

«Քայլ առ քայլ» բարեգործական հիմնադրամ

«Նախադպրոցական հաստատության մանկավարժական աշխատողների մասնագիտական կարողությունների և հմտությունների զարգացման» ծրագիր

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

**Թեմա՝** Տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների զարգացումը նախադպրոցական տարիքում

**Դաստիարակ՝** Անի Հարությունյան

**Մանկապարտեզ՝** Հրազդանի թիվ«16» մանկապարտեզ ՀՈԱԿ

**2022թ.**

**Բովանդակություն**

**1.Ներածություն------------------------------------------------------------------------------------------------- 2**

**2.Տեսական մաս------------------------------------------------------------------------------------------------ 4**

**3.Եզրակացություն---------------------------------------------------------------------------------------------12**

**4.Գրականության ցանկ--------------------------------------------------------------------------------------14**

**ՏԱՐՐԱԿԱՆ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ՊԱՏԿԵՐԱՑՈՒՄՆԵՐԻ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄԸ ՆԱԽԱԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՏԱՐԻՔՈՒՄ**

**Ներածություն**

Յուրաքանչյուր երեխա մի հայտնություն է, որն ակնկալում է յուրովի նվիրում: Դաստիարակի համար ամենադժվար խնդիրներից մեկը մանկապարտեզը փոքրիկների համար սիրելի դարձնելն է: Կարծում եմ ամենաարդյունավետ ձևը դա խաղն է, որով երեխաների մեջ կարթնացնի տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների վերաբերյալ գիտելիքներ:

Հետազոտական աշխատանքը իր մեջ ընդգրկում է «մեծություն», «ձև», «տարածության մեջ կողմնորոշում» և «ժամանակի մեջ կողմնորոշում» բաժինները, որոնց նպատակը 3-6 տարեկան երեխաներին ակտիվ գործընթացը առավել հետաքրքիր և մատչելի դարձնելն է: Տարիքային այս փուլում երեխան իրականացնում է խաղ-ուսուցում-աշխատանք գործունեությունը: Սակայն առաջատարը պետք է լինի խաղային գործունեությունը: Գիտելիքների հաղորդման և ստուգման գործընթացն իրականացվում է ուշադրությունը զարգացնող խաղերի և դիտումների՝ հնարավորինս շատ օգտագործմամբ: Հանձնարարում ենք խոսք կառուցել այնպիսի նկարների շուրջ, որոնց բովանդակությունը հոգեհարազատ է երեխաներին, բխում է նրանց կենսափորձից և համապատասխանում է իրականությանը:

Կարծում ենք, որ երեխան պետք է մասնակից լինի ուսումնական գործունեության բոլոր աշխատանքներին. Իզուր չէ ասված.

* Ասա՛ ինձ, և ես կլսեմ,
* Ցու՛յց տուր, և ես կհիշեմ
* Մասնակի՛ց դարձրու, և ես կհասկանամ

Մեծ մանկավարժ Ուշինսկին բարձր է գնահատել խաղը՝ որպես երեխայի ինքնուրույնության և ստեղծագործական ունակությունների դրսևորման լավագույն միջոց: «Թու՛յլ տվեք երեխային մի քիչ ծարժվելու,- գրում է Ուշինսկին,-և նա ձեզ կնվիրի նորից 10 րոպե ուշադրություն: Իսկ աշխույժ ուշադրության 10 րոպեն եթե դուք կարողանաք օգտագործել, մի ամբողջ շաբաթվա կիսաքուն պարապմունքներից ավելի արդյունք կտա ձեզ »:

**Նպատակը և խնդիրները**

Հետազոտության նպատակը և խնդիրն այն է, թե ինչպես խաղի միջոցով արթնացնել սերև հետաքրքրություն դեպի մաթեմատիկան: Նպատակին հասնելու համար անհրաժեշտ է եղել լուծել հետևյալ խնդիրները՝

* Զարգացնել երեխաների ժամանակային և տարածական պատկերացումները,
* Զարգացնել երեխաների մաթեմատկակամ լեզուն,
* Զարգացնել արագ կողմնորոշվելու ունակությունը:

**Տեսական մաս**

Տիեզերքը հնարավոր չէ կարդալ, քանի դեռ որոնց անհնար է հասկանալ մի բառ: Առանց դրանց՝ մարդը խճճվում է մութ լաբիրինթոսում:

**Գալիլեյլո Գալիլեյ**

Այսօր անբողջ աշխարհի համարև կրթության բովանդակության բարեփոխումը դարձել է առաջնային խնդիր:

Մաթեմատիկայի ուսուցման արդյունավետությունը պայմանավորված է բազմաթիվ գործոնները՝ երեխաների հետաքրքրությամբ, տամադրվածությամբ, շահագրգռվածությամբ, նպատակին հասնելու ձգտմամբ: Մաթեմատիկական խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ: Դրանք հետապնդում են ուսումնական նպատակներ: Խաղերը հաղորդակից են դարձնում մաթեմատիկական գիտելիքներն ու ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնում մաթեմատիկայի նկատմամբ:

Հովհաննես Թումանյանը խաղը համարում էր երեխաների օրգանական, բնական պահանջը: Նրա լրջությունը, էությունը, այն ամենը՝ ինչը նրանց տրվում է խաղով, ուրախությամբ է ընդունվում և հեշտ էլ յուրացվում է առանց ձանձրացնելու, առանց հոգնեցնելու:

Մաթեմատիկան բովանդակության յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ ունի իր խնդիրներ՝ զարգացնել բանավոր համրանք կատարելու ունակությունը, ծանոթացնել երկրաչափական պարզ ձևերին, ծանոթացնել թվերի բնական շարքին, թվանշաններին: Խաղերում ստեղծվում են այնպիսի իրավիճակներ, որոնք երեխաներին կմղեն փոխօգնության, աշխատանքի արդյունքը համարել քննարկելուն, դրական հույզերի առաջացմանն ու զարգացմանը: Խաղերի հիմքում ընկած են հետևյալ նպատակներն հետապնդող առաջադրանքները:

* Ուշադրություն և դիտողականության զարգացում,
* Ստեղծագործական երևակայության զարգացում,
* Մտածողությունը զարգացնող, կառուցողական ունակություններն ամրապնդող հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական, մաթեմատիկական գլուխկոտրուկներ, հանելուկներ:

Քանի որ երեխային շատ հարազատ է խաղը, նա մեծ սիրով է մասնակցում խաղային իրադրություններում առաջադրված հակադրությունների վերլուծությանն ու պարզաբանմանը: Խաղային իրադրությունների առանձնահատկությունն այն է, որ խաղն ու լուրջ աշխատանքը միահյուսված են: Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է նրա ճիշտ և ժամանակին կազմակերպելու և անցկացնելու հմտությամբ:

* Խաղի բովանդակությունը և կանոնները պետք է հասկանալի լինեն երեխաներին,
* Խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին,
* Խաղը պետք է լինի կոնկրետ և նպատակային,
* Հեշտ և դժվար, աշխույժ ու լուռ,
* Խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինեն չափավոր,
* Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Պարապմունքի ընթացքում մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպվում են նոր նյութի հաղորդում նախապատրաստելու և ամփոփ գիտելիքները ստուգելու նպատակով: Խաղերի և առաջադրանքների համար հիմք են ծառայել ժամանակակից նախադպրոցական մանկավարժության, հոգեբանական տեսության և պրակտիկայի նվաճումները: Խաղային մեթոդները կնպաստեն ժամանակակից երեխաների հնարավորությունների առավել արդյունավետ դրսևորմանը, օգնել նրանց սիրել մաթեմատիկան, կբացահայտեն առարկաները «հետազոտելու», վերլուծելու, համեմատելու, քանակական հարաբերություններ բացահայտելու, էական բնութագրական հատկություններն առանձնացնելու: Որպեսզի խաղերը դառնան երեխաների ստեղծագործական ինքնաբացահայտման և տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների յուրացման միջոց և կատարեն իրենց զարգացնեղ դերը, պետք է հրաժարվել խաղի վերաբերյալ առ այօր տիրող ստերեոտիպային պատկերացումից՝ այսինքն խաղը չպետք է դիտել որպես տարրական մաթեմատիկական հասկացությունները ձևավորող կարգավորված գործընթաց, այլ որպես ազատ գործունեություն, որտեղ երեխան գիտակցաբար ընկալում է, համեմատում և ընտրում արդյունքին հասնելու ճանապարհներ ու հնարներ: Հետաքրքիր խաղը մեծացնում է երեխայի մտավոր ակտիվությունը: Խաղի ընթացքում դաստիարակը պետք է հանդես գա խաղընկերոջ դերում: Ըստ այդմ էլ ն երկայացնում եմ կազմակերպածս խաղ-պարապմունքը:

**Թեմա –** անցած նյութերի ամփոփում, ինտեգրված խաղ-պարապմունք (մաթեմատիկա-ապլիկացիա)

**Խնդիրները**

* Ամրապնդել 1-4 թվերի և թվանշանների միջև գոյություն ունեցող համապատասխանությունը
* Խորացնել երկրաչափական պատկերների մասին ունեցած պատկերացումները
* Շարունակել սովորեցնել տարածության ուղղությունները որոշելու հմտությունները
* Ամրապնդել ժամանակահատվածները և ակտիվ խոսքի մեջ կիրառել

**Անհրաժեշտ պարագաներ-** ռոբոտ,1-5 թվանշաններով և շրջանիկներով քարտեր, երկրաչափական պատկերներ, օրվա հատվածները բնութագրող նկարներ, տարվա եղանակները ցուցադրող օրացույց, բացիկներ:

**Պարապմունքի ընթացքը-** Երեխաները մտնում են խմբասենյակ: Սեղանին դրված է մի ծրար: 

**-**Երեխանե՛ր, այս ի՞նչ ծրար է: Ո՞վ է այն դրել սեղանին: Եկեք բացենք ծրարը:

**-**Բարև՛, սիրելի՛ երեխաներ, ես բոլորիդ կողմից սիրված մուլտհերոս եմ, ես կհայտնվեմ այն ժամանակ, երբ պատասխանեք իմ բոլոր հարցերին (կարդում է դաստիարակը):

**-**Երեխանե՛ր, իսկ ի՞նչ հարցի պետք է պատասխանենք, որտեղ են այդ հարցերը: Աաա՜, նամակը շարունակություն ունի, այստեղ գրված է, այն ծրարը,որի մեջ գրված է հարցը, բնության անկյունում է (ծրարի մեջ դրված է որևէ թվանշան):

Խումբը դաստիարակի ուղեկցությամբ գնում է դեպի բնության անկյուն: Գտնելով նամակը՝ դաստիարակը կարդում է հարցը.

-Շաբաթը քանի՞ օր ունի: 

-Ո՞րն է շաբաթվա առաջին օրը:

-Ո՞րն է շաբաթվա վերջին օրը:

-Որո՞նք են տվյալ օրվա նախորդ և հաջորդ օրերը:

-Կեցցե՛ք: Մենք պատասխանեցինք բոլոր հարցերին: Բայց այս ի՞նչ թվեր են ծրարի մեջ: Լա՛վ, դնեմ ցուցատախտակին:

Հերոսը մեզ հուշում է, որ հաջորդ ծրարը մենք կգտնենք կերպարվեստի անկյունում(խումբը դաստիարակի հետ միասին քայլերն ուղղեց դեպի կերպարվեստի անկյուն: Գտնելով ծրարը՝ դաստիարակը հանում է մի թիվ և դնում ցուցատախտակին, այնուհետև կարդում է).

-Երեխանե՛ր, խաղի անունն է ՝

**«Ո՞րն է ավելորդ» .**  

* Դեկտեմբեր, 
* հունվար,
* փետրվար,
* գիշեր
* գարուն
* ամառ
* աշուն
* երկուշաբթի
* առավոտ
* կեսօր
* երեկո
* ձմեռ

-Կեցցե՛ք, երեխանե՛ր, մենք պատասխանեցինք բոլոր հարցերին, իսկ մեր հերոսը այդպես էլ չհայտնվեց: Եկեք տեսնենք, թե մեր հաջորդ ծրարը որտեղ է թաքցրել մեր հերոսը (քայլերն ուղղեցին մաթեմատիկայի անկյունը): Մեր հերոսն ասում է, որ թվերը նեղացել են միմյանցից, և խախտել թվաշարքը: Աաաա՜, փաստորեն ծրարներում թաքնված էին նեղացկոտ թվերը: Երեխանե՛ր, իսկ թվաշարքը կարո՞ղ է խախտվել:



Եկեք դասավորենք թվաշարքը աճման կարգով՝ ձախից աջ: Չէ որ թվաշարքը չի կարող խախտվել, ամեն թիվ թվաշարքում ունի իր կայուն տեղը:

Եկեք հաշվենք ուղիղ և հետ հաշիվ:

Ներկայացրեք տվյալ թվի նախորդ և հաջորդ թվերը և կից թվերը: Ապրեք երեխաներ, ի՜նչ հրաշք եք դուք, հպարտանում եմ ձեզանով, որքա՜ն բան գիտեք: Մի՞թե չենք գոհացնում մեր հերոսին, որ չի հայտնվում, գուցե դեռ հարցե՞ր ունի: Ես ճիշտ էի, մեզ ևս մեկ փորձություն է սպասվում, եկեք ուղևորվենք դեպի երաժշտական անկյուն:

-Երեխանե՛ր, ցուցատախտակին ինչ-որ պատկերներ են (քառակուսի, ուղղանկյուն, շրջան):

-Թվարկեք, թե յուրաքանչյուր պատկեր քանի կողմ, քանի անկյուն, քանի գագաթ ունի,

-նկարագրեք շրջան պատկերը:

-նշե՛ք ուղղանկյան և քառակուսու նմանությունն ու տարբերությունը:

Կեցցե՛ք իմ խելացի երեխաներ: Ասեմ, որ ծրարում գրված է նաև, որ մեր հերոսը շատ է սիրում լսել երաժշտություն: Եկեք մի երաժշտական խաղ խաղանք և նա կհայտնվի:

Ահա թե ով է մեր հերոսը: Նա մեր բոլորի կողմից սիրված **Ռոբոտն** է: Իսկ ի՞նչ է նրա ձեռքին՝ եղևնի, և քանի որ առջևում ամանոր է, նա ցամկանում է, որ եղևնին զարդարենք ոչ ավանդական խաղալիքներով այլ երկրաչափական պատկերներով (երեխաները եղևնին զարդարում են երկրաչափական պատկերներով, որի արդյունքում ստացվում է տնակ- խաղալիք):

-Օօօօ՜,Երեխանե՜ր, Ռոբոտին շատ դուր եկավ ձեր պատրաստած տոնածառի խաղալիքները:





**Եզրակացություն**

Խաղը երեխաների համար ամենահասանելի գործունեության տեսակն է, արտաքին աշխարհից ստացած տպավորությունների մշակման միջոց: Խաղում հստակ դրսևորվում են երեխայի մտածողության և երևակայության առանձնահատկությունները, նրա հուզականությունը, ակտիվությունը, հաղորդակցության զարգացող կարիքը: Վստահ եմ, որ խաղ-պարապմունքը կօգնի երեխաներին հաղթահարելու մաթեմատիկայի նախնական տարրական հասկացությունների այբուբենի յուրացումը:

**Դասվար՝Անի Հարությունյան**

Պարպմունք անցկացվեց ոչ ավանդական մեթոդով՝խաղային տարբերակով:Դաստիարակը շատ սահուն կերպով անցկացրեց պարապմունքը:Երեխաները գիտեին շաբաթվա օրերը, տարվա ամիսները և եղանակները,օրվա մասերը,մինրև 4 թիվ-թվանշանը:Պարապմունքի ընթացքում բոլոր երեխաները ցուցաբերեցին ակնիվ մացնակցություն:Հարցադրումները կատարվեցին ճիշտ և տվեցին ճիշտ պատասխաններ հարցերին:Դաստիարակը խաղ-պարապմունքը անցնելիս՝հասավ նպատակին:

**Տնօրեն՝Անուշ Սահակյան**

<<Դաստիարակ չեն դառնում,դաստիարակ ծնվում են>>մեզ իր բազմաթիվ աշխատանքներով ապացուցել է Անի Հարությունյանը:Նա պարապմունքի ընթացքում ճիշտ մոտեցումներով ու հարցադրումներով ուղղորդեց երեխաներին:Երեխաները ակտիվ էին և ուշադիր լսում էին իրենց խաղընկերջը՝դաստիարակին: Դաստիարակը կարողացավ հասնել իր նպատակին

**Դաստիարակ՝Ռեբեկա Ավետիսյան**

Պարապմունքն անցավ խաղային մեթոդով,որի ընթացքում երեխաները կարողացան տալ ամբողջական պատասխաններ:Պարապմունքի այլընտրանքային այս ձևը օրինակելի էր:Դաստիարակը իր նպատակին հասավ՝օգտվելով խաղային,խոսքային,գրաֆիկական,զննական,ճանաչողական մեթոդներից:Խաղ-պարապմունքը օրինակելի էր և հաջողված:

**Մեթոդիստ՝ Գոհար Սարգսյան**

**Օգտագործված գրականության ցանկ**

1. Հ. Ս. Հարությունյան և Ս. Ա. Չիբուխչյան «Մաթեմատիկայի իմ այբուբենը»: Եևան 2008թ.
2. Լ. Ս. Մետլինա «Ձեռնարկ մանկապարտեզի դաստիարակի համար»: Երևան 1988թ.
3. Հ. Հարությունյան «Ոսումնական ձեռնարկ»: Երևան 2017թ.
4. Ա. Պ. Բայրամյան , Ժ. Վ. Մուրադյան «Տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների զարգացումը մանկապարտեզի ավագ խմբում»: Երևան 1981թ.