեղինակներ Ն.Պ.Սակուլինան և Ն.Ն. Պոդյակովը հանձնարարել են մի շարք դիդակտիկ խաղեր, որոնք մանկապարտեզում լայնորեն օգտագործվում են որպես ուսուցման խաղային առավել արդյունավետ ձևեր:

Ա.Պ.Ուսովան և Ա.Մ.Լեուշինան իրենց մի շարք հետազոտություններում առաջ են քաշել դիդակտիկ խաղերի երկու ֆունկցիա.

ա) ուսուցման պրոցեսում ստացած գիտելիքների ամրապնդում,

բ) խաղային ձևով նոր գիտելիքների յուրացում:

Վերջին ֆունկցիայի իրականացումը կապվում է որոշակի դժվարությունների հետ, որովհետև նոր, ավելի բարդ գիտելիք տալու համար անհրաժեշտ է երեխաների իմացական գործունեության եղանակների կազմակերպում, որոնք անհրաժեշտ են սովյալ գիտելիքները յուրացնելու համար: Սակայն այդ եղանակները մատչելի են միայն ուղղակի ուսուցողական ներգործության դեպքում: Իսկ դիդակտիկ խաղերի դերը նշանակելիորեն կբարձրանա, եթե դրանք երեխաներին առաջարկվեն մշակված համակարգով: Դա հնարավորություն կտա իրականացնել դիդակտիկական խնդիրների հաջորդական բարդացումը, այսինքն՝ խաղային ուսուցման միջոցով երեխաներին տանել դեպի առավել բարդ գիտելիքների յուրացում:

Բացի այդ, մի շարք ուսումնասիրություններ էլ ցույց են տվել, որ դիդակտիկ խաղերի նյութը կարելի է այնպես մշակել, որ ուղղություն տա երեխաներին իմացական գործունեության նոր եղանակներին տիրապետելու գործում:

Վ.Ն.Ամանոսովան իր «Դիդակտիկ խաղը որպես ուսուցման կազմակերպման ձև մանկապարտեզում» հոդվածում տվել է դիդակտիկ խաղերի վերլուծությունը՝ դրանց ուսուցողական-խաղային կառուցվածքի առումով և ցույց տվել, որ առավել մեծ արդյունքի կարելի է հասնել խաղի ուսուցողական և խաղային տարրերի ճիշտ գուգակցման դեպքում, որ պարապմունքների ձևով անցկացվող դիդակտիկ խաղը ուղղակի ուսուցման նման պետք է դառնա գիտելիքների համակարգի հաղորդման արդյունավետ միջոց և ոչ թե մեկուսացած, առանձին տեղեկությունների հաղորդում ինչպես հաճախ լինում է մանկապարտեզում: Իսկ դրան կարելի է հասնել միայն այն դեպքում, երբ կառանձնացվեն այն գիտելիքները, որոնք պետք է յուրացվեն հենց դիդակտիկ խաղի պրոցեսում, երբ կմշակվեն դիդակտիկական ընդհանուր խնդիրները, և այդ բազայի վրա կստեղծվի դիդակտիկ խաղերի ամբողջական համակարգ՝ ըստ նախադրյալական դաստիարակության տարբեր մեթոդիկականների:

Կազմակերպված ուսուցման ձև են նաև դիդակտիկական վարժությունները, որոնց միջոցով իրականացվում է սենսոր և մտավոր դաստիարակությունը:

Դիդակտիկական վարժությունների հիմնական նպատակը այս կամ այն գործողության վերարտադրումն է, որը երեխաները կատարում են ուղղակիորեն, կոնկրետ առաջադրանքի ձևով, որպես ուսուցչի հանձնարարություն:

Վարժությունների դիդակտիկական իմաստն այն է, որ երեխան ինքնուրույն գործելու հնարավորություն է ստանում, կարող է բազմաթիվ անգամ կրկնել պրակտիկ տարբեր գործողություններ, գործնականորեն զգալ իր մտավոր ու պրակտիկ ջանքերի արդյունքը: Այն դեպքերում, երբ վարժությունն անցկացվում է անձանոթ, երեխաների համար նոր նյութերով, անհրաժեշտ է ավելի ակտիվ և մանկավարժական ուղղակի ներգործություն: Ուսուցիչը երեխաներին ծանոթացնում է նյութին, նրա առանձնահատկություններին և դրված խնդրին, բացատրում այդ նյութով գործողություններ կատարելու ձևերը:

Այսպիսով, դպրոցում պարապմունքներից բացի, դիդակտիկ խաղերի և վարժությունների ներդրումը նշանակալիորեն բարձրացնում է ուսուցման արդյունավետությունը և հնարավորություն տալիս ապահովելու գործողության ռացիոնալ զուգակցումը և հերթականությունը, կանխելու հոգնածությունը և ուսուցման ողջ ընթացքում պահպանելու երեխաների աշխատունակությունը:

Թվաբանական խաղերի օգնությամբ պետք է երեխաների մեջ աստիճանաբար ձևավորել թվի գաղափարը, այսինքն՝ նրանք պետք է յուրացնեն թվերի ստացման զանազան եղանակները՝ հաշվելու ընթացքում, չափելու ժամանակ, ինչպես նաև թվաբանական գործողություններ կատարելու ճանապարհով /տարրական դասարաններում/: Ամենից առաջ կարևոր է մշակել առարկաները զանազանելու հաշվելու կարողություն:

Վարժվելով հաշվելու մեջ, երեխաները ուսուցչի օգնությամբ պետք է իրենց համար հաստատեն այն, որ հաշվելիս չի կարելի բաց թողնել առարկանները կամ միևնույն առարկան հաշվել մի քանի անգամ:

Տարբեր ժամանակաշրջաններում կրթության բովանդակությունը, ուսուցման մեթոդները, ուսուցման կազմակերպման ձևերը փոփոխվել են, ելնելով տվյալ

հասարակության՝ դպրոցին ներկայացրած պահանջներից: Մեր օրերում դրանք նույնպես փոփոխվում են, կատարելագործվում՝ հաշվի առնելով հասարակության նոր պահանջներն ու գիտատեխնիկական առաջընթացի ու գիտությունների զարգացման միտումները:

Ուսուցումը, կրթությունը, զարգացումը օրինաչափորեն փոխկապակցված են միմյանց և դաստիարակության հետ: Առանց ուսուցման և կրթության չկա և չի կարող լինել կազմակերպված դաստիարակություն և՛ հակառակը: Կարելի է ասել՝ դաստիարակության տեսությունն ու պրակտիկան «սնվում» են ուսուցման տեսությունից ու պրակտիկայից, վերջիններս էլ՝ դաստիարակության տեսությունից ու պրակտիկայից:

Դասավանդման և ուսման գործընթացները օրինաչափորեն փոխկապակցված են ուսուցման ամբողջական գործընթացում:

Ուսուցման բովանդակությունն օրինաչափորեն կախված է նրա այն խնդիրներից, որոնք իրենց մեջ արտացոլում են հասարակության պահանջմունքները, գիտության զարգացման մակարդակն ու տրամաբանությունը, ուսուցման համար ռեալ ուսումնական հնարավորություններն ու արտաքին պայմանները:

Դասավանդումը որոշակի կապի մեջ է ուսուցման հետ: Ուսումնասիրման (նոր գիտելիքների ձեռքբերման) գործընթացի փորձարարական և տեսական հետազոտությունը հոգեբանության ընդարձակ և արդյունավետ զարգացող մի ճյուղն է: Սակայն այժմ ես այլ բան նկատի ունեմ: Այստեղ մենք գլխավորապես կգբադվենք ուսուցման բարդ գործընթացներով, ինչպիսիք են հանրահաշվի ուսուցումը կամ մաթեմատիկայի մեթոդիկա սովորեցնելը, որոնք շաղկապված են երկարատև մանկավարժական ներգործությունների հետ: Իսկ հոգեբանությունը հիմնականում զբաղվում է կարճատև, պարզեցված իրադրություններով և համարյա ողջ ուշադրությունը դրան է հատկացնում: Արդ՝ հոգեբանությունը կարող է մեզ հետաքրքիր ինչ-որ բաներ հուշել, բայց դրանք մեզ հետաքրքրող առեղծների լուծման նշույլներ կլինեն միայն, որոնք վերջնական եզրակացության կայացմանը չեն հավակնի:

Դասավանդման մեթոդիկայի սկզբունքն է՝ սովորողների մեջ ոչ միայն տրամաբանական դատողությունների, այլև՝ իմացաբանական (եվրիսթիկ) մտածողության հաստատուն ունակությունների սերմանումը: Այդ նպատակով նա բազում հնարքներ է կիրառում՝ մանրագնին կշռադատված, հստակ ցուցումների համակարգ, բազմատեսակ խորհուրդ-հանձնարարականներ, «գլխի գցող» հարցեր, մակածական դատողություններ, մաթեմատիկայի բնագավառներից օրինակներ և այլն:

Այլ կերպ ասած՝ մաթեմատիկան ամեննին էլ չոր, վերացական, կյանքից կտրված գիտություն չէ (ինչպես շատերն են կարծում դպրոցն ավարտելուց հետո), այլ ընդհակառակը՝ կենսունակ, լայն կիրառելի և անչափ հետաքրքիր մի բնագավառ...

«Մտածել սովորեցնել» կարգախոսը նշանակում է, որ մաթեմատիկայի ուսուցիչը ոչ միայն տեղեկատվության աղբյուր պետք է ծառայի, այլ պարտավոր է ջանալ նաև այդ տեղեկատվության օգտագործմանն ուղղված՝ սովորողների ընդունակությունները զարգացնել, նա իր աշակերտների մոտ պետք է աճեցնի մտածելու կարողություն, դրան վերաբերող ունակություններ, խելքի որոշակի կերտվածք: Հնարավոր է՝ այդ նպատակն ավելի մանրամասն լուսաբանման կարիք ունի (դասավանդման հարցերին նվիրված իմ բոլոր տպագիր աշխատությունները կարող են նման լուսաբանում դիտվել): Այստեղ սակայն բավական է միայն երկու հանգամանք շեշտել:

Նախ՝ այն մտորումները, որոնց մասին խոսում ենք այստեղ, ոչ թե պարապ հերյուրանքներ են, այլ՝ «նպատակաուղղված մտորմունքներ» կամ «կամային մտորմունքներ» կամ «արգասավոր մտորմունքներ»: Նման «մտորումները» կարելի է նույնացնել, գոնե առաջին մոտավորությամբ, «խնդիրների լուծման» հետ: Եվ ես համարում եմ, որ կրտսեր դպրոցում մաթեմատիկայի դասընթացի կարևորագույն նպատակներից մեկը սովորողների մոտ թվաբանական գործողություններ կատարելու կարողության զարգացնելն է:

Երեխաների ինքնագարգացման համար կարևոր է ոչ այնքան միավորը որպես այդպիսին, այլ բովանդակային գնահատականը, այսինքն՝ բացատրությունը՝ ինչու է դրվել այս կամ այն գնահատական-միավորը, ինչ դրական և բացասական կողմեր ունի

պատասխանը: Բովանդակայնորեն գնահատելով ուսումնական գործունեությունը, նրա արդյունքները, գործընթացը ուսուցիչն առաջադրում է որոշակի կողմնորոշիչներ՝ գնահատման չափանիշներ, որոնք պետք է յուրացվեն երեխաների կողմից:

Կրտսեր դպրոցականները բարձր են գնահատում իրենց աշխատանքը, եթե նրա վրա նրանք ծախսել են շատ ժամանակ, ջանքեր՝ անկախ այն բանից, թե ինչ են ստացել արդյունքում: Ուրիշ երեխաների աշխատանքին նրանք առավել քննադատաբար են մոտենում, քան իրենց սեփականին: Այս կերպ երեխային սովորեցնում են գնահատել ոչ միայն իրենց աշխատանքը, այլև համադասարանցիների աշխատանքը՝ բոլորի համար ընդհանուր կարոններով: Հաճախ օգտագործվում են այնպիսի հնարներ, ինչպիսիք են օրինակ՝ պատասխանների կոլեկտիվ քննարկումը: Այս հնարները դրական էֆեկտ են թողնում տարրական դպրոցում:

Մաթեմատիկայի ուսուցումն իրականացվում է հետևյալ բովանդակային գծերով՝ թվաբանություն, մեծություններ, երկրաչափության տարրեր, հանրահաշվի տարրեր, տրամաբանության և ինֆորմատիկայի տարրեր:

Մաթեմատիկայի ուսումնական գործընթացում ուուցիչը հիմնականում իր առջև նպատակ է դնում զարգացնել սովորողների հաշվողական հմտությունները, կարևորելով տրամաբանական մտածողության զարգացման հարցը: Դասի ժամանակ պետք է ձգտել լիարժեք իրականացնել հետաքրքրաշարժ, ոչ ստանդարտ, կռահունակություն պահանջող, օրինաչափությունները, խաչբառերը, որոնք անհրաժեշտ և բաղկացուցիչ մաս են կազմում չափորոշչային այս կամ այն պահանջի ձևավորման համար: Մաթեմատիկայի դասի ընթացքում հաշվողական առաջադրանքների կատարումը մեծ հատված է զբաղեցնում, իսկ խնդիրները (հատկապես դժվարավուն, տրամաբանական, հետաքրքրաշարժ) հանձնարարվում են տանը, որը սխալ մոտեցում է: Այդպիսի առաջադրանքները ցանկալի է և պարտադիր կատարել դասարանում, քանի որ դրանց բացատրությունը դառնում է հասանելի բոլոր աշակերտներին: Իսկ տնային աշխատանքի դեպքում այդ առաջադրանքները հասկանալի են լինում դասարանի մոտ 10 տոկոսին (շատ ժամանակ ծնողները կամ

ուշադրության չեն արժանացնում, կամ էլ լուծում տալիս են երեխային՝ առանց բացատրության): Տարրական դասարաններում մասնավորապես բացառիկ տեղ է հատկացվում ուսումնական գործընթացում սովորողների տրամաբանական մտածողության, ինքնուրույնության և ստեղծագործական մոտեցում ցուցաբերելու, հաղորդակցական և այլ կարողությունների ձևավորմանը: Անհրաժեշտ է ամեն ինչ սկսել քչից և ժամանակի ընթացքում աստիճանաբար շատացնել, բարդացնել (պարզից բարդ): Մտածողության և մաթեմատիկական հետաքրքրությունների ձևավորման խնդրով անհրաժեշտ է մտահոգվել երեխայի դպրոց մտնելու առաջին իսկ օրից: Անժխտելի է, որ ուսուցման արդյունավետությունն ամենից առաջ պայմանավորված է սովորողների մտավոր ակտիվության մակարդակով: Եթե նրանք չեն ցուցաբերում անհրաժեշտ հետաքրքրություն և ձգտում հաղորդվելիք տեսական նյութի կամ տրված առաջադրանքի նկատմամբ, գտնվում են պասիվ վիճակում, ապա ուսուցման արդյունավետության մասին խոսելը դառնում է ավելորդ: Ուսումնական գործունեությունն, ունենալով բարդ կառուցվածք, անցնում է կայացման երկարատև ուղի: Նրա զարգացումը շարունակվում է ամբողջ դպրոցական կյանքի ընթացքում, բայց հիմքերը դրվում են ուսուցման սկզբնական տարիներին: Դպրոցական ուսուցանումը տարբերվում է ոչ միայն երեխայի գործունեության հատուկ սոցիալական նշանակալիությամբ, այլև մեծերի օրինակների և գնահատականների հետ հարաբերությունների միջնորդավորվածությամբ: Այս առանձնահատկությունները, ինչպես նաև ուսումնական գործունեության յուրահատկությունը ազդում են երեխայի հոգեկան ֆունկցիաների, անձնային կազմավորումների, կամային վարքի զարգացմանը: Կրտսեր դպրոցականները, ինչպես նախադպրոցականները, օժտված են լավ, մեխանիկական հիշողությամբ: Նրանցից շատերը ամբողջ տարրական դպրոցում ուսուցման ժամանակ մեխանիկորեն անգիր են անում ուսումնական տեքստերը, ինչը հանգեցնում է նշանակալից դժվարությունների միջին դասարաններում, երբ նյութը դառնում է բարդ և ծավալով մեծ: Նրանք հակված են բառացի վերարտադրելու այն, ինչը մտապահել են: Այս տարիքում իմաստային հիշողության կատարելագործումը

հնարավորություն է տալիս յուրացնել մեծ քանակությամբ մենմիկակակն հնարներ, այսինքն՝ մտապահման ռացիոնալ միջոցներ:

Ուսումնական գործընթացը ներառում է գործունեության տարբեր տեսակներ, և նրանցից յուրաքանչյուրը յուրովի է դաստիարակում և ակտիվացնում ուսանողներին, զարգացնում նրանց անկախությունը, հիշողությունը, ուշադրությունը, ստեղծագործական միտքը, ընդհանուր հայացքը: Իմ կարծիքով, ռուսաց լեզվի դասաժամերին անհրաժեշտ է ավելի հաճախ օգտագործել այնպիսի գործողություններ, որոնք երեխաներին գրավում են, ծանոթ են նրանց: Խաղը կրտսեր դպրոցականների հիմնական գործունեությունն է, բայց այն կարող է հաջողությամբ օգտագործվել միջին և ավագ դպրոցականների դասավանդման ժամանակ, միայն կարևոր է, ելնելով դասի նպատակից, գտնել խաղի ձև, օրգանական կերպով հյուսել այն հյուսվածքի մեջ: դաս՝ նյութի յուրացումը դյուրացնելու և երեխաների ստեղծագործական կարողությունները զարգացնելու համար: Բառապաշարի թեման սովորելիս կարող են օգտագործվել դիդակտիկ վարժությունների շատ խաղեր: 1. «Թարգմանիչ» խաղը: Այս խաղի մի քանի տարբերակներ կան: 1. Ո՞վ ավելի արագ կգտնի օտար բառերը և դրանք կփոխարինի ռուսերենով: Ա) Ստուգման ընթացքում հայտնաբերվել են բազմաթիվ թերություններ: Բ) Գրում է հուշեր: Գ) Ձեր փաստարկները համոզիչ են: Դ) Բոլորն աշխատում էին խանդավառությամբ: Ե) Մենք հպարտ ենք մեր դարպասապահով: 2. Ո՞վ արագ կգտնի հին սլավոնականությունները և դրանք կփոխարինի ռուսերեն բառերով: Ա) Թարմ կրակներն այրվում են: Բ) օլմերունին խոժոռեց հոնքը: Գ) Նեվայի վրա կառուցվեց մեծ քաղաք: 2. «Փոխակերպում» խաղը: 1. Արտահայտության մեջ հիմնական բառը փոխարինել այնպես, որ կախյալը գործածվի փոխաբերական իմաստով: Երկաթե մեխ, կոպիտ աղջիկ, գանգուր մազերով երեխա, քնած գեղեցկուհի, քաղցր կարկանդակ, խուլ շուն, պողպատե ճառագայթ, ոսկե ժամացույց, փշոտ ոզնի: 2. Յուրաքանչյուր գույգ բառերի մեջ հոմանիշը փոխարինիր հականիշով, իսկ հականիշը՝ հոմանիշով: Տիրություն, կարոտ, ուրախություն: Խավար, խավար, լույս: Մոտ, հեռու, մոտ: Քաջ, վախկոտ, համարձակ: Փառաբանություն, դատապարտում, հաստատում:

ունի միայն մեկ սթրես: Բառը սթրեսով մի խախտեք: Սթրեսը օգնում է ձեզ խոսել, գրել և ուղղել սխալները: Կարդացեք պատմությունը և շեշտը դրեք ընդգծված բառերի վրա: Երկար ձգված պատի երկայնքով դարակաշարերՆրանք կանգնած էին դարակաշարերթիթեղյա զինվորներ: Նրանք ցրտահարվեցին ուշադրությունից: Առջևում ձիավոր բեղերով հրամանատարը: Սկուկաս 1նախշավոր թամբը կոր է նման Ուկաս... Բայց այստեղ նետեր ժամերը ցույց տվեցին ութը: Արագընթաց նետեր բարձրացրին զենքերը, և հնչեց ընկերական համազարկ: Թնդանոթներկրակոց, և սպիտակ վարդը դաշտից վեր էր թնդանոթներ մշուշ Առավոտը եկել է:

Եզրակացություն

Տարրական դպրոցի աշակերտները մեծ հետաքրքրությամբ են լուծում տարրական դասարանների մաթեմատիկայի ծրագրային նյութի շրջանակում կազմված բազմազան, հետաքրքիր խաչբառերը, որոնց լուծումը ոչ միայն օգնում է նրանց կրկնել և ամրապնդել անցած ծրագրային նյութը, այլև մարզել մտածողությունը, հանդես բերել կրահունակություն, զարգացնել մաթեմատիկական խոսքը: Դրանք կարելի է առաջադրել կա՛մ դասի սկզբում, կա՛մ դասի միջին մասում՝ անցած թեմաները ամրապնդելու նպատակով:

Այս խնդիրները սովորողների շրջանում մեծ հետաքրքրություն են առաջացնում: Այս խնդիրները բուռն քննարկվում են: Դասարանի ամենապասիվ սովորողներն անգամ ակտիվանում են, ներգրավվում ուսումնական գործընթացում, դասը նրանց համար դառնում է հետաքրքիր: Դրանք պետք է լինեն ոչ պարզ և ոչ էլ շատ բարդ: Ցանկալի է դրանք կիրառվեն նպատակային, նպաստեն սովորողների գիտելիքների հարստացմանը և տրամաբանական մտածողության զարգացմանը: Օրինակ՝ 4, 5, 6, 7, 8 արտաքուստ միանման մետաղադրամներից մեկը կեղծ է և մյուսներից թեթև: Ինչպե՞ս լծակավոր կշեռքի օգնությամբ 2 անգամ կշռելով գտնել կեղծ մետաղադրամը: Լուծում

5 մետաղադրամի դեպքում դրանք կբաժանենք 2, 2, 1 խմբերի: Կհամեմատենք 2-ական խմբերը, որից հետո կվարվեն նախորդ ձևով:

6 մետաղադրամի դեպքում դրանք կբաժանենք 2-ական խմբերի, այնուհետև կվարվենք նախորդ ձևով:

7 մետաղադրամի դեպքում դրանք կբաժանենք 3, 3, 1 խմբերի: Կհամեմատենք 3-ական խմբերը, շարունակությունը ակնհայտ է:

8 մետաղադրամի դեպքում դրանք կբաժանենք 3, 3, 2 խմբերի: Այնուհետև կվարվենք ինչպես նախորդ դեպքում:

Օգտագործված գրականության ցանկ

- Կ. Թորոսյան, Կ. Չիբուխչյան, Մ. Մանուկյան, մեթոդական աշխատանքը դպրոցում, ձեռնարկ «Զանգակ» հրատ. 2014թ
- Մուրեն Իսկանդարյան, Սվետլանա Իսկանդարյան, Տարրական դասարաններում մաթեմատիկայի մեթոդիկայի ընտրովի գլուխներ, Ուսումամեթոդական ձեռնարկ «Զանգակ» հրատ 2015թ
- Արամ Հակոբյան, Նորայր Խրիմյան Տրամաբանական խաղեր, «Մակմիլան-Արմենիա» ՀԶԲԸ 2000թ