

Գայանե  
Տոնոյան



## Վերապատրաստվող ուսուցչի Հետազոտական աշխատանք

**Հետազոտության թեման** — Դիդակտիկ խաղերը և խաղային  
իրավիճակները՝ իբրև գիտելիքների  
նկատմամբ հետաքրքրությունների  
խթանման միջոց

**Հետազոտող ուսուցիչ** — Գայանե Տոնոյան

Արագածոտն մարզ, քաղաք Աշտարակ  
Ն. Աշտարակեցու անվան հ.1 հիմնական դպրոց

2022թ.

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Թեմայի ուսումնասիրման արդիականությունը .....	3
Հետազոտության նպատակը . . . . .	4
Հետազոտության խնդիրը . . . . .	4
ԳՐԱԿԱՆ ԱԿՆԱՐԿ . . . . .	5
ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ . . . . .	8
ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՀԱՄԱՏԵՔՍ . . . . .	12
ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՔԸ . . . . .	12
Եզրակացություն . . . . .	21
Օգտագործված գրականություն . . . . .	23
Հավելված . . . . .	24

## **Թեմայի ուսումնասիրման արդիականությունը:**

Սույն հետազոտության արդիականության համար հիմք է հանդիսացել ուսումնական գործընթացում կրտսեր դպրոցականի մոտիվացիայի, աշխատասիրության և աշխատունակության բարձրացման կարևորությունը՝ դիդակտիկ խաղերի, խաղային տեխնոլոգիաների կիրառության շնորհիվ, ինչպես նաև այդ գործընթացում ուսուցչի դերն ու կառուցողական մոտեցումները:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման և դաստիարակության գործում: Խաղը՝ որպես տարրական դասարաններում կիրառվող տեխնոլոգիա, ուսուցչի աշխատանքի կարևորագույն բաղադրիչներից է: Դրա հետևողական օգտագործումն ուսումնական գործընթացն ավելի արդյունավետ դարձնելու հիանալի միջոց է: Երեխան խաղում է և սովորում: Խաղային իրավիճակում գիտելիքներն առավել հեշտությամբ են ընդունում: Խաղերի դերն առանձնապես մեծ է պասիվ երեխաների մաթեմատիկական և լեզվական ունակությունների ձևավորման ու զարգացման գործում:

Երեխայի ձևավորման և սոցիալական հասունացման գործընթացը անպայման տալիս է իր ցանկալի պտուղները, եթե երեխայի ձևավորումն ընթանում է խաղի միջոցով: Հետաքրքիր խաղը ստեղծում է աշխույժ, զվարթ տրամադրություն, երեխաների կյանքը դարձնում լիարժեք և բավարարում ակտիվ գործունեության նրանց պահանջմունքը: Խաղը, բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև դաստիարակչական և ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց՝ մեթոդ՝ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար: 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: Խաղերում ստեղծվում են այնպիսի իրավիճակներ, որոնք երեխաներին մղում են փոխօգնության, նրանց դրական հույզերի առաջացմանն ու զարգացմանը: Խաղալու ընթացքում երեխան հանդես է բերում իր սեփական փորձը, հմտությունները՝ դառնալով խաղի ակտիվ մասնակիցն ու կատարողը: Դիդակտիկ խաղերը նաև նպաստում են երեխաների ուշադրության, դիտողականության ստեղծագործական երևակայության զարգացմանը, այսինքն՝ լուծում են ոչ միայն մանկավարժական խնդիրներ, այլև սոցիալ-հոգեբանական:

Երեխայի կյանքում խաղային գործունեությունը կատարում է մի շարք գործառնություններ՝

- **զվարճալի**/ հաճույք է պատճառում, ոգևորում, հետաքրքրություն առաջացնում/

- ինքնահաստատման,

- **թերապևտիկ**/ խաղային դժվարությունների հաղթահարումը, որոնք համընկնում են նաև կենսական դժվարություններին/,

- կանխատեսող / խաղի գործընթացում կարելի է ճանաչել իրեն, ի ցույց դնել սեփական թաքնված ուժերը/, - կորեկցիոն - վերականգնողական/ խաղային պրակտիկայում փոխվում են անձնային որակները, տեղի է ունենում անձի սոցիալականացում/:

Այս ամենը պայմանավորում է հետազոտության թեմայի արդիականությունը:

Հետազոտության նպատակն է պարզել, թե որքանով է ազդում դիդակտիկ խաղը երեխայի ուսուցման վրա տարրական դասարաններում: Հետազոտության խնդիրները՝ պարզել, թե որն է խաղի էությունը, որքանով է անհրաժեշտ խաղը զուգակցել ուսուցման գործընթացին:

**Հետազոտության նպատակը՝ ուսումնասիրել և ներկայացնել դիդակտիկ խաղերի դերն ու նշանակությունը ուսումնառության գործընթացում, ինչպես նաև դասի ընթացքում ուսուցչի կողմից կիրառվող խաղային տեխնոլոգիաների և դիդակտիկ նյութերով խաղի ազդեցությունը կրտսեր դպրոցականի ուսուցման, դաստիարակության, կարողականությունների ու արժեհամակարգի ձևավորման վրա:**

### **Հետազոտության խնդիրները՝**

- ❖ Դիդակտիկ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ զարգացնել երեխաների տրամաբանական մտածողությունը,
- ❖ զարգացնել աշակերտների տեսողական, լսողական ուշադրությունը, հիշողությունը,
- ❖ միմյանց հարգելու, ձեռք մեկնելու կարողության զարգացում,
- ❖ սովորեցնել գնահատել ընկերների գործունեությունը և դրանք համեմատել իր սեփական քայլերի հետ,
- ❖ տարբեր իրավիճակներում հասակակիցների և մեծերի հետ շփման կարողությունների ձևավորում,
- ❖ խմբով աշխատելու կարողության զարգացում:
- ❖ խաղի միջոցով ձևավորել հանդուրժողականության և համագործակցային կարողություններ :

### **Հետազոտության խնդիրը**

Ծանոթանալ դիդակտիկ խաղային տեխնոլոգիաներին, հավաքագրել բազմազան խաղեր, դիդակտիկ նյութեր, որոնք կհամապատասխանեն իմ առջև դրված խնդիրների լուծմանը, պլանավորել արդյունավետ դասեր:

- Խնդիրներից առաջանում են հետևյալ հարցերը՝
- ինչպե՞ս ավելի հետաքրքիր մատուցել դասը խաղի միջոցով
- արդյո՞ք խաղի միջոցով ավելի շատ երեխաներ կներգրավվեն դասապրոցեսում
- արդյո՞ք խաղի միջոցով, դիդակտիկ նյութերի և ՏՀՏ տեխնոլոգիաների կիրառմամբ, երեխաներն ավելի լավ են յուրացնում դասանյութը:
- ո՞ր խաղերն են ավելի հետաքրքիր երեխաների համար
- խաղի մեջ ի՞նչն է երեխաներին դուր գալիս

Աշխատանքի ավարտին ակնկալում եմ ունենալ ելքային այն ցանկալի արդյունքը, որի դեպքում մեր երեխաների մոտ կնկատվի ակնհայտ ճանաչողական հետաքրքրվածություն՝ նոր գիտելիքների յուրացման հարցում

## ԳՐԱԿԱՆ ԱԿՆԱՐԿ

Կրտսեր դպրոցականներն իրականացնում են գործունեության բոլոր ձևերը՝ խաղ, ուսում, աշխատանք, սակայն նրանց խաղային գործունեության բնույթն էականորեն տարբերվում է գործունեության մյուս ձևերից:

Նախ նշենք, որ սովորելու և խաղալու ցանկությունը ողջ կրտսեր դպրոցական տարիքում զուգորդվում է, և դժվար է որոշել, թե որ գործունեությունը ծավալելու ձգտումն է գերիշխում այդ տարիքի երեխաների մեջ: Պարզապես անառարկելի է, պայմանավորված կրտսեր դպրոցական տարիքի փուլերի առանձնահատկություններով՝ խաղերը փոխվում են դառնալով ավելի բազմազան, ավելի ինտելեկտուալ ու իրականացման քայլերի իմաստով՝ ավելի բարդ:

Խաղը կյանքի մոդել է, որի միջոցով երեխաները ճանաչում են աշխարհը, ձևավորում և զարգացնում աշխարհայացքները: Երեխայի համար գրավիչ ու հետաքրքիր զբաղմունքը խաղն է: Դրա համար պարտադիր չէ ստիպել երեխային հաշվել, վարժություն և խնդիր լուծել նրան զրկելով խաղից:

Խաղ, գործողություն, որ կատարվում է հաճույքի համար, իսկ երբեմն էլ օգտագործվում որպես ուսուցողական գործիք. «Երեխան ապրում է խաղով՝ խաղով է սովորում, խաղալիս է մտածում, խաղալով է հաշվում: Խաղն է երեխայի գրավականը»:

**Վ. Ա. Սուխումլինսկի**  
«Ուշադի՛ր դիտեք, թե ինչ տեղ է գրավում խաղը երեխայի կյանքում ... նրա համար խաղն ամենալուրջ գործն է: Խաղի ժամանակ երեխաների առջև բացվում են անձի ստեղծագործական ընդունակությունները: Առանց դրանց չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգեկան աշխարհ են հորդում շրջակա աշխարհի մասին պատկերացումները և հասկացությունները: Խաղերն երեխայի ջանասիրությունն ու հետաքրքրությունը վառող կայծեր են:

Երեխայի հոգեկան աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ երբ նա ապրում է խաղերի, հեքիաթների, երաժշտության, երևակայության ու ստեղծագործական աշխարհում»:

### **Վ. Ա. Սուխումլինսկի**

«Եթե մեկուկես կամ երկու ժամվա պարապմունքների ընթացքում երեխաները ձեզ մոտ և՛ կարդան, և՛ գրեն, և՛ նկարեն, և՛ երգեն երկու-երեք երգ, և՛ հաշվեն, և՛ լսեն, ապա ամսվա վերջում ոչ միայն նրանց ձեռք բերածի գումարը, այլև այն, ինչ ձեռք են բերել նրանք յուրաքանչյուր առանձին գիտության և կարողության ուղղությամբ, ավելի շատ կլինի, քան կարող էին ձեռք բերել նրանք՝ այդ ամբողջ ժամանակամիջոցում զբաղվելով միայն տվյալ գիտությամբ կամ կարողության զարգացմամբ»:

### **Կ. Դ. Ուշինսկի**

«Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա ուրախությունը: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում . դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու»:

### **Հ. Թումանյան**

«Ամեն լավ բանի հիմքն ընկած է խաղի մեջ և բխում է նրանից: Ինքը՝ խաղը, դատարկ զվարճանք չէ . այն ունի բարձր խորհուրդ և խորը իմաստ»:

### **Ֆ. Ֆրյոբել**

**Ուշինսկին** խաղը համարել է երեխայի ինքնուրույնության և ստեղծագործական ունակությունների դրսևորման լավագույն հնարավորություն :Նա ասել է «Թույլ տվեք երեխային մի քիչ խաղալ և նա ձեզ կնվիրի ևս 10 րոպե ուշադրություն , իսկ աշխույժ ուրախության 10 րոպեն , եթե դուք կարողանաք օգտագործել , մի ամբողջ շաբաթվա կիսաքուն պարապմունքից ավելի արդյունք կտա»:

**Մ. Գորկին** ասում էր ,որ խաղը երեխայի համար ուղի է բացում դեպի աշխարհի ճանաչելիությունը:

<< Լավ խաղը նման է լավ աշխատանքի >>:

### **Ա.Ա. Մակարենկո**

Խաղը մարդուն ուղեկցել է պատմական զարգացման բոլոր փուլերում: Այն եղել է ոչ միայն զվարճանքի զբաղմունք, այլև որոշ դեպքերում կարողությունների ձևավորման միջոց: Խաղային գործունեության ժամանակ կարելի է երեխային ճանաչել բոլոր կողմերով:

Արա այսօր այն, ինչ մյուսները չեն ցանկանում անել: Վաղը կապրես այնպես, ինչպես մյուսները չեն կարողանում: **Ջարեդ Լետտո**

### **Մեծ գրող Թումանյանի մոտեցումը խաղին.**

Հովհաննես Թումանյանի բազմաժանր ստեղծագործության մեջ յուրահատուկ տեղ են զբաղեցնում ժողովրդական թեմաների, ավանդապատումների, առասպելների, լեգենդների, էպոսի, հեքիաթների մշակումները, մանկական անգերազանցելի բանաստեղծությունները, մանկական բանահյուսության նմուշների հանճարեղ մշակումները, որոնք աչքի են ընկնում ամենից առաջ իրենց խաղային բաղադրիչի հարստությամբ, պարզությամբ, բնականությամբ:

Ուստի զարմանալի չէ, որ Հովհ. Թումանյանը եղել և մնում է ինչպես նախակրթարաններում, այդպես նաև հանրակրթական ուսումնական հաստատություններում «ամենաբեմադրվող» հեղինակը:

«Ես,– գրում է Թումանյանը,– իմ բոլոր հեքիաթներն ու զրույցներն էլ իմ ժողովրդից ու ժողովրդականից առել ու միշտ աշխատել եմ ինչքան կարելի է մոտիկ ու հարագատ մնալ»:

:

Նա այն համոզմանն էր, որ երեխան խաղում ամեն ինչ ընկալում է ուրախ ձևով, ինչը չափազանց կարևոր է նրա ընդհանուր զարգացման համար: Հայ մեծ բանաստեղծը երեխաների համար ստեղծեց հայրենագիտական խաղեր: Նա գտնում էր, որ երեխաների համար խաղն անհրաժեշտություն է, մանկության ուղեկից, որը սնում է մանկան միտքը, նրան հաղորդում բազմապիսի գիտելիքներ շրջապատող աշխարհի, առարկաների, երևույթների մասին:

Հովհ. Թումանյանի համոզմամբ՝ մանկական խաղերը պետք է ուրախացնեն, զվարճացնեն, հաճելի լինեն երեխային և անպայման հարստացնեն նրա միտքը, «բան սովորեցնեն»: Հովհ. Թումանյանի ստեղծած խաղերն ունեն երեխաների ինչպես շարժողական ունակությունները զարգացնելու, այն է՝ ֆիզիկապես զարգացնող, այնպես էլ դիդակտիկ՝ ուսուցողական բնույթ:

Հովհ. Թումանյանը խաղն ու երգը համարում էր երեխայի հիմնական պահանջմունքը, հատկությունը: Խաղերն ուրախություն, բավականություն են պատճառում երեխային, զարգացնում ֆիզիկապես, մտավորապես: Ահա թե ինչու նույնիսկ «ամենախառը ժամանակներում» էլ խաղերի միջոցով երեխաների մտավոր, հոգևոր ու ֆիզիկական զարգացման խնդիրը Թումանյանի համար մնում էր կարևոր: Թումանյանը անհրաժեշտ էր համարում խաղի միջոցով երեխային տեղեկություններ տալ շրջապատող աշխարհի, իրական երևույթների մասին: Կարևորելով հայեցի դաստիարակությունը՝ Հովհ. Թումանյանը հայ մտավորականի, արվեստագետի գերագույն նպատակը համարում էր հայրենիքին ու ժողովրդին նվիրված կիրթ քաղաքացու դաստիարակությունը, քաղաքացի, որի բնորոշ գծերից են նաև մարդասիրությունը, ազնվությունը, համեստությունը: Մեկ այլ տեղում մեծ մարդասերը խաղերի դաստիարակչական նշանակության մասին գրում է.

«Կաշխատենք խաղերի միջոցով ծանոթություն տալ թե՛ Հայաստանի, թե՛ Կովկասի ջրերից, լեռներից, լճերից, կենդանական ու բուսական աշխարհից, որ մեր երեխաներն ու պատանիները ճանաչեն ու սիրեն Խաղի դաստիարակչական նշանակության արժևորումը...իրենց հայրենիքը: Միրեն ոչ թե կույր ազգասերի սիրով, այլ գիտակից ինտիլիգենտ մարդու սիրով, որ սերն ազնիվ լինի առողջ ու բովանդակալի»:

Թումանյանի՝ մանուկների համար հորինված խաղերի մեջ կա աստղային երկնքի մասին մի խաղ, որը բնութագրելիս բանաստեղծը գրում է. «Հաճախ նայեցեք երկնքին: Ձեր հոգին կմեծանա ձեր սիրտը կազնվանա: Մարդիկ միշտ ցած նայելով հոգով են ցածրանում»: Այդ խաղը համարվում է Թումանյանի կազմած խաղերից ամենաբարդը և որոշակի տարիքային հասունություն է պահանջում: Ընդհանրացնելով նկատենք, որ Հովհ. Թումանյանը երեխաների համար հավաքեց և մշակեց ժողովրդական բանահյուսության հոգևոր գանձերը՝ ստեղծելով հայրենագիտական խաղեր այդ հարցում դրսևորելով ոչ միայն նրբամիտ գեղագետի հատկություններ, այլ նաև մանկավարժական խորաթափանցություն և հոգեբանի խոր ունակություններ: Մեծ բանաստեղծի հորինած խաղերն այսօր էլ չեն կորցրել իրենց այժմեականությունը, ավելին՝ դրանք լայն տարածում են գտել հայկական դպրոցներում՝ շարունակելով պահպանել իրենց կրթական և դաստիարակչական ազդեցությունն ու նշանակությունը: 2007 թ. վերահրատարակվել է թումանյանական 5 խաղ՝ «Հայոց գետերը», «Հայկական առածանին», «Թանկագին խաղեր», «Հայկական հանելուկներ», «Տառերի խաղ»: Օգտագործելով այս խաղերը՝ ինչպես ծնողները, այնպես էլ դաստիարակները կարողանում են լուծել հայրենագիտական, կրթադաստիարակչական կարևոր, արդի խնդիրներ:

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Որպեսզի սովորողին հետաքրքրի դասապրոցերը, քննարկումները, առաջադրանքները, դրանք պետք է համապատասխանեն սովորողի ներաշխարհին, նախասիրություններին ու հետաքրքրություններին, ուստի սովորողների համար կարևոր այս շրջափուլում ուսուցիչը պետք է մանրամասն պլանավորի դասի ընթացքի յուրաքանչյուր բաղադրիչ, համապատասխանեցնի դրանք սովորողի տարիքային առանձնահատկություններին, կիրառի դասի զանազան տիպեր ու մեթոդներ՝ այդ թվում խաղային տեխնոլոգիաներ:

Այս աշխատանքը նախատեսված է տարրական դասարաններում ուսուցչի կողմից խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմանը, որոնք, չնայած իրենց բարդ իրականացման ձևերին, շատ արդյունավետ ու նպատակային են ուսուցման գործընթացում: Վերջիններս ունենին տարբեր նպատակներ և յուրովի լուծում էին ուսումնական տարբեր խնդիրներ: Խաղերը նպաստեցին ուսումնական գործընթացը ավելի հետաքրքիր ու աշխույժ դարձնելուն: Բացի աշակերտների մոտ գիտելիքներ ձևավորող խաղերից, կազմակերպեցի այնպիսի խաղեր ևս, որոնք միջոց հանդիսացան աշակերտների մեջ ձևավորել ու զարգացնել որոշակի կարողություններ ու հմտություններ:

Ասում են մոտիվացիան երկար չի տևում: Ամերիկացի հայտնի դերասան և ռեժիսոր Ուիլ Մմիթը, պնդում է, որ մոտիվացիան միակ ճշմարիտ բանալին է՝ հաղթահարելու բոլոր կենսական դժվարությունները: Ոչինչ չի մոտիվացնում ավելի, քան հստակ նպատակը, որին մեզ անհրաժեշտ է ձգտել: Սովորելու մոտիվացիան դինամիկ երևույթ է, այն փոխվում է մարդու կյանքի ընթացքում և յուրաքանչյուր տարիքում ունի իր առանձնահատկությունները: Ուսուցիչները գիտեն, որ աշակերտը չի կարող դասավանդվել, եթե անտարբեր է ուսման և գիտելիքների նկատմամբ, առանց գիտակցելու դրանց կարիքը: Ի՞նչ խնդիրներ ունի ներկայիս կրթությունը, ինչի՞ն է ձգտում ուսուցիչը, ո՞րն է այն գերխնդիրը, որի լուծումը կտա ցանկալի պտուղներ: Ի վերջո, ո՞րն է կրթության նպատակը լայն իմաստով և յուրաքանչյուր դասի նպատակը: Ինչպիսի՞ աշակերտ, մարդ, քաղաքացի ենք ուզում կերտել: Աշխատելով տարրական դասարանների աշակերտների հետ՝ նկատում եմ անվիճելի մի իրողություն, որ կրթության մոտիվացիան աշակերտների հասակ առնելու հետ նվազում է, և դա ակնհայտ է հատկապես տղաների միջավայրում: Աշակերտների համար սովորելու մոտիվացիան շատ կարևոր գործոն է ինչպես ներկայի, այնպես էլ ապագայի հաջողության համար:

- **Հաջողության ամենափորձված ճանապարհը շարունակաբար ևս մեկ անգամ փորձելն է: Թոմաս Էդիսոն**
- **Ես այն չեմ ինչ պատահել է ինձ հետ, ես այն եմ, ինչ որոշել եմ դառնալ: Կարլ Յունգ**
- **Եթե ինչ-որ բան շատ ուզես, ողջ Տիեզերքը կնպաստի նրան, որ ցանկությունն ի կատար ածվի: Պաուլո Կոելյո**
- **Եթե ցանկանում ես հաղթել բոլորին, նախ հաղթիր ինքդ քեզ: Դոստոևսկի**

Այս հայտնի մտքերը նախանշում են մոտիվացիայի խթանման 3 հիմնական նախապայմանները. **նպատակը, ցանկությունը, կամքի ուժը:** Ուսումնառության մեջ մոտիվացիայի բարձրացման կարևոր գործոն են հանդիսանում խաղերը: Ելնելով իմ առջև դրված խնդիրներից՝ որոշեցի կատարել հետազոտություն և պարզել՝ ինչպես կարող եմ դիդակտիկ խաղերի մեթոդով ձևավորել մոտիվացիա տարրական դասարաններում սովորող աշակերտների մոտ:



Դպրոցական շեմն անցած երեխան հայտնվում է մարդկային գիտելիքների աշխարհում, որտեղ պետք է բացահայտի շատ անհայտներ, փնտրի ոչ ստանդարտ լուծումներ: Այս գործունեությունը հենց ճանաչողական գործունեությունն է:

Ինչպես գիտեք, առանց հետաքրքրության ձեռք բերված գիտելիքները օգտակար չեն դառնում: Հետևաբար, դիդակտիկայի ամենաաղծվար և կարևոր խնդիրներից մեկը եղել և մնում է ուսման նկատմամբ հետաքրքրությունն առաջացնելու խնդիրը:

Ճանաչողական հետաքրքրության բարձրացման միջոցներից է դիդակտիկ խաղերի կիրառումը, որոնք հնարավոր է կիրառել երեխայի՝ դպրոցի պատերի ներսում գտնվելու առաջին իսկ օրերից: Խաղը թույլ է տալիս կրտսեր դպրոցականներին հարմարվել հարմարավետ և «ամենահաճելի» տարածական փոփոխված պայմաններին, մեծ թվով նոր մարդկանց (մեծահասակների և հասակակիցների), անփոփոխ պայմաններին (ռեժիմին, վարքագծի կանոններին): Կարելի է երեխաներին նստեցնել գրասեղանի մոտ, հասնել կատարյալ կարգապահության, բայց առանց հետաքրքրությունն առաջացնելու, առանց ներքին մոտիվացիայի գիտելիքի յուրացում չի լինի, դա կլինի միայն կրթական գործունեության տեսք:

Խաղերը, որպես ուսուցման ձև իրենց բնույթով բարդ են, քանի որ դպրոցում հետապնդում են երկու նպատակ՝ ուսուցողական և խաղային: Երեխաները մասնակցելով խաղին սովորում են, իսկ ուսուցիչը ղեկավարելով խաղը՝ սովորեցնում: Ուսուցչի դերը այս դեպքում ավելի ընդգծված է երբ խաղը հանդես է գալիս որպես նոր գիտելիքների հաղորդման միջոց: Խաղերը՝ որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համատեղում ենք պարապմունքների հետ: Դասի ժամանակ խաղերն անցկացվում են աշակերտական մեծ ու փոքր խմբերով՝ ուսուցչի ղեկավարությամբ, որոնց անցկացման նպատակն է հին նյութի և աշակերտին հանձնարարվող նոր թեմայի ավելի արդյունավետ յուրացումը: Խաղերի մեջ ներգրավված պետք է լինեն բոլոր աշակերտները: Երբ դասն անցկացվում է խաղի միջոցով, որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաններ են օգտագործվում և ավելի հեշտ է նյութն ընկալվում աշակերտների կողմից:

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

Դպրոց հաճախելով վեց տարեկան երեխան շրջապատողների հետ մտնում է նոր, ավելի բարդ հարաբերությունների մեջ, բարդանում է նրա խաղային և աշխատանքային գործունեության ձևերն ու բովանդակությունը: Կյանքը նրա առջև դնում է նոր խնդիրներ, որոնց լուծման համար նա պետք է իմանա նաև երևույթների էական թաքնված կապերը: Կյանքի բովանդակության այսպիսի փոփոխությանը նոր դպրոց հաճախող երեխայից պահանջվում է ավելի կատարելագործված մտավոր գործունեություն: Երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միշտ շարժող: Խաղի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումն երեխային հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ ուսուցչին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:

Դիդակտիկ խաղերը մեծ արժեք ունեն մանկավարժական գործընթացում: Դիդակտիկ խաղը գործողություն է, որի իմաստն ու նպատակը երեխաներին որոշակի գիտելիքներ և հմտություններ տալն է, մտավոր ունակությունների զարգացումը: Դիդակտիկ խաղերը կրթական խաղեր են:

Դիդակտիկ խաղերը երկակի դեր են խաղում մանկավարժական գործընթացում. Նախ դրանք դասավանդման մեթոդ են, և երկրորդ, դրանք անկախ խաղային գործողություններ են: Դրանք լայնորեն օգտագործվում են դասարաններում՝ երեխաներին շրջակա միջավայրին, վայրի բնությանը ծանոթանալու, տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների ձևավորման, խոսքի զարգացման համար՝ երեխաների մտավոր գործողությունների որոշակի ձևեր սովորեցնելու, համակարգելու, գիտելիքների համախմբման և ամրապնդման համար: Մինևույն ժամանակ, խաղի բովանդակությունը և դրա կանոնները ստորադասվում են ուսումնական և կրթական առաջադրանքներին, որոնք առաջադրված են որոշակի տեսակի գործունեության հատուկ ծրագրային պահանջներով: Այս դեպքում խաղը ընտրելու և վարելու նախաձեռնությունը պատկանում է մանկավարժին: Ուսուցիչը վերահսկում է դիդակտիկ խաղերը, սովորեցնում է խաղալ, նրանց ծանոթացնում է կանոններին, անկախ խաղերում նա մասնակցում է որպես գործընկեր կամ մրցավար, վերահսկում է նրանց հարաբերությունները, գնահատում վարքը: Լավ մշակված դիդակտիկ խաղում երեխաները չպետք է կասկածեն, որ սովորում են: Այստեղ գործունեությունը պետք է ավելի կամ պակաս չափով թաքցնի խաղի կրթական, դիդակտիկ նպատակը: Դիդակտիկ խաղում ակտիվությունը խստորեն կապված է կանոնների հետ: Դրանք որոշում են, թե ինչպես պետք է երեխան իրեն պահի խաղի ընթացքում, ինչ կարող է և չպետք է անի: Կարևոր է, որ կանոնները համապատասխանեն տարիքին և փոխհատուցվեն զվարճալի գործողություններով: Հետևաբար, դա պետք է հետաքրքիր լինի, որպեսզի երեխան պատրաստակամորեն ենթարկվի կանոններին: Խաղի արդյունքը խնդրի լուծումն է և կանոնների պահպանումը: Արդյունքը գնահատվում է երկու տեսանկյունից: Երեխաների և մանկավարժի տեսանկյունից: Արդյունքը երեխաների տեսակետից գնահատելիս հաշվի ենք առնում, թե խաղը ինչ բարոյական և հոգևոր բավարարվածություն բերեց երեխաներին: Կատարելով դիդակտիկ առաջադրանքներ՝ երեխաները ցույց են տալիս հնարամտություն, ուշադրություն, հիշողություն: Այս ամենը երեխաներին տալիս է բարոյական բավարարվածություն, մեծացնում է նրանց հավատը սեփական ուժերի նկատմամբ, լցնում նրանց ուրախության զգացումով:

Մ. Մոնտեսորին և Ֆ. Ֆրեբելը կանգնած են ժամանակակից դիդակտիկ խաղերի և նյութերի զարգացման ակունքներում:

Խաղը ղեկավարելով՝ ուսուցիչը երեխաների մոտ ակտիվ ցանկություն է առաջացնում ինչ-որ բան սովորել, որոնել, ջանք գործադրել և գտնել, հարստացնում է երեխաների հոգևոր աշխարհը:

Ըստ Ա.Ի.Սորոկինայի՝ դիդակտիկ խաղը ճանաչողական խաղ է, որի նպատակն է ընդլայնել, խորացնել, համակարգել երեխաների գաղափարները շրջակա միջավայրի վերաբերյալ, ճանաչողական հետաքրքրություններ կրթել, զարգացնել ճանաչողական ունակություններ: Ըստ Ա.Պ.Ուսովայի՝ դիդակտիկ խաղերը, խաղային առաջադրանքներն ու տեխնիկան կարող են մեծացնել երեխաների զգայունությունը, դիվերսիֆիկացնել երեխայի կրթական գործունեությունը և զվարճանք բերել:

Դիդակտիկ խաղը արժեքավոր է միայն այն դեպքում, եթե այն նպաստում է հարցի էության ավելի լավ ընկալմանը, երեխաների գիտելիքների հստակեցմանը և ձևավորմանը: Այսպիսով, դիդակտիկ խաղը նպատակային ստեղծագործական գործունեություն է, որի ընթացքում սովորողները ավելի խորը և պայծառ են ընկալում շրջապատող իրականության երևույթները և ճանաչում աշխարհը: Խաղերի շնորհիվ հնարավոր է ուշադրություն կենտրոնացնել և հետաքրքրություն առաջացնել:

Խաղն անփոխարինելի միջոց է երեխայի երևակայությունը զարգացնելու համար: Խաղային գործունեությունը բացառիկ նշանակություն ունի մարդկանց մտավոր և ֆիզիկական զարգացման համար, երեխայի համար մտավոր ներուժի օգտագործման լավագույն միջոց է, հիմք, որի վրա փորձարկվում, կիրառվում են մտածողության, խոսքի, երևակայության պտուղները: Խաղի ժամանակ երեխան ոչ միայն սովորում ու զարգանում է, այլ խաղային այս կամ այն իրավիճակում կիրառում, կատարելագործում, ամրակայում է վաղորոք սովորածը, հմտությունների է վերածում իր կարողությունները: Խաղն ուսուցչի օգնականն է՝ ուսումնական գործունեությունը երեխաների համար հետաքրքրաշարժ և հաճելի դարձնելու, նրանց հոգնածությունը և լարվածությունը թուլացնելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու, մտածողությունն ու երևակայությունը զարգացնելու գործում:

Խաղեր կազմակերպելիս անհրաժեշտ է .

- ուղղորդել, անհրաժեշտության դեպքում նաև միջամտել՝ առանց ճնշելու
- ապահովել յուրաքանչյուր մասնակցի նախաձեռնողականությունը
- ապահովել ազատության և կամավորության սկզբունքը
- հասկանալի դարձնել խաղի բովանդակությունը, կանոններն ու պայմանները

Մաթեմատիկական խաղերի ժամանակ երեխան դիտում է, համեմատում, համադրում, դասակարգում, կատարում իր համար մատչելի վերլուծություն և ընդհանրացում: Խաղի ընտրության ժամանակ պետք է հաշվի առնել երեխաների հոգեբանությունը, նրանց ճանաչողական ընդունակությունները, շփման փորձը:

Մաթեմատիկայի դասերին անցկացվող դիդակտիկ խաղերը պետք է սերտորեն շաղկապվեն կոնկրետ ուսումնադաստիարակչական խնդիրներին, որոնք լուծվելու են սովյալ դասի ընթացքում :

Խաղի հաջողությունը կախված է նրանից, թե ուսուցիչը ինչպես այն կանցկացնի: Խաղի ղեկավարումը ուսուցչից պահանջում է մեծ վարպետություն, նախապես պատրաստվածություն, խաղի անցկացման մեթոդիկա, աշակերտների հետ հետադարձ կապի միջոցներ: Ուսուցիչը պետք է կարողանա ստեղծի սպասողական, հանելուկային իրադրություններ, որպեսզի աշակերտները հափշտակվեն, տարվեն խաղով՝ ցուցաբերելով կենդանի հետաքրքրություն: Խաղը կարող է անցկացվել դասի ցանկացած փուլում տարբեր նպատակներով՝ անփոփոխ, ամրապնդող , նոր նյութի հաղորդմանը նախապատրաստող: Այդ ընթացքում խաղային գործողություններից աննկատ անցում կատարել մտային գործողությունների: Խաղերը կարող են կազմակերպվել խմբային կամ անհատական : Փորձերը ցույց են տվել, որ տարրական դպրոցում ուսուցման ժամանակ մեծ արդյունքի են հասնում այն ուսուցիչները , ովքեր խաղին հատկացնում են դասի ¼ մասը, սակայն խաղի գերազնահատումը կամ թերազնահատումը ևս բացասական են անդրադառնում ուսումնադաստիարակչական աշխատանքների վրա: Այսինքն՝ խաղի քիչ գործածելու դեպքում երեխայի ակտիվությունը դասին թուլանում է, շատի դեպքում՝ երեխաները դժվարությամբ են կենտրոնանում ուսուցման ոչ խաղային իրադրությունների ժամանակ :

## **ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՈՒՍՈՒՑԱՆԵԼՈՒ ՄԻՋՈՑ**

Խաղի մեջ մտավոր ակտիվությունը միշտ շաղկապված է երևակայությանն ու խոսքին . որքան զարգացած է մարդու մտածողությունը, այնքան հստակ է արտահայտվում նրա խոսքը: Իսկ գրագետ խոսքը վկայում է մարդու զարգացած մտածողության մասին: Իսկ խոսքի զարգացման գործընթացն առավելագույն արդյունք է տալիս երբ ուսուցումն ընթանում է խաղերի ձևով, և ընթացքում օգտագործվում են

ակտիվ բառապաշարը հարստացնող այուժետային նկարներ, աշխուժացնող վարժություններ: Խաղի կանոնները որոշելուց հետո պետք է բաշխել դերերը: Դերերը բաշխելիս պետք է նկատի ունենալ ոչ թե այն, թե ով ավելի լավ կկատարի այդ դերը, այլ այն, թե տվյալ դերն ինչ դրական ազդեցություն կունենա երեխաների փոխհարաբերությունների վրա: Դերային խաղերի համար կարևոր են նաև մասնակիցների կարողություններն ու հմտություններն, որոնց նրանք տիրապետում են: Դրանք ընդհանուր ունակություններն են, որոնք պահանջվում են ցանկացած խաղում՝ հաղորդակցման ունակություն, խմբում աշխատելու կարողություն, ղեկավար որակներ, դիրքորոշումն պաշտպանելու ունակություն, անընդհատ փոփոխվող պայմաններում գործելու ունակություն և այլն: Հետևաբար, կարելի է եզրակացնել, որ խաղային գործունեության միջոցով երեխան պիտի իր մեջ ավելացնի դրականն ու նվազեցնի բացասական որակները:

## **ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՀԱՄԱՏԵՔՍ**

**Հետազոտական աշխատանքս իրականացրել եմ Արագածոտն մարզի Աշտարակ քաղաքի թիվ 1 հմն. դպրոցում՝ 1-ին, 2-րդ, 3-րդ դասարաններում:**

### **ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՔԸ**

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների հետ շփվելով, մենք մեր առջև դնում ենք խնդիր զարգացնելու երեխայի ուշադրությունը, հիշողությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, ստեղծագործունեությունը և այլն: Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր որտեղ կզարգանան սովորողների դեռևս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնությունը, ինչ-որ բան սովորելու: Խաղալով երեխան հասկանում է ինքնիրեն, ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ: Հստակ խնդիրներ ու նպատակներ ունեն հատկապես մտավոր խաղերը, զարգացնել երեխայի հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել:

Կրտսեր դպրոցականի համար առաջատար գործունեություն է դառնում ուսումը: Սակայն դեռ երեկ իր զվարթ խաղերով տարված դպրոցականը չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ պատճառով, երբ ուսուցումը խելամտորեն զուգակցվում է խաղերով երեխայի համար բացվում է մի նոր առավել հետաքրքիր սրտամոտ ու ցանկալի աշխարհ: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ դասարանում ստեղծվում է յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և ինչու չէ, նաև աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է մի շարք գործոններով, որոնցից առաջնային են դրա ճիշտ ու ժամանակին կազմակերպումը և անցկացման հարմար մեթոդները:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխան ամեն օր առնչվում է նոր առարկաների և երևույթների հետ: Ռուս մեծ գրող Լև Տոլստոյը այս տարիքի մասին ասել է. «Մի՞ թե այդ

տարիքում ձեռք չեմ բերել այն ամենը, ինչով ես այժմ ապրում եմ. թերևս ձեռք եմ բերել այնքան, որ հաջորդ տարիների ընթացքում կուտակվածս դրա մեկ հարյուրերորդ մասն էլ չի կազմում»:

Դպրոցական տարիքում իր առանձնահատուկ հետաքրքրության շնորհիվ երեխան կուտակում է ահռելի քանակությամբ գիտելիքներ, որոնց համակարգման ճանապարհը դրանց համընթաց տրամաբանական մտածողության՝ համեմատելու, կռահելու, ընդհանրացնելու, վերլուծելու, համադրելու, հակադրվելու և այլ կարողությունների զարգացումն է:

Ուսուցման արդյունավետ մեթոդները համադրելով խաղային գործունեությանը և ստեղծագործաբար մոտենալով դասագրքի առաջադրանքներին՝ խթանում ենք աշակերտների մտածողությունը: Այդ կերպ դասավանդումը դառնում է գրավիչ, հետաքրքիր և տրամադրող:

Խաղը կազմակերպելիս անհրաժեշտ է, որ խաղը և կանոնները հասկանալի լինեն երեխաներին, խաղի բովանդակությունը համապատասխան լինի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին, խաղը նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

**Ստորև ներկայացնեմ նաև մի քանի դիդակտիկ խաղեր, որոնք անցկացրել եմ տարբեր դասարաններում:**

**Կատարելով հետազոտությունս II դասարանում «Ոսկեծամիկ Աշուն»** թեմատիկ խումբը ուսումնասիրելու ժամանակահատվածում, կատարել եմ «Լսիր և Արձագանքիր» խաղը, որը իրականացրել եմ իմաստի ընկալման փուլում: Խաղի նպատակն է ստուգել, թե որքանով են աշակերտներն ուշադիր եղել դասին և որքանով են ընկալել նոր ուսուցանվող դասը: Քանի որ դասը վերաբերվում էր աշնանը նրանց ներկայացրել էի աշնան գույները, եղանակային փոփոխությունները, և աշնան հետ կապված դիդակտիկ խաղային նյութեր:

Աշակերտներին առաջարկեցի խաղը և բացատրեցի խաղի կանոնները՝ լսել ուսուցչի տված բառերը, և երբ կլսեն աշնանը վերաբերվող, աշունը բնութագրող որևէ բառ պետք է ծափ տան: Բացատրեցի, որ խաղը պահանջում է ուշադրություն, ինչպես նաև խաղը թույլ կտա պարզել, թե աշակերտներն որքանով են հասկացել «Աշուն» թեման:

Տարբեր բառեր ասացի, և աշնանը վերաբերվող և չվերաբերվող՝ օր, գիրք, միրգ, տանձ, խնձոր, անձրև, տերև, գրիչ, պայուսակ, կանաչ և այլն: Երբ սկսեցի ասել բառերը և հետևել աշակերտների ակտիվությանը, հասկացա, որ ոչ բոլորն են մասնակցում կամ չէին ընկալել խաղի պահանջը: Սկզբում քիչ թվով աշակերտներ էին ակտիվ, ապա կամաց-կամաց ակտիվությունը շատացավ, քանի որ աշակերտներն ավելի ուշադիր էին: Առաջին դասի վերջնարդյունքում ոչ բոլոր աշակերտները մասնակցեցին, բայց բավականին մեծ թվով աշակերտների մոտ նկատվեց ուշադրության կենտրոնացում:

Երկրորդ դասաժամին, որն ևս անցկացվեց մայրենիի դասաժամին՝ իմաստի ընկալման փուլում, քանի որ շարունակում էինք ուսումնասիրել աշուն թեման:

Աշակերտներին ներկայացրեցի խաղը, բայց այս անգամ բարդացնելով խաղի պահանջը: Այս խաղի ընթացքում ես պետք է ասեի աշունը բնութագրող բառեր և բառակապակցություններ: Երբ աշակերտները լսեն բառը պետք է ծափ տան, իսկ երբ լսեն բառակապակցությունը պետք է ոտքի կանգնեն: Օրինակ, հորդ անձրև, բերքահավաք, դեղնած դաշտեր, խաղող և այլն: Խաղը բացատրելուց հետո անցանք խաղի անցկացմանը: Հենց առաջին իսկ բառից նկատվեց մեծ թվով աշակերտների ակտիվություն, իսկ մեկ-երկու բառից և բառակապակցությունից հետո գրեթե բոլորը մասնակցեցին

խաղին: Այսպիսով, խաղը կարող է դառնալ ուսուցման համար լավագույն մեթոդներից և ձևերից մեկը: Երեխան խաղալով կարող է ավելի լավ ընկալել նյութը:

Քանի որ այս խաղը դասարանում անց էր կացվում առաջին անգամ, ուստի սկզբնական շրջանում աշակերտները չէին կողմնորոշվում: Երբ խաղը սկսվեց առաջին իսկ բառից ոչ բոլորի մոտ էր նկատվում կենտրոնացվածություն: Առաջին դասի ընթացքում, երբ անցկացրեցի խաղը, առաջին բառից ճիշտ արձագանքեցին ոչ բոլորը, վերջնարդյունքում ունեցանք տվյալների աճ:

**«Գուշակիր ով է» ստեղծագործական խաղ:**

- Խաղը երեխաների մոտ զարգացնում է սեփական տեսակի պատկերով մարդու սեփական տեսլականի միջոցով մոտավոր վերարտադրելու ունակությունը:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչը երեխաներից մեկին ընտրում է որպես հեքիաթասաց: Մնացած երեխաները արձոնների վրա նստած են շրջանագծի մեջ: Պատմողը պետք է յուրաքանչյուրին պատմի երեխաներից մեկի մասին. Ինչպիսին է նա, ինչ կարող է անել, ինչ գույն է նրա մազերը, աչքերը, ինչ դեմք, ինչ է նա հագնում, որն է նրա բնավորությունը և այլն: Պատմությունը լսելուց հետո երեխաները կրահում են, թե ում մասին է խոսում: Նա, ով առաջինը կրահում է, մոտենում է նկարագրությունից ճանաչված երեխային, նրան տանում շրջանի մեջտեղում պատմողի մոտ, և նրանք երեքը, ձեռքերը բռնած, քայլում են դեպի բոլոր երեխաները և երգում.

Կանգնեք, երեխաներ, կանգնեք շրջանագծի մեջ

Կանգնեք շրջանով, կանգնեք շրջանով:

Ես քո ընկերն եմ, իսկ դու իմ ընկերը:

Բարի, բարի ընկեր:

Լա լա լա լա լա.

«Լա-լա-լա, լա-լա-լա» բառերի վրա բոլոր երեխաները ծափահարում են իրենց ձեռքերը, իսկ շրջանի մեջ երեքը պտտվում են: Հետո գուշակողը դառնում է առաջատար և ինքն է դառնում հեքիաթասաց:

**«Ի՞նչ անել» դիդակտիկ խաղ նպատակ.**

- Կտվորեն լինել ուշադիր, հոգատար միմյանց նկատմամբ, արտահայտել լավ զգացմունքներ տարբեր ձևերով:

**Խաղի առաջադրանք...** Անհրաժեշտ օգնություն ցուցաբերեք:

**Խաղի կանոններ...** Կարողանալ բացատրել նկարի ընտրությունը: Գնահատեք հասակակցի օգնությունը:

**Նյութական...** Առարկայի նկարներ (յուրաքանչյուր երեխայի համար), ինչպիսիք են.

Երեխան կապույտ մատիտով ծառ է նկարում և դրա վրա խնձորներ նկարում: Բոլորը տնկում են բանջարեղեն, ծաղիկներ: Մեկ երեխա պարապ է մնում: Երեխաները բերք են հավաքում: Մի աղջիկ այնքան պտուղներ վերցրեց, որ չկարողացավ դրանք պահել իր ձեռքում: Երկուսը համեղ բան են ուտում, իսկ երրորդը՝ ոչ: Երեխաները խաղում են, բայց մեկ երեխա չունի խաղալիքներ, լաց է լինում: Երեխան փորձում է փողոցն անցնել կարմիր լույսի ներքո:

**Խաղեր**—Դեպքի վայրի նկարները սեղանների վրա են: Խաղը սկսում են խաղի թեմայի չափածոներով, հանելուկներով, առածներով: Օրինակ՝

Չի կարող դա անել՝ զանգահարեք ձեր ընկերներին:

Տվեք ձեր ողջ ուժը և օգնեք դժվարության մեջ գտնվող ընկերոջը:

Մարտահրավեր տվեք երեխաներին օգնել նրանց, ովքեր դրա կարիքն ունեն: Երեխաները, այուժետային նկար ընտրելով, քննարկում, թե ինչու են ընտրել հենց այս նկարը և ինչով

կարող են օգնել, ինչ առաջարկություն ունեն: Հետո նրանք փոխում են տեղերը (փոխում են այլ սեղանների տեղերը): Խաղը կրկնվում է:

Ցանկալի է ունենալ առարկայական նկարների մի քանի հավաքածու, որոնք կստիպեն երեխաներին այլ կերպ գործել մեկ սյուժեի նկարի հանձնարարությունն ավարտելիս:

**Խաղ՝ «Տատիկին հյուր»**

**Այս խաղը կատարել եմ 2-րդ դասարանում՝ «Ես և շրջակա աշխարհը» առարկայից:**

**Բովանդակությունը.** Երեխաներին ներկայացնել ընտանի կենդանիներին և նրանց ձագերին: Կտվորեն, թե ինչպես ճիշտ վարվել կենդանիների հետ: Կմշակեն հոգատար վերաբերմունք ընտանի կենդանիների նկատմամբ:

**Կզարգանա** ճանաչողությունը, հաղորդակցությունը, սոցիալականացումը:

Ուսուցիչը տատի տարագով դաս է անցկացնում:

**Տատիկ:** Շատ մարդիկ ապրում են քաղաքում, իսկ ես՝ գյուղում: Ես շատ եմ սիրում իմ տունը: Իմ բակում կան շատ կենդանիներ, որոնց ես նայում եմ: Սրանք ընտանի կենդանիներ են, քանի որ նրանք ապրում են տան մոտ, և ես հոգ եմ տանում նրանց մասին, մաքրում, հետո կերակրում եմ: Բոլոր կենդանիները օգտակար են:

Տատիկը ցույց է տալիս կովի նկար:

Նա օր ու գիշեր խոտ է ծամում,

Ձեր կարծիքով ի՞նչ օգուտ է տալիս կովը:

**Երեխաներ.** Կաթ է տալիս:

**Տատիկ:** Կաթը շատ օգտակար է ինչպես մեծահասակների, այնպես էլ երեխաների համար: Կաթից թթվասեր, կաթնաշոռ, կարագ ու պանիր կպատրաստեն:

Տատիկը այծի է ցույց տալիս:

**Տատիկ:** Ինչ օգուտ են տալիս այծերը:

Այծը մեզ կաթ ու փափկամազ է տալիս: Ես նրա մազերից թելեր եմ պտտեցնում ու տաք գուլպաներ հյուսում թոռնիկներինս համար: Իմ բակում նույնպես հավ ու բադ ունեն: Ձեր կարծիքով, որո՞նք են նրանց օգուտները:

**Երեխաներ.** Հավերն ու բադերը ձու են դնում:

**Տատիկ:** Այո, նրանք ձվեր են դնում ...

Ես էլ շուն ունեմ: Ձեր կարծիքով, ինչու՞ բակում շուն կա:

**Երեխաներ:** Տունն են պահպանում:

**Տատիկ:** Ես սիրում եմ իմ շանը, ես շոյում եմ նրան: Նա թափահարում է իր պոչը՝ ցատկելով ուրախությունից: Գիտե՞ք այն տան անունը, որում ապրում է շունը:

**Տատիկ:** Ի՞նչ կենդանիներ են ապրում ձեր տանը:

**Տատիկ:** Այսօր ես ձեզ պատմեցի իմ նախընտրածների մասին: Հիշենք ու անուն տանք, թե ինչ կենդանիներ են ապրում իմ բակում: (Կով, այծ, շուն, կատու, աքաղաղ, հավեր ...)

Սրանք ընտանի կենդանիներ են:

Արի խաղանք.

**«Ո՞վ է ում մայրը» դիդակտիկ խաղ**

Երեխաները գտնում են իրենց մորը և ձագերին:

Կով- հորթ, Այծ – ուլ, Շուն- լակոտ, Կատու- կատու, Հավի — ճուտիկ

**Խաղ**— Այժմ դուք բոլորը կլինեք մեղուներ: Կանգնեք զույգերով, ով ում հետ ուզում է: Ձեզանից մեկը կլինի չափահաս մեղու, իսկ մյուսը՝ փոքր: Մեծահասակ մեղուն այնպիսի բարձր ձայն է արձակում. «զզզզզզզ», իսկ փոքր մեղուները մեղմ, ավելի հանգիստ՝ «զզզզզ»: Մենք թռանք, բզզացինք: Մենք թռանք դեպի փեթակ, փոխեցինք դերերը:

**Ուսուցիչ**— Եվ հիմա, մեր մեղուները ցանկանում են խաղալ «Ասա հակառակը» խաղը, ում ես գնդակ եմ նետում - նա պատասխանում է և գնդակը հետ է տալիս ինձ, օրինակ.

- Տունը բարձր է, իսկ տնակը .... (ցածր)
- Ամառը տաք է, իսկ ձմեռը ... (ցուրտ)
- Ավազը չոր է արևի տակ, բայց անձրևից հետո ... (թաց)
- Պապիկը ծեր է, բայց երեխան ... (երիտասարդ)
- Վառարանի մոտ տաք է, բայց սառնարանում ... (ցուրտ)
- Աքաղաղը շուտ է բարձրանում, իսկ լուսինը՝ բարձրանում ... (ուշ)
- Երբ ուրախ ծիծաղում ես, և երբ տխրում ես ... (լաց լինել)

### **Բնությունն ու մարդը:**

**Նպատակը**- համախմբել և համակարգել երեխաների գիտելիքները այն մասին, թե ինչ է ստեղծել մարդը և ինչ է տալիս բնությունը մարդուն: Խաղի ընթացքը —Ուսուցիչը երեխաների հետ զրույց է վարում, որի ընթացքում պարզաբանում է նրանց գիտելիքները, որ մեր շուրջը գտնվող առարկաները կամ պատրաստում են մարդիկ, կամ գոյություն ունեն բնության մեջ, և մարդը օգտագործում է դրանք: Օրինակ, փայտանյութը, ածուխը, նավթը, գազը գոյություն ունեն բնության մեջ, և մարդը ստեղծում է սներ և գործարաններ: «Ի՞նչ է արվել մարդու կողմից»: ուսուցիչը հարցնում է ու գնդակը նետում: «Ի՞նչն է ստեղծել բնությունը»: ուսուցիչը հարցնում է ու գնդակը նետում: Երեխաները բռնում են գնդակը և պատասխանում հարցին: Նրանք, ովքեր չեն կարող հիշել, շրջանցում են իրենց հերթը:

Երեխաների տրամաբանական մտածողության և կռահունակության զարգացման տեսանկյունից կարևոր նշանակություն ունեն ոչ ստանդարտ եղանակով լուծվող խնդիրները: Դրանց լուծումը կապված չէ բարդ գործողությունների կատարման հետ, սակայն լուծման համար անհրաժեշտ է տրամաբանություն և ուշադրություն: Այդ խնդիրները մարզում են միտքը, ընդլայնում մտահորիզոնը:

Օրինակ՝ գերանը պետք է բաժանել չորս մասի: Քանի՞ տեղից պետք է սղոցել այն : Այս խնդիրը լուծելուց առաջ երեխաներից մեկին առաջարկում եմ մկրատով ժապավենը բաժանել երկու մասի, մյուսին՝ երեք մասի, երրորդին՝ չորս մասի: Այնուհետև հարցնում եմ երեխաներին, թե՛ քանի՞ կտրումով ժապավենը բաժանվեց երկու մասի, երեք մասի, չորս մասի: Պատասխանները ստանալուց հետո երեխաների ուշադրությունը հրավիրում եմ հետևյալ հանգամանքին . մեկ կտրումով բաժանվում է 2 մասի, 2 կտրումով՝ 3 մասի, 3 կտրումով՝ 4 մասի: Այսինքն՝ ամեն անգամ մասերի թիվը մեկով ավելանում է կտրումների թվից:

Հաջորդ դասին առաջարկում եմ այսպիսի խնդիր՝ գերանը սղոցել են երեք տեղից : Քանի՞ մասի են այն բաժանել:

Այս խնդիրների լուծման առաջին փուլի արդյունքում զարգանում է երեխայի ինդուկտիվ մտածողությունը, երկրորդ փուլում՝ դեդուկտիվ մտածողությունը:

Բերեմ այս տիպի խնդրի ևս մեկ օրինակ՝

Տասիկը թոռների համար գործեց չորս ձեռնոց: Քանի՞ թոռնիկ ունի տասիկը: Այս խնդիրը լուծելուց առաջ երեխաների մոտ ամրապնդում եմ «զույգ» հասկացողությունը: Նրանք արդեն պետք է կարողանան համեմատել առարկաների խմբերը զույգեր կազմելու միջոցով:



Այժմ ներկայացնեն մի այսպիսի քարտային աշխատանք, որը ես կատարել եմ առաջին դասարանում: Բաժանում եմ քարտեր՝ յուրաքանչյուր սեղանին մեկ քարտ, որի վրա պատկերված են տարբեր երկրաչափական պատկերներ՝ եռանկյուն, քառակուսի, շրջան: Այս պատկերներով երեխաները կազմում են զույգեր: Քարտերն այնպես եմ կազմել, որ գոնե մեկ պատկեր կենտ լինի և այն պետք է զույգեն աշակերտները՝ պատկերների միջև երկկողմանի համապատասխանություն ստեղծելով: Աշխատանքի ավարտից հետո աշակերտները պետք է ներկայացնեն իրենց քարտերը բացատրելով ինչ ունեին, ինչ են ստացել և քանի զույգ է կազմվել:

Այնուհետև լուծում են խնդիրը: Երեխաներն արդեն գիտեն, որ մեկ զույգ ձեռնոցը դա երկու հատ ձեռնոցն է, հետևաբար չորս ձեռնոցը երկու զույգ է, և քանի որ տատիկը գործել է չորս ձեռնոց՝ երկու զույգ ու թոռնիկներից յուրաքանչյուրն էլ ունի երկու ձեռք, նշանակում է տատիկն ունի երկու թոռնիկ:

Խաղային իրադրությունների առանձնահատկությունն այն է, որ խաղն ու լուրջ աշխատանքը միաձուլված են, և դրանով հնարավոր է դառնում սովորողներին պահել մտավոր, աշխույժ գործունեության ոլորտում՝ իրականացնելով ուսումնական նպատակներ:

Աշակերտների մոտ ամրապնդվում է այն ուսումնական նյութը, որը ստիպում է նրանց զարմանալ: Նա զարմանալով ձգտում է իմանալ՝ ինչու՞մն է գաղտնիքը, այսինքն մոտիվացիան ապահովված է: Խաղերի դերն առանձնապես մեծ է պասիվ երեխաների հետաքրքրությունների առաջացման մեջ:

Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է նրա ճիշտ և ժամանակին կազմակերպելու և անցկացնելու հմտությամբ: Դասի ընթացքում մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպվում են՝ նոր նյութի հաղորդմանը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու և ամփոփելու, գիտելիքները ստուգելու նպատակով: Դիդակտիկ և շարժական խաղերը հաշվային զվարճալիքներն ու տրամաբանական խնդիրները նպաստում են սովորողների գիտելիքների խորացմանն ու ամրապնդմանը:

### **Ուսուցողական խաղի օրինակ է, որը շատ հարմար է կիրառել 1-ին դասարանում:**

Մաթեմատիկայի ուսուցման համար նախատեսված պաստառ, որը հնարավորություն է տալիս անդրադառնալ ուսուցման ժամանակ շոշափվող գրեթե բոլոր թեմաներին՝

Օր.

- ❖ 2-երկու կենդանի (երկու միավոր)
- ❖ համեմատում
- ❖ գումարում
- ❖ հանում
- ❖ Խնդիրների կազմում
- ❖ -ով ավելի, ով պակաս(առաջին հարկում մեկ կենդանի ավելի է, երկրորդում 1-ով պակաս)
- ❖ նույնքան
- ❖ Օգնում է նաև ինտերակտիվ աշխատանք կազմակերպել՝ «Առաջին հարկում տեղավորիր 5 կենդանու, երկրորդում 1-ով պակաս, հավասարեցրու քանակները և այլ»
- ❖ Հավասարությունների կազմում ըստ նկարի՝ «Առաջին հարկում տեղավորիր 3 կենդանու նկար, երկրորդում՝ 2, իսկ հիմա կազմիր համապատասխան հավասարությունը»
- ❖ Ընտանի-վայրի կենդանիների դասակարգում

- ❖ Աջ-ձախ (առաջին հարկում տեղավորի՛ր աջ գնացողներին, երկրորդում՝ ձախ)
- ❖ Թվի կազմության ակնառուացում



Ներկայացնենք ուսուցողական խաղի ևս մեկ օրինակ: Դասարանը բաժանվում է չորս հոգանոց խմբերի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պաստառ, որի վրա նկարված է ծաղիկ: Մեջտեղում գրված արմատ-բառի (օրինակ՝ գործ) օգնությամբ սովորողները տրված ժամանակի ընթացքում թերթիկների վրա գրում են բառարմատ կամ ածանց, որոնք կցվում են գործ բառին, և ստացվում է նոր՝ բարդ կամ ածանցավոր բառ: Ուսուցողական խաղի ևս մեկ օրինակ.

«Զվարճալի ծաղիկներ» խաղը կազմակերպելու ժամանակ ես գրուցում եմ երեխաների հետ ծաղիկների թեմայով, ճշտում և ամրակայում նրանց պատկերացումները ծաղիկների մասին, այնուհետև երեխաներին բաժանում եմ խաղաքարտեր: Յուրաքանչյուր խաղաքարտին գրում եմ որևէ ծաղկի հատկանիշ կամ առանձնահատկություն ցույց տվող բառ: Երեխան պետք է գուշակի, թե ո՞ր ծաղկի մասին է խոսքը և ինչ գիտի այդ ծաղկի մասին: Այս խաղը երեխաների մեջ դաստիարակում է գեղագիտական ճաշակ: Կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը դիդակտիկ խաղերին նպաստում է նրանց ինքնադրսևորմանը և ինքնահաստատմանը: Դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտում, հետևաբար նաև կամային որակներ:

Օրինակ՝ «Անցնենք դարպասը» խաղը, որի կատարման խնդիրն է ամրապնդել աշակերտի՝ թվերի կազմության վերաբերյալ ունեցած գիտելիքները: Խաղի ժամանակ նախօրոք պատրաստվում են դարպաս և երեխաների թվին համապատասխան հաշվեքարտեր: Յուրաքանչյուր երեխա ստանում է մեկական քարտ: Դարպասի վրա ուսուցիչը ամրացնում է որևէ քարտ, օրինակ՝ 10-ի: Երբ խաղն սկսվում է, երեխաները փնտրում են իրենց գույգերը (պետք է քարտերի վրայի թվերի գումարը կազմի 10), որպեսզի անցնեն դարպասով: Ուսուցիչը ստուգում է, թե երեխաները ճիշտ են արդյոք կազմել գույգերը:

Լեզվական խաղերը լրացնում են լեզվական վարժությունների համակարգը: Որպես խաղային միջոց՝ դրանք ունեն սրամիտ ու զվարճալի բնույթ և հնարավորություն են ընձեռում գրավելու երեխաների ուշադրությունը, երկար ժամանակ նրանց օգտակար ու արդյունավետ աշխատանքով զբաղեցնելու: Լեզվական խաղերը նպաստում են լեզվական գիտելիքների ձեռքբերման դժվարությունների հաղթահարմանը: Լեզվական ուսուցողական խաղի օրինակ.

Խաղն անվանում են «Խուլ ու համր բեռնակիրներ»: Նպատակն է ձևավորել պարզ ընդարձակ նախադասությունները համառոտագրելու ունակություն, զարգացնել սովորողների երևակայությունը: Անհրաժեշտ նյութերն են՝ թղթից պատրաստված նավակ և պարկեր,

որոնց վրա հնարավոր լինի գրել բառեր՝ գրված առանձին քարտերի վրա: Նավակը պետք է նկարել և կտրել այնպես, որ այն «լողա» ջրում: Նախապես աշակերտներին պետք է բացատրել «խուլ», «համր», «բեռնակիր» բառերի իմաստները: Այնուհետև գրատախտակին փակցվում է «ջրում լողացող» նավակը: Խուլ ու համր բեռնակիրները մի վայրից մյուսը

տեղափոխում են ոչ միայն պարկերով բեռներ, այլև այդ պարկերի վրա ամրացված բառերով որոշակի նախադասություններ:

Այսպիսով կապ է ապահովվում այդ երկու վայրերի բնակիչների միջև: Ճանապարհին փոթորիկ է բարձրանում, և հնարավոր է՝ նավակը խորտակվի, ուստի պետք է բեռը թեթևացնել: Բեռնակիրները պիտի հերթով ջուրը նետեն պարկերը: Հարկավոր է նավակում թողնել այն պարկերը, որոնց վրա ամրացված բառերն արտահայտում են սկզբնական նախադասության գլխավոր, հիմնական միտքը:

Օրինակ՝ բեռնակիրները պետք է տեղ հասցնեն «Երեխաները խաղում էին և ընթացքում ծափահարում իրենց ընկերներին»: Վերջում նավակում մնում են այն պարկերը, որոնց վրա ամրացված են «խաղում» և «ծափահարում» բառերը, քանի որ այդ բառերով կարելի է արտահայտել նախադասության գլխավոր միտքը: Վերջում աշակերտների ուշադրությունը հրավիրվում է այն հանգամանքին, որ նախադասության հիմնական միտքն արտահայտող բառերը ենթական և ստորոգյալն են, և միայն դրանցով կազմված նախադասությունը կոչվում է պարզ համառոտ նախադասություն:

Այսպիսի բովանդակությամբ խաղեր կարելի է կազմակերպել՝ հեքիաթներ, առակներ և առածներ կարդալով կամ դրանք բեմականացնելով: Ընթերցում եմ առածը, ասացվածքը կամ հեքիաթը և բացատրում դրա իմաստը: Աշակերտներին հանձնարարում եմ գտնել և ընթերցել նախորդ թեմաներից հեքիաթի կամ ասացվածքի հետ կապված հատվածները և գտնել նրանց միջև ընդհանրություններ:

Հեքիաթների, առածների և ասացվածքների ուսումնասիրումը նպաստում է երեխաների արժեհամակարգի ձևավորմանը: Այս մոտեցմամբ ես երեխաներին սովորեցնում եմ հարգել մեծերին, օգնել ծերերին, լինել աշխատասեր, ընկերասեր, պատվախնդիր, սուտ չխոսել, հարգել դիմացինի կարծիքը և այլն: Հեքիաթը ընթերցելու միջոցով ես նպաստում եմ երեխայի ոչ միայն լեզվական, խոսակցական, տրամաբանական և ստեղծագործական կարողությունների զարգացմանը, այլև սոցիալական հմտություններին: Փորձը ցույց է տալիս, որ մյուս գրական ժանրերի համեմատությամբ հեքիաթները, առածները և ասացվածքներն առավել քան արժեքավոր են սովորողների մտածողական ու երևակայական կարողությունների, ինչպես նաև բարոյական ու հոգևոր արժեքների ձևավորման առումով: **Խաղ-բեմականացումը** առավել արդյունավետ է լինում, եթե մինչև բեմականացումն աշակերտները լիարժեք ընկալում են իրենց տրվող դերերի բովանդակությունը:

Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը:

Ամփոփելով վերն ասվածը՝ կարելի է ասել, որ ուսուցողական խաղերի միջոցով հնարավոր է ձևավորել և զարգացնել աշակերտների ստեղծագործական կարողությունները, մասնավորապես հաշվողական և լեզվական հմտությունները: Խաղերն օգնում են ուսուցչին առավել մատչելի տարբերակով ներկայացնելու դասի թեմատիկան՝ ձևավորելով երեխայի երևակայելու, զգացմունքներն ու գործողությունները ինքնուրույն կարգավորելու ունակությունները: Այսպիսով՝ թեմատիկ խաղերի կարևոր նշանակությունն է խորացնել կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունները, դասը դարձնել առավել հետաքրքիր, անսովոր և ցանկալի, զարգացնել երեխայի ուսումնառության դրդապատճառները, բարձրացնել աշխատունակությունը:

Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես

կրտսեր դպրոցում: 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: Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները:

## Եզրակացություն

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն տվեց հանգելու հետևյալ եզրակացությունների՝

- Խաղը կրտսեր դպրոցականի համար ուսուցման լավագույն միջոցներից է:
- Խաղի ընթացքում է, որ ուսուցիչը ավելի լավ է տեսնում երեխայի ուշադրությունը, ինքնավստահությունը, արագաշարժությունը, շուտ կողմնորոշվելու ունակությունն ու ճարպկությունը:
- Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում է Խաղի հզորությունը, այն երեխայի համար կարող է դառնալ ոչ միայն ժամանցի ու հանգստի կազմակերպման միջոց, այլև հիմք՝ հանդիսանալ նրանց տրամաբանական մտածողության և արագ կողմնորոշվելու ունակությունների զարգացմանը,
- Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման շնորհիվ՝ ցանկացած նյութ երեխաների համար դառնում է ավելի հասկանալի ու հաճելի,
- Օգտագործելով Խաղային մեթոդները կրտսեր դպրոցականների ուսուցման գործընթացում կարելի է գալ այն եզրահանգման, որ դասը դառնում է ավելի արդյունավետ ու նպատակային:
- Խաղի ընթացքում երեխան տիրապետում է վարքի բարոյական նորմերին ու կանոններին, որոնք որոշիչ դեր են խաղում նրանց անձի ձևավորման գործում:
- Զարգանում է աշխատասիրություն, ուշադրություն և պատասխանատվության զգացում:

Դպրոցականների համար մեծ հետաքրքրություն է ներկայացնում կատակ ու հանելուկ խնդիրները, մաթեմատիկական հնարամտությունները, և ընդհանրապես այնպիսի առաջադրանքներ, որոնց լուծումը կապված չէ բարդ գործողություններ կատարելու հետ, սակայն լուծումն այնքան էլ պարզ չէ և անհրաժեշտ է ուժեղ տրամաբանություն և կռահունակություն: Այդպիսի առաջադրանքները նպաստում են կրտսեր դպրոցականների մաթեմատիկական հետաքրքրությունների ձևավորմանը, նրանց բազմակողմանի զարգացմանը, մշակվում է երեխաների ընդունակությունները, զարգանում է նրանց տրամաբանական մտածողությունը և ընդլայնվում է նրանց պատկերացումների շրջանակը:

Եվ քանի որ մենք ենք այն անհատները, ովքեր պետք է տանեն կրթական համակարգի ծանր, բայց հաճելի բեռը, գտնում ենք, որ պետք է առանցքային տեղ տալ տրամաբանությանը և հատկապես տրամաբանական մտածողությանը:

Այսինքն՝ եթե յուրաքանչյուր ուսուցիչ ուսումնական ծրագրով և չափորոշիչներով նախատեսված նյութի հետ մեկտեղ ուսումնական գործընթացում գոնե 10 րոպե տրամադրի այս խնդիրներին, ապա ոչ միայն կխթանի մոտիվացիան, այլև դասերը կանցնեն ավելի հետաքրքիր և աշխույժ:

Ամփոփելով իմ աշխատանքների արդյունքները, կարող եմ փաստել, որ Խաղերի, դիդակտիկ տարբեր նյութերի, պաստառների և տեսադասերի կիրառության փորձը զգալի դրական ազդեցություն ունեցավ աշակերտների մոտիվացիայի, նրանց ակտիվության, խմբերով աշխատելու կարողության և միմյանց հետ հաղորդակցվելու կարողությունների ձևավորման վրա:

Տեխնոլոգիական հնարքների կիրառման միջոցով ստացված գիտելիքները, որպես կանոն, առավել վառ են տպավորվում աշակերտների մոտ, ինչպես նաև նրանց մոտ խթանում են հետաքրքրություն նոր գիտելիքների ձեռք բերման նկատմամբ:

**Հավելեմ նաև, որ յուրուի կայքում ունեմ էջ, որտեղ որպես դիդակտիկ նյութեր, տեղադրված են 4-րդ դասարանի մաթեմատիկայի տրամաբանական խնդիրների տեսանյութեր:**



## Օգտագործված գրականություն

1. Ջ Գյուլամիրյան-«Խաղալով սովորենք»-Երևան 2008թ
2. Ուշինսկի Կ . Դ . Մանկավարժական ընտիր երկեր, Հ-2 Եր . 1959թ .
3. Հ.Մամյան-«Խաղը որպես ուսուցման միջոց:Խաղերի կիրառությունը դպրոցում»-Երևան 2013թ.
4. Ֆ.Աճեմյան-«Հիշողությունը զարգացնող խաղեր»-Երևան 1999թ.
5. Ն.Գրիգորյան--«Ուշադրությունը զարգացնող խաղեր»---Երևան 2012թ.
6. Գևորգյան Ա-«Ուսուցում և խաղ»-Երևան 2013թ.
7. Թադևոսյան Ե.«Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին»-Երևան 2011թ .
8. Քարամյան Գ.«Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում»-Երևան 2012թ.
10. Պերելման Յ. Ի. «Աշխույժ մաթեմատիկա»
11. Նախաշավիդ 3-4 2004թ, 2. 2001թ, 1-2 2004թ, 1-2 2007թ, 3. 2007թ

# Հավելված

Դասը վարեց վերապատրաստվող Գ. Տոնոյան

Դասարանը՝ երկրորդ /դասվար՝ Հ. Թադևոսյան/

Դասի թեման՝ Վիտամիններ

Նպատակը՝ -

Ստուգել, թե որքանով են յուրացրել տրված գիտելիքները և կարողացել են ժամանակակից տեղեկատվական միջոցներից օգտվելու տեղեկություններ քաղել թեմայի վերաբերյալ: Կիմանան, թե ինչ է վիտամինը, ինչ դեր է կատարում մեր օրգանիզմում:

Աշակերտների մոտ կձևավորվի առաջադրանքը համագործակցելով կատարելու հմտություններ: Կկարողանան գնահատել իր և ընկերոջ աշխատանքը, կդառնան առավել հանդուրժող, հաղորդակցվող, համագործակցող, միմյանց լսող: Կկարևորեն առողջ սնունդն ու առողջությունը:

**Դասի խնդիրները** Աշակերտների գիտակցությանը հասցնել վիտամինների կարևորությունը, վնասակար սննդի հետևանքները:

**Դասի ընթացքը** Դասը կսկսվի ձայնագրությունով:

Բարև ձեզ երեխաներ, ես աշխարհի գլխին չարիք դարձած վիրուսն եմ: Բոլորը սարսափում են ինձնից, վախենում են վարակվելուց: Իսկ դուք գիտե՞ք ես ում օրգանիզմում եմ հայտնվում, այն մարդկանց, ովքեր ունեն թույլ դիմադրողականություն, ճիշտ չեն սնվում, սպորտով չեն զբաղվում: Սիրելի՛ երեխաներ, սնվե՞ք առողջ, զբաղվե՞ք սպորտով և համոզված եղե՞ք, ես կհեռանամ:

## • Ուսուցչուհի

-Այո՛, ցավոք սրտի հիմա մենք ապրում ենք դժվար ժամանակաշրջան, պայքարում աշխարհին պատուհաս դարձած վիրուսի դեմ: Բայց, ինչպես դուք լսեցիք, վիրուսը հայտնվում է թույլ դիմադրողականություն ունեցող մարդկանց օրգանիզմներում: Մենք պիտի լինենք առողջ, որ վիրուսն անհետանա:

Ուսուցիչն առաջարկում է ուղևորվել առողջության մոլորակ, բայց պետք է վաստակեն գնացքի տոմսեր՝ հաղթահարելով որոշակի փորձություններ:

Առաջին փորձությունը երգն է, որ պետք է կատարեն լավ ու ժպիտով:

Հետո ստանում են խմբային առաջադրանքներ, վիտամինների մասին տեսական նյութ, որը պետք է խմբով սովորեն ու սովորեցնեն ընկերներին, այնպես ,որ հետո իրենց մոտ եղած նյութից հարցեր տրվեն, պատասխանեն մյուս խմբերը /այսինքն իրենց սովորեցրածից է կախված մնացածի ճիշտ պատասխանները:

Ստանում են հետևյալ նյութերը՝

## Առաջին խումբ

Վիտամին բառն առաջացել է լատիներեն *vita*-բառից , որը նշանակում է **կյանք**: Վիտամիններն օրգանիզմում կարգավորում են նյութափոխանակությունը: Որևէ վիտամինի անբավարարությունից կամ բացակայությունից առաջանում են



նյութափոխանակության խանգարումներ, որի հետևանքով նվազում է մարդու աշխատունակությունն ու դիմադրողականությունը:

Նույն սննդամթերքը չի պարունակում բոլոր վիտամինները, կան սննդամթերքներ, որոնք զուրկ են բոլոր վիտամիններից: Այդ պատճառով միօրինակ սնվելիս, կամ վիտամինազուրկ սնունդ ընդունելիս առաջանում է վիտամինային անբավարարության՝ թերվիտամինոզ, ավելցուկը նույնպես վնաս է, առաջացնում է գերվիտամինոզ: Վիտամինի պահանջը բարձր է աճման տարիքում, հիվանդությունի ժամանակ, մտավոր և ֆիզիկական ծանրաբեռնվածության ժամանակ:

Տարիքի հետ վիտամինների յուրացումն օրգանիզմում դժվարանում է: Ամենակարևոր վիտամիններն են՝ *A, B, C, D, K*.

### **Երկրորդ խումբ**

**A**-վիտամինն անհրաժեշտ է հյուսվածքի բնական աճի համար: Անփոխարինելի է տեսողության համար: A թերվիտամինոզի դեպքում առաջանում է մաշկի անհարթություններ, «հավկուրություն»՝ մթնշաղային տեսողության վատացում:

A վիտամին կա կենդանիների լյարդում, կարագում, պանրում, գազարում, ծիրանում, դդումում, ձվի դեղնուցում, հատապտուղներում, կարմիր, նարնջագույն, կանաչ մրգերում ու բանջարեղեններում:

### **Երրորդ խումբ**

**B**- վիտամինն ունի իր տեսակները՝ B1, B2, B3: Օգնում է, որ օրգանիզմում ածխաջրերը մարսվեն: Ածխաջրերը դրանք շաքարների բնույթ ունեցող նյութեր են, էներգիայի հիմնական աղբյուրը (խաղողի, ձմերուկի, ելակի, սելիսի մեջ):

B վիտամինի պակասը առաջացնում է նյարդային համակարգի հիվանդություններ, չորանում ու ճաքճքվում են շրթունքները, մատերի ծայրերը:

B վիտամինը պարունակում է՝ կարտոֆիլը, հնդկաձավարը, հացամթերքը:

### **Չորրորդ խումբ**

**C**-վիտամինն բարձրացնում է դիմադրողականությունը, աշխատունակությունը:

Բացակայության դեպքում առաջանում է թերվիտամինոզ՝ լնդախտ: Մարդը թուլանում է, հաճախ է հիվանդանում, լնդերը արյունահոսում են, ատամները շարժվում: Շատ C վիտամին կա մասուրում, հաղարջում, ցիտրուսներում: Օրական մարդու օրգանիզմին պետք է 50-100մգ C վիտամին: Հիվանդանալու դեպքում 3-5 անգամ շատ:

### **Հինգերորդ խումբ**

**D**-վիտամինի պահանջ օրգանիզմն ունի հատկապես մինչև 4 տարեկան և այս վիտամինի պակասից առաջանում է *Ռախիտ* հիվանդությունը:

D-ն օրգանիզմը ստանում է արևի ուլտրամանուշակագույն ճառագայթից: Որոշ ձկնատեսակների լյարդի ճարպը նույնպես պարունակում է D վիտամին: D վիտամինի պակասը շատ է հատկապես հյուսիսի բնակիչների և գետնահորերում աշխատողների մոտ:

### **Վեցերորդ խումբ**

**K**-շատ կարևոր վիտամին է, առանց որի կարող է մարդը մահանալ նույնիսկ թեթև քերծվածքից: Այն կարգավորում է արյան մակարդելիությունը: Լյարդից դուրս է բերում թույլները: Ունի իր տեսակները՝

K1 կա բուսական սննդում

K2 ստամոքսն ինքն է արտադրում

K3 քիմիական դեղերի մեջ

Պարունակում է կաղամբը,բրոկոլիին,ծաղկակաղամբը,կանաչիները,դդումը,բանանը:

Սովորել- սովորեցնելուց հետո ստանում են փաթեթներ,վիտամինների տառերն են,տարբեր նկարներով: Պետք է ընտրեն և վիտամինի վրա փակցնեն միայն տվյալ վիտամինը պարունակող նկարը: Խումբը չի ստանում այն նկարը,որի տեսական մասը պատրաստվել է, այսինքն նրանք պետք է այնքան ուշադիր լսեին մյուս խմբերի սովորեցրածը, որ կարողանային հաղթահարել փորձությունը:

Հետո ստանում են թղթիկներ,որոնց վրա բառեր են ,այդ բառերը իրենց տրվող հանելուկների պատասխաններն են,դասավորված այնպես,որ սահիկաշարից հանելուկը կարդալուց հետո ներկում են .խմբերում թերթիկների վրա դրանց դասավորությունը տարբեր է ,այնպես ,որ նույն հանելուկի պատասխանը բոլոր խմբերում գուշակում են, ներկում,բայց ամեն խումբ տարբեր պատկեր է ստանում,արդյունքում ստացվում է Վ Ի Տ Ա Մ Ի Ն Ն Ե Ր /ամեն խմբայինի վրա տառերից մեկն են ստանում/:

Հետո ստանում են գիպսից պատրաստված դեղահաբեր, որոնց վրա «հիվանդի գանգատին» համապատասխան պետք է նշանակեն վիտամիններ:

Մնում է վերջին փորձությունը՝ առողջության մոլորակ մեկնելու համար, պետք է ամբողջացնեն քանդված ասույթները:

**Բոլոր փորձություններն հաղթահարելուց հետո ստանում են տոմսեր,որոնցով մեկնում են առողջության մոլորակ:**

**Դասարան III**

**Դասվար՝ Գ. Տոնյան**

**Առարկա – Ես և շրջակա աշխարհ**

**Թեմա – Երկնային մարմիններ**

**Դաս - Աստղեր, արեգակ**

**Դասն սկսվում է „Տիեզերք՝ երգով**

**Խթանում**

- Միրելի՛ աշակերտներ, այսօր կրկին հետաքրքիր թեմաներից մեկի վերաբերյալ ենք մեր գիտելիքները խորացնելու: Ի՞նչ էք կարծում, ո՞ր թեմային է վերաբերելու այսօրվա մեր դասը / Տիեզերք/ :

-Տիեզերք ասելով ի՞նչ էք հասկանում / արև, լուսին, մոլորակներ, աստղեր/:

-Այո, իհարկե՛, Աստղերը, Արեգակը, Երկիրը, Լուսինը, մոլորակներն ու համաստեղություններն ասես հեքիաթային աշխարհում լինեն: Իսկ որտե՞ղ է գտնվում այդ աշխարհը / երկնքում / : Իսկ ի՞նչ ընդհանուր անուն կտաք:

-Երկնային կամ տիեզերական մարմիններ:

-Այո՛, երեխաներ, տիեզերքը մեզ շրջապատող անսահման և հավերժ մի աշխարհ է, որն իր գրկում պահում է անթիվ ու անսահման երկնային մարմիններ: Այն անեղր է, աստղազարդ ու հրաշքներով լի:

-Աստղերի հրաշք փայլը, մոլորակների խորհրդավոր դիրքը, կաթնահունց լուսինը, մեղրածոր գաթա ժպտացող արևը, աստղային համաստեղությունները ու անգամ կարծես վայր ընկնող աստղերը գալիս ու ամբողջացնում են տիեզերքի ողջ պատկերը:

Հավանաբար միշտ նայել եք աստղագարդ երկնքին, հիացել, փորձել թափանցել նրա գաղտնիքների մեջ, սակայն դժվարացել եք գտնել ձեզ հուզող շատ հարցերի պատասխանները: Այժմ կաշխատենք միասին և ձեր ունեցած ու նոր ձեռք բերվող գիտելիքների շնորհիվ կփորձենք ստանալ որոշ հարցերի պատասխաններ:

Ձեր նպատակն է լինելու նյութին ծանոթանալուց հետո կարողանաք հարցեր ձևակերպել, իսկ դրա համար ի՞նչ է անհրաժեշտ: Այո՛, պահանջվում է լավ սովորել, որ ձեր սովորածի շուրջ կարողանաք հարցեր ձևակերպել:

Բոլորդ պետք է ուշադիր լսեք, որ վերջում կարողանաք մյուս խմբերին վերաբերող հարցերին պատասխանել:

### **Իմաստի ընկալում**

Բաժանել նյութը:

**1-ին հատված** – Մարդիկ շատ հարցերի պատասխաններ ստացել են երկնային մարմինների երկարատև դիտարկումների շնորհիվ: Դեռևս հեռու անցյալում ծագել է երկնային մարմիններն ուսումնասիրող մի գիտություն՝ **աստղագիտություն**: Այժմ երկնային մարմինները ուսումնասիրելու համար Տիեզերք են թռչում տարբեր տիեզերական սարքեր: Դրանց միջոցով մարդը կարողանում է բացահայտել Տիեզերքի գաղտնիքները: Տիեզերք է թռչում նաև մարդը:

### **Հարցեր**

1. Ինչի՞ շնորհիվ մարդիկ ստացան իրենց հարցերի պատասխանները:

2. Ի՞նչ է ուսումնասիրում աստղագիտությունը:

**2-րդ հատված** – Ո՞վ է, ծանո՞թ է: /Գպատմեն: տեսնենք ում մոտ է այս աշխատանքը/:

Աշխարհում ճանաչված աստղադիտարաններից է Բյուրականի աստղադիտարանը, որը հիմնադրել և երկար տարիներ ղեկավարել է աշխարհահռչակ Վ. Համբարձումյանը:

Աշխարհի հնագույն աստղադիտարաններից է Քարահունջի աստղադիտարանը: Այդ աստղադիտարանի քարերը կշռում են մոտավորապես 10 տոննա: Հետագայում՝ 1933 թվականին Երևանի կենտրոնում կառուցվել է Երևանի աստղադիտարանը:

Ցույց կտամ Վ. Համբարձումյանի նկարը:

1. Որտե՞ղ է գտնվում նրա հիմնած աստղադիտարանը:

2. Բացի Բյուրականի աստղադիտարանից, ի՞նչ աստղադիտարաններ գիտեք:

3. Քարահունջի քարերն ինչքա՞ն են կշռում:

**3-րդ հատված** – Երկրից Տիեզերքն ուսումնասիրում են աստղադիտարաններից: Աստղադիտարաններում հատուկ սարքերի միջոցով կարողանում են չափել երկնային մարմինները, որոշում են նրանց գույնը, տարիքը, ըստ որոնց էլ կազմում են աստղագիտական օրացույցները:

/Օրացույցից օգտվելով են որոշում Լուսնի և Արեգակի խավարումները, Լուսնի փուլերը /:

### **Հարցեր**

1. Որտեղից են ուսումնասիրում Տիեզերքը:

2. Ինչպե՞ս են ուսումնասիրում:

3. Այդ ուսումնասիրության արդյունքում ի՞նչ են կազմում:

**4-րդ հատված** – Գիշերային երկնքում երևացող անհամար աստղերը լույս և ջերմություն են արձակում: Աստղերը մեզ առկայծող կետերի տեսքով են երևում, որովհետև Երկրից շատ մեծ հեռավորության վրա են գտնվում: Երկրից արձակված տիեզերանավը մեզ ամենամոտ աստղին կհասնի միայն հազարավոր տարիներ հետո:

**Հարցեր**

1. Ի՞նչ են արձակում աստղերը / լույս և ջերմություն /:
2. Ինչքա՞ն ժամանակ է պահանջվում, որ տիեզերանավը հասնի Երկրին ամենամոտ աստղին:

**5-րդ հատված – Արեգակը նույնպես աստղ է:** Այն շիկացած գունդ է, որը մշտապես լույս և ջերմություն է ճառագում: Արեգակը Երկրին ամենամոտ աստղն է: Արեգակը մի քանի հարյուր անգամ մեծ է Երկրից: Այն մեզ փոքր է երևում, որովհետև մեզանից 150 միլիոն կիլոմետր հեռավորության վրա է գտնվում: Արեգակն է ջերմացնում և լուսավորում մեր երկրագունդը: Առանց Արեգակի երկրագնդի վրա բույսեր, կենդանիներ, մարդիկ չէին լինի:

**Հարցեր**

1. Ո՞րն է Երկրին ամենամոտ աստղը:
2. Ի՞նչ է արեգակը:
3. Ինչու՞ է արեգակը փոքր երևում:

**Կշռադաստում**

Բոլոր աշխատանքներն ավարտեցինք, դե հիմա ուշադրություն, տեսնենք բոլորդ եք հետևել:

Ամփոփող հարցեր:

Ի՞նչ է ուսումնասիրում աստղագիտությունը:

Ո՞վ է Վիկտոր Համբարձումյանը:

Ի՞նչ աստղադիտարաններ գիտեք:

Ինչու՞ են աստղերը փոքրիկ առկայծող կետեր երևում:

Ի՞նչ է Արեգակը:

Ինչու՞ է Արեգակը մեզ փոքր երևում:

Ի՞նչ կարևոր դեր ունի Արեգակը:

Այս նկարի տակ մի հանելուկ է գաղտնագրված: Ճիշտ պատասխանեք, պարզ կլինի նաև հանելուկը:

Որևէ մեկը ինչ-որ բան նկատե՞ց: նկատեցի՞ք ինչ գույներ են:

Հանելուկի պատասխանի մեջ էլ Արեգակը դեր ունի:

**Երգ - „ Ամեն ընկնող աստղի հետ՝**

Կկարդան հավելվածը - „ Վայր ընկնող աստղեր / մինչև „ Աստղ ընկավ:

Հասկանալի՞ էր երբ ենք ասում՝ „ աստղ ընկավ:

2-րդ մաս- մինչև՝ երկնաքարեր:

Ինչի՞ն ենք ասուպներ անվանում:

Կկարդան մինչև վերջ:

Դե քանի որ ժողովրդի լեզվով ասած, երբ աստղ է ընկնում, երազանք են պահում, ձեր երազանքները, ցանկությունները, մաղթանքները գրեք աստղերի վրա և ուղարկենք Տիեզերք:

Կկարդան մի քանի հոգի:

- Դե ինչ սիրելիներս, եկե՛ք լույսով, ջերմությամբ, սիրով, բարությամբ, համերաշխությամբ ողողենք մեր մոլորակը, մեր բարեմաղթանքները հղենք Տիեզերքին և ցանկանանք, որ Երկիր մոլորակը անվերջ պտտվի և դառնա ծով երջանկության մոլորակ: Եվ իմ հղումը ձեզ Ավ. Իսահակյանի խոսքերով.

Մարդկությունը սիրի՛ր՝ մարդկության չափ կլինես:

Տիեզերքը սիրի՛ր՝ Տիեզերքի չափ կլինես:

Տիեզերքի հերոս դառնում են մեծ կամքի, հաստատակամության, համառության և երազանքին հավատարիմ մնալու շնորհիվ:

Աստղերը երկնքում հայտնվում են խմբերով: Այդ խմբերին անվանում են համաստեղություններ: Հնում մարդիկ աստղերի խումբը նմանեցրել են տարբեր կենդանիների կամ առարկաների և կոչել նրանց անուններով: այսպես.

1. Խոյ
2. Ցուլ
3. Երկվորյակ
4. Խեցգետին
5. Առյուծ
6. Կույս
7. Կշեռք
8. Կարիճ
9. Աղեղնավոր
10. Այծեղջյուր
11. Ջրհոս
12. Ձուկ

\_ Համաստեղությունները քանի՞սն են:

\_ Ինչպես տարվա ամիսները, համաստեղությունները նույնպես 12-ն են: Արեգակը յուրաքանչյուր համաստեղությունում լինում է 1 ամիս, 1 տարվա ընթացքում անցնում է բոլոր համաստեղություններով: դուք գիտե՞ք, որ համաստեղության տակ եք ծնվել:

**Տնային աշխատանք – Առ.2- ո՞ր համաստեղության տակ ես ծնվել:**

**Առարկան՝** մաթեմատիկա

**Դասարան՝** II

**Դասի թեման՝** 3-իբազմապատկում: Բաժանում 3-ի

**Դասի տեսակը՝** Կարողությունների և հմտությունների ձևավորման դաս

**Դասի նպատակները՝**

ձևավորել անգիր սովորած աղյուսակից օգտվելու կարողություն  
զարգացնել բանավոր հաշիվ կատարելու կարողություն, ձևավորել  
համապատասխան հմտություն համակարգել գործողությունների  
կատարման կարգի մասին ունեցած գիտելիքները  
ձևավորել բաղադրյալ խնդիրներ լուծելու կարողություն

զարգացնել համագործակցելու կարողություն,  
հանդուրժողականություն  
ձևավորել ինքնուրույն աշխատելու հմտություն  
զարգացնել արագ կողմնորոշվելու կարողություն /մաթեմատիկական  
խճանկար/

### **Դասի խնդիրները՝**

Սովորած գիտելիքների /2-ի և 3-իաղյուսակը/ օգնությամբ խճանկարի  
վերականգնում

Բանավոր հաշվարկների արագ կատարում

Համագործակցային կարողության զարգացում /խմբային աշխատանք/

### **Վերջնարդյունք՝**

կիմանա 3-իբազմապատկման երաժանման աղյուսակն անգիր  
կիմանա իր անելիքների հաջորդականությունը դասի ընթացքում  
կկարողանա կատարել բանավոր հաշիվ

կկարողանա համագործակցելով սովորել, ինքնուրույն աշխատել  
կկարողանա կենտրոնացնել ուշադրությունը

կլուծի բաղադրյալ խնդիրներ

կհամակարգի պատիկների մասին ունեցած գիտելիքները

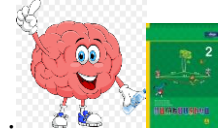
կկիրառի գործողությունների կատարման կարգի մասին ունեցած  
գիտելիքները

### **Դասի ընթացքը**

Ուշադրությունը հրավիրել գրատախտակին փակցված «Մուտքի» և «Ելքի» քարտերին  
գաղափար կազմել անելիքների մասին

Կներկայացնեն դասի ընթացքում իրենց անելիքները

կիմանան, որ դասի ամեն փուլ հաջողությամբ հաղթահարելու դեպքում, ստանալու են  
հուշող բառեր, որոնք ամբողջացնելով պիտի ստանան նախադասություն՝ իմանալով  
«Ով է» մաթեմատիկան:



**բանավոր հաշիվ / ուղեղիմ արգանք /9րոպե/**



**խմբային աշխատանք / 10րոպե + 5 րոպե վերլուծություն/**



**Փոքրիկ դասամիջոց /6 րոպե/**



**Ինքնուրույն աշխատանք /10 րոպե/**



**Տնային աշխատանքների հանձնարարում /2 րոպե/**

Կնշեն՝ մաթեմատիկայի ժամերին ուղեղը մարզելու ինչ ձևեր գիտեն: Նախապես բաժանած քարտերից կեզրակացնեն, որ բանավոր հաշիվը կատարելու են քարտերով: Կնախապատրաստեն կանաչ մատիտները, կսկսեն բանավոր հաշիվը: Հարցը լսելուց հետո՝ կգտնեն պատասխանը և կներկեն պատասխանի վանդակը: (Հարցերը կազմված են եռամակարդակ, այնպես, որ ավարտին ուսուցիչը գնահատելիս կարողանա ճիշտ կողմնորոշվել):

1. Ամենամեծ միանիշ թվից հանել 4:
2. Ո՞ր թիվն է 5 տասնյակը:
3. Գտնել 6-ի կրկնապատիկը:
4. Ո՞ր թիվն է 1 տասնյակ 4 միավորը:
5. Առածն ասումե՛... անգամ չափի՛ր, մեկ անգամ կտրի՛ր: /7 թիվը պարունակող ինչ դարձված կամ օրհնանք գիտեք/
6. 60-ի հաջորդ կլոր տասնյակը
7. 40 և 40 թվերի գումարից հանել 20:
8. Ո՞ր երկնիշ թիվն է, որ գլխիվայր շրջենք, չի փոխվի:
9. Գտնել 2-ի եռապատիկը:
10. 9դմ 4 սմ-ը դարձնել սմ:
11. 1 ժամ 25 րոպեն քանի՞ րոպե է:

2	3	4	5	6	7	8	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	9	10	11	12	13	14	15
20	30	40	50	60	70	80	20	30	40	50	60	70	80
33	44	55	66	77	88	99	33	44	55	66	77	88	99
60ր	65ր	66ր	70ր	75ր	85ր	90	60ր	65ր	66ր	70ր	75ր	85ր	90ր
58սմ	68սմ	78սմ	88սմ	92սմ	94սմ	95	58սմ	68սմ	78սմ	88սմ	92սմ	94սմ	95սմ

12. Տատիկը գուլպա գործելու համար օգտագործեց 60սմ կարմիր և 28սմ դեղին թել: Ընդամենը որքա՞ն թել օգտագործեց տատիկը:
13. Անին առաջին օրը գիրք կարդաց 30 րոպե, երկրորդ օրը՝ 10 րոպեով շատ: Երկու օրում միասին քանի՞ րոպե գիրք կարդաց Անին:
14. 50սմ+ 40սմ+2սմ

Ներկած վանդակներով ստանում են 9 թվանշանը:

Անցնում են հաջորդ փուլին: Աշակերտները նշում են խմբային աշխատանքի սկզբունքներն ու նպատակները:

**Խմբային աշխատանքը կկատարվի «Էստաֆետ» մեթոդով:**

Ծրար 1.  $6 \text{ դմ } 5 \text{ սմ} + 3 \text{ դմ} = 8 \text{ դմ } 6 \text{ սմ} - 5 \text{ սմ} =$

Ծրար 2  $6 \cdot 3 + 45 =$

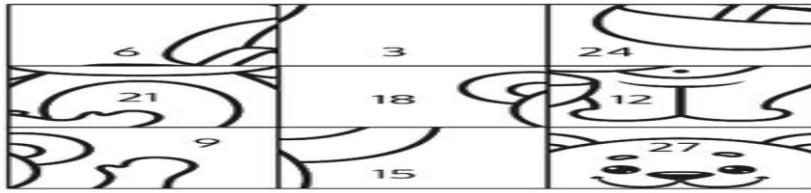
Ծրար 3.  $84 - 12 : 2 =$

Ծրար 4

Կապույտ ժապավենը 15 սմ-ով երկար է կարմիրից: Դեղինը 27 սմ -ով երկար է կարմիրից: Հաշվի՛ր կապույտի և դեղինի երկարությունը՝ գիտենալով, որ կարմիր ժապավենը 35 սմ է:

Ծրար 5

3x6	3x9	3x3
3x2	3x7	3x5
3x8	3x4	3x1



Կամփոփվի խմբային աշխատանքը. կգնահատվի խմբերի աշխատանքը:

Կկատարեն «Փոքրիկ դասամիջոց»:

Առաջին շարքը գրատախտակից կվերցնի 3-ի պատիկ թվերի փուչիկները, երկրորդ շարքը 2-ի պատիկ թվերի փուչիկները, երրորդ շարքը այն փուչիկները, որոնք ո՛չ 2-ին են պատիկ, ո՛չ 3-ին: Ճիշտ պատասխանները կփակցնեն իրենց շարքի գնացքի մոտ:



Կանցնեն հաջորդ փուլին՝ խմբային աշխատանքի ընթացքում ձեռք բերած կարողությունները դրսևորելով ինքնուրույն աշխատանքներում:

Վարժություն 447 բ, 452 բ

Դժվարացող աշակերտներին կօգնեն իրենց խմբի աշխատանքն արդեն ավարտած աշակերտները:

**Տնային աշխատանք** Վարժություն՝ 452 ախնդիր՝ 446ա

Դասարանի խումբը կստանա հղում՝ Learningapps, Ganva  
ծրագրերով կազմված խաղ:

Դասի վերջում, շրջված քարտերի վրայի գրված բառերով կստանան՝ «ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՆ Է ԹԱԳՈՒՂԻՆ ԲՈՂՈՐ ԳԻՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ» ասույթը:

Գնահատում Միավորային, ձևավորող

Անդրադարձ