

ՀՀ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ
ԳՈՐԻՍԻ ՊԵՏԱԿԱՆ ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆ



ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ
ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ	Դիդակտիկ խաղը՝ որպես մաթեմատիկական նախնական պատկերացումների ձևավորման միջոց
ԱՌԱՐԿԱ	Դասվար (Մաթեմատիկա)
ՀԵՂԻՆԱԿ	Սարգսյան Վերա
ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ	Ակների միջնակարգ դպրոց
<i>Աշխատանքը թույլատրված է պաշտպանության</i>	
ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ԳԻՏ. ՂԵԿԱՎԱՐ՝	Ֆ.մ.գ.թ., դոցենտ Ա. Դինունց

ԳՈՐԻՍ 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն

1. Խաղային գործունեության նշանակությունը տարրական դասարաններում
2. Խաղը որպես սովորողներին ակտիվացնող-խթանող միջոց: մեթոդական ցուցումներ
Եզրակացություններ և առաջարկություններ
Օգտագործված գրականություն

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Արդիականությունը: Ժամանակակից խաղային տեխնոլոգիայի ներդրումը տարրական դպրոցում «Մաթեմատիկա» առարկայի դասավանդման ընթացքում հանդիսանում է ուսումնական նյութի ներկայացման և գործնական պարապմունքների կազմակերպման պահանջված միջոց, որը նախևառաջ նպաստելով մաթեմատիկայի նկատմամբ դրական դիրքորոշման ձևավորմանը՝ խթանում է ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ ընդհանուր հետաքրքրության առաջացումը՝ սովորողներին մղելով ակտիվ, համագործակցային գործունեության:

Աշխատանքի արդիականությունը պայմանավորված է տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիայի ոչ բավարար մշակվածությամբ, ինչպես նաև խաղային ուսուցման իրագործման և կրտսեր դպրոցականի մոտ ստեղծարար մտածողության զարգացման փոխադարձ կապի ադեկվատության չորոշվածությամբ:

Նպատակները:

- Տարրական դպրոցի մաթեմատիկայի դասընթացում խաղային տեխնոլոգիայի հնարավորությունների՝ որպես մաթեմատիկական նախնական պատկերացումների ձևավորման միջոցի, ի հայտ բերումն է:
- Տարրական դպրոցի մաթեմատիկայի նախնական պատկերացումների ձևավորման գործընթացում խաղային իրավիճակներ ստեղծող խնդիրների համակարգի մշակումը:

Խնդիրները:

- Տարրական դպրոցի «Մաթեմատիկա» դասընթացում խաղային գործունեության դերի հստակեցում:
- Խաղային իրավիճակներ ստեղծող մեթոդիկաների մշակում:

Ուսումնասիրության մեթոդները:

- Խաղային ուսուցմանը վերաբերող գրականության ուսումնասիրում:
- Տարրական դպրոցի 1-4-րդ դասարանի մաթեմատիկայի դասագրքերի, ուսուցիչների համար ձեռնարկների, ինչպես նաև օժանդակ գրականության վերլուծություն:

Գործնական նշանակությունը: Խաղային իրավիճակներ ստեղծող մեթոդիկան կարող է հանդիսանալ դասվարի լրացուցիչ մեթոդական նախապատրաստում՝ խաղային բնույթի

հանձնարարություններ կառուցելու, տարաբնույթ խնդիրները խաղերի ձևափոխելու կարողությունների զարգացման համար:

Կառուցվածքը: Ավարտական աշխատանքը կազմված է ներածությունից, երկու բաժիններից, եզրակացությունից, գրականության ցանկից:

1. ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ

ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ ՏԱՐԲԱԿԱՆ ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐՈՒՄ

Խաղը մարդուն ուղեկցել է նրա զարգացման բոլոր փուլերում: Այն մարդկային գործունեության ամենահրապուրիչ ձևերից մեկն է, որը ծագում է մանկության շրջանում և շարունակվում ամբողջ կյանքի ընթացքում: Տարբեր տեսանկյուններից քննարկելով խաղային գործունեությունը՝ գիտնականները նշում են, որ խաղը մարդկային մշակութային համակարգի ուրույն և անբաժանելի մասն է: Նրանք խաղը դիտում են որպես աշակերտի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևորագույն միջոց: Խաղի միջոցով աշակերտին կարելի է կրթել և դաստիարակել: Աշակերտի համար իրականության ճանաչման այս հզոր միջոցը բացահայտում է նրա բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի ժամանակ խիստ գործուն են մանկական միտքը և երևակայությունը: Այս գործունեության ընթացքում բավարարվում են երեխայի հիմնական պահանջմունքները՝ ակտիվության և ինքնուրույնության դրսևորում, հասակակիցների հետ փոխշփումների և մեծահասակների կյանքին անմիջականորեն հաղորդակից լինելու, արտաքին աշխարհը ճանաչելու և այն արտացոլելու հնարավորություն:

Երեխաների ուսուցումը 6 տարեկանից ուսուցիչներիս առջև նոր պահանջներ է դրել: Այս տարիքի երեխաներին դժվար է կտրել իրենց սիրելի զբաղմունքից՝ խաղից: Այս տեսակետից կարևորվում է ուսումնական գործընթացում խաղի կիրառման նշանակությունը: Խաղն ուսումնական նյութը դարձնում է ավելի մատչելի և հետաքրքիր: Ելնելով ուսուցվող թեմայի բնույթից՝ դասի տարբեր փուլերում անցկացվող մաթեմատիկական խաղերը թեթևացնում են աշակերտների ֆիզիկական և հոգեկան ծանրաբեռնվածությունը: Երեխաները խաղալով առավել հեշտ են յուրացնում դասը:

Խաղը նպաստում է նաև գործունեության նոր ձևերի՝ աշխատանքի և ուսումնական գործունեության տարանջատմանը: Երեխայի խաղն իր զարգացման ընթացքում ձեռք է բերում աշխատանքային և ուսումնական գործունեությանը բնորոշ կառուցվածքային տարրեր՝ նպատակ, պլանավորում, արդյունք:

Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են ու ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հուզականությամբ հագեցած հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն է դառնում ուսումը: Մակայն դեռ երեկ իր զվարթ խաղերով տարված դպրոցականը չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանից: Այդ պատճառով երբ ուսուցումը խելամտորեն զուգակցվում է խաղերով, երեխաների 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 մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են:

Մաթեմատիկական խաղերն ունեն իրենց պատմական անցյալը: Այս խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ, այլ մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելը, տվյալ առարկայի նկատմամբ ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնելը և դասին նպաստավոր թարմություն հաղորդելը: Խաղերի դերն առանձնապես մեծ է պասիվ աշակերտների հետաքրքրությունների առաջացման առումով: Շրջապատող միջավայրից վերցրած տվյալներով կառուցված զվարճալի խնդիրների միջոցով իրականացվում է տեսականի և գործնականի կապը, ինչպես նաև ապահովում է կրթության ու դաստիարակության միասնությունը: Աշակերտներին գործնականորեն ցույց է տրվում մաթեմատիկայի կիրառությունը կյանքի տարբեր բնագավառներում, և դա խթանում է նրանց հետաքրքրասիրությունը տվյալ ուսումնական առարկայի հանդեպ: Նրանք զարմանքով ու սպասողաբար փնտրում են որոնվող հարցերի պատասխանները, իսկ երբ կարողանում են գտնել, ապա մեծ բավականություն են ստանում դասապրոցեսից: Մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպվում են նոր նյութի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու, ամփոփելու, ինչպես նաև գիտելիքներն ստուգելու նպատակով:

Բարձր գնահատելով խաղի նշանակությունը՝ Վ.Ա.Սուխոմլինսկին գրում է. «Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը մի հսկա, լուսավոր պատուհան է, որով երեխայի հոգեկան աշխարհն է լցվում շրջակա աշխարհի մասին հասկացությունների,

պատկերացումների կենդանի հեղեղը: Խաղը կայծ է, որը հարցասիրության և հետաքրքրության կրակ է վառում>>:[Նախաշավիղ 5.2001]

Դիդակտիկական խաղերում այս կամ այն հատկանիշների հիման վրա երեխան դիտում, համեմատում, համադրում, դասակարգում է առարկաները, կատարում է իրեն հասանելի վերլուծություն, համադրություն և ընդհանրացումներ:

Դիդակտիկ խաղերը հնարավորություն են տալիս երեխաների մեջ ինքնակամորեն զարգացնելու այնպիսի հոգեկան գործընթացներ, ինչպիսիք են՝ ուշադրությունը, հիշողությունը, ուշիմությունը, հնարամտությունը, կռահողականությունը:

Այսպիսի ուսուցման նպատակն է օգնել ուսուցչին՝ մեթոդապես ճիշտ օգտագործելու ուսուցման խաղային ձևերը և դրանք կիրառել դասավանդման տարբեր մեթոդների շրջանակներում, մաթեմատիկայի ուսուցումը դարձնել մատչելի և հետաքրքիր:

Դիդակտիկ խաղը նպաստում է ստացած մաթեմատիկական գիտելիքներն ավելի ամուր շաղկապելու կյանքին, անցած նյութի կրկնության գործընթացը դարձնել ավելի բազմազան, դաստիարակել հարցասիրության պահանջմունք:

Ուսուցման գործընթացում ներգրավված խաղերը, ստեղծված խաղային իրավիճակները նպաստում են, որ խաղով տարված աշակերտներն աննկատ, առանց հատուկ լարվածության ձեռք բերեն մաթեմատիկական որոշակի գիտելիքներ, կարողություններ և հմտություններ: Սակայն չպետք է լինի ինքնանպատակ: Այն պետք է վերածվի մաթեմատիկայի նկատմամբ սեր ու հետաքրքրություն զարգացնելու միջոցի: Անհրաժեշտ է, որ խաղի կանոնները լինեն պարզ և հստակ ձևակերպված: Խաղանյութը պետք է բոլոր երեխաների համար լինի մատչելի, դիդակտիկ նյութը՝ պատրաստման ու օգտագործման տեսանկյունից դյուրընկալելի: Խաղը հետաքրքիր կլինի միայն այն դեպքում, երբ դասարանի յուրաքանչյուր աշակերտ այս կամ այն դերով (ստուգող, դատավոր, խաղավար և այլն) մասնակցի դրան: Այլապես խաղին չմասնակցող երեխաների մեջ կկորչի հետաքրքրությունը:

Կարելի է պատրաստել <<ազդանշանային>> քարտեր (սովորաթղթե շրջան, որի մի կողմը կարմիր է, մյուսը՝ կանաչ: Այն ունի բռնելու հարմարանք): Դրանք կօգնեն, որ խաղին մասնակցեն բոլորը, ամբողջ դասարանը:

Խաղի արդյունքները պետք է ամփոփել անկողմնակալ և արդարացի կերպով: Խաղի ներգործող հնարավորությունը պահպանելու նպատակով անհրաժեշտ է աշակերտների սխալները վերլուծել ոչ թե խաղի ընթացքում, այլ վերջում: Սխալներ թույլ տված աշակերտներին ուսուցիչը պետք է վերաբերվի ամենայն նրբանկատությամբ և համբերատարությամբ:

Խաղի ընթացքում սովորողների գործունեության բնույթը պայմանավորվում է տվյալ դասի ընթացքում և դասավանդման ամբողջ համակարգում գրաված դիրքով: Խաղը կարող է անցկացվել դասի ցանկացած փուլում և ցանկացած տիպի դասի ընթացքում: Եթե խաղն անցկացվում է նոր նյութի հաղորդման փուլում, ապա պետք է աշակերտների գործողությունները ծրագրավորել հնարավորինս մեծաթիվ զննական պարագաների օգտագործմամբ:

Ամրապնդման դասի ընթացքում կարևոր է խաղերում անցածի կրկնություն, գործողությունների հատկությունների վերարտադրություն և բանավոր հաշվի տարրերի որոշակի ներմուծումը: Այս դեպքում հարկավոր է սահմանափակել զննական միջոցների օգտագործումը և ուշադրությունը կենտրոնացնել կանոնների, հատկությունների ու հաշվողական եղանակների վրա:

Տարբեր թեմաների վերաբերյալ դասերի համակարգում նախընտրելի են տարբեր տիպի գործողության խաղեր՝ կատարողական, վերարտադրողական, վերահսկողական և որոնողական:

Կայուն և գիտակցված կարողություններ ձևավորելու նպատակով անհրաժեշտ է կանոնավորապես անցկացնել միատիպ խաղեր՝ տարբեր պարագաների օգտագործմամբ: Խաղերը պետք է կազմեն համակարգ: Մի կողմից՝ դասի ընթացքում աշակերտներին արդեն հայտնի խաղի առաջարկմամբ ուսուցիչը քիչ ժամանակ է ծախսում խաղի կանոններին ու բովանդակությունը բացատրելու վրա, մյուս կողմից՝ տարբեր ձևերով խաղի աստիճանական բարդացումը աշակերտները կրնկալեն որպես նորություն և հետաքրքրությունը չի կորչի:

2. ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻՆ ԱԿՏԻՎԱՑՆՈՂ-ԽԹԱՆՈՂ ՄԻՋՈՑ:

ՄԵԹՈՂԱԿԱՆ ՑՈՒՑՈՒՄՆԵՐ

Դիդակտիկական խաղն անպայման պետք է սերտորեն շաղկապվի այն կոնկրետ ուսումնադաստիարակչական խնդիրներին, որոնք լուծվելու են տվյալ դասի ընթացքում:

Այդ նպատակով խաղը նախօրոք պլանավորում են, որոշում անցկացման ձևն ու տեղը դասի կառուցվածքում, նախապատրաստում խաղի համար անհրաժեշտ նյութեր:

Մաթեմատիկայի դասերի ընթացքում դիդակտիկական խաղեր անցկացնելուց առաջ անհրաժեշտ է հաշվի առնել հետևյալ հարցերը՝

ա) Ո՞րն է տվյալ դասի գլխավոր նպատակը: Ինչպիսի՞ մաթեմատիկական կարողություններ և հմտություններ են ձևավորում այդ խաղի ընթացքում:

բ) Ո՞րն է գլխավոր նպատակից առանձնացող խնդիրը:

գ) Խաղի կազմակերպման համար ի՞նչ նյութեր և ձեռնարկներ են անհրաժեշտ:

դ) Կարճ ժամանակամիջոցում ինչպե՞ս ծանոթացնել խաղի կանոններին, հաշվի առնել խաղի անցկացման ժամանակը և տևողությունը:

ե) Կազմակերպման ինչպիսի՞ ձևեր օգտագործել:

զ) Դասարանն ակտիվացնելու նպատակով ինչպե՞ս կատարել խաղի կանոնների փոփոխություն:

է) Ինչպիսի՞ եղանակներով ամփոփել խաղի արդյունքները:

Առաջին դասարանում մաթեմատիկական նախնական պատկերացումների ձևավորման շրջանում (նախապատրաստական փուլ) անցկացվող խաղերը նպատակաուղղված են աշակերտներին սովորեցնելու՝ հստակ տարբերել առարկաներն ըստ գույնի, չափի, ձևի, կողմնորոշվել ժամանակի և տարածության մեջ, մեկ առ մեկ համրել և համեմատել առարկաների խմբերն այնպես, որպեսզի հասկանալի դառնա <<մեծ է>>, <<փոքր է>>, <<նույնքան է>> հասկացությունների իմաստը: Այդ խաղերը կնպաստեն տարբերելու երկրաչափական պատկերները՝ շրջան, եռանկյուն, քառանկյուն (ուղղանկյուն, քառակուսի),

զարգացնելու սովորողների խոսքը, ակտիվացնելու մաթեմատիկայի նկատմամբ հետաքրքրասիրությունը:

1. Մաթեմատիկական նախնական պատկերացումների ձևավորման շրջանում մաթեմատիկայի դասին առաջարկվող մի քանի տիպի խաղերի օրինակ՝ <<Գտիր տեղը>> խաղը: Դրանց միջոցով աշակերտները կատարում են գործողություն՝ ըստ նմուշի կամ նշված հատկանիշի:

Դասարանը բաժանել երեք խմբի: Առաջին խմբի աշակերտներին առաջարկել գրատախտակի աջ եզրին (հավաքման պաստառի վերևի շերտում) տեղադրել ուսուցչի սեղանից ընտրված տարբեր մրգերը (մոմե կամ ռետինե): Երկրորդ խմբի աշակերտներին հանձնարարել գրատախտակի միջին մասում (հավաքման պաստառի միջին շերտում) տեղադրեն ընտրված բանջարեղենի տարբեր տեսակներ (մոմե, ռետինե կամ կավե) : Երրորդ խմբի աշակերտները պետք է գրատախտակի ձախ մասում (հավաքման պաստառի ներքևի շերտում) տեղադրեն ընտրված տարբեր ծաղիկներ: Յուրաքանչյուր խմբից մեկ աշակերտ մոտենում է սեղանին, ընտրում անհրաժեշտ իրը դնում նշված տեղը, եթե սխալ է ընտրել, ապա այդ խմբի աշակերտները ցուցադրում են կարմիր <<ազդանշանը>>: Նա սեղանին է դնում իրը և նստում: Շարունակում է հաջորդը: Եթե ընտրությունը ճիշտ է կատարված, ապա ցուցադրում են կանաչ << ազդանշանը>>:

Խաղը շարունակում են ընկերները:

Ուսուցչի հրահանգով ավարտվում է խաղը: Հաղթում է աշակերտների այն խումբը, որի անդամները ավելի շատ իրեր են տեղադրել: Նույն խաղը կարելի է կազմակերպել տարբեր գույն, ձև, չափ ունեցող երկրաչափական պատկերներով:

2. Մաթեմատիկական խոսքի զարգացմանն ուղղված <<Ընդհակառակը>> կամ <<Հականիշներ>> խաղ:

Ուսուցիչը գնդակը նետում է դասարանում կանգնած աշակերտներից մեկին և արտասանում որևէ բառ (Օրինակ՝ <<երկար>>, <<մեծ>>, <<լայն>>, <<բարձր>> և այլն): Գնդակը բռնող աշակերտը պետք է ասի այդ բառի հականիշը, վերադարձնի գնդակը և այդպես շարունակ: Օրինակ՝ երկար-կարճ, մեծ-փոքր, լայն-նեղ, բարձր-ցածր, բարակ-հաստ, ծանծաղ-խոր, թեթև-

ծանր, արագ-դանդաղ, վերն-ներքն և այլն: Միավվող կամ պատասխանը ուշացնող աշակերտը նստում է: Հաղթում են կանգնածները:

3. Ներկայացնենք աշակերտների ուշադրությունը և հիշողությունը զարգացնող խաղ:

Գրատախտակին նախօրոք փակցնել ձևով, գույնով և չափով իրարից տարբեր երկրաչափական պատկերներ (9-21 պատկերներ) և ծածկել վարագույրով: Խաղից առաջ, 3 բուլետնոդությամբ բացում են վարագույրը և դարձյալ փակում: Յուրաքանչյուր շարքից մեկ աշակերտ անվանում է մեկ պատկեր: Եթե ճիշտ է, ուսուցիչը այդ պատկերը տալիս է նրան: Հակառակ դեպքում՝ մեկ ուրիշն է խաղում: Մնացած աշակերտներն արձագանքում են <<ազդանշանային>> քարտերով:

Խաղի վերջում համեմատում են արդյունքները: Հաղթում է ավելի շատ պատկերներ հավաքող շարքը:

4. Խաղ՝ <<Գտիր գույգերը>>: Յուրաքանչյուր աշակերտ կգտնի որևէ իրի (պատկերի) գույգը և կհիմնավորի, թե ինչն^օ՞վ են նման: Մնացած աշակերտները կարձագանքեն <<ազդանշանային>> քարտերով:

5. Խաղ՝ << Առաջադրիք հարցեր և գուշակիք>>:

Ուսուցիչը դիմում է աշակերտներին նայել գրատախտակին ամրացված տասը երկրաչափական պատկերներին և գուշակել հետևյալ հարցերի պատասխանները.

- ա) ո՞ր պատկերներից հետո է դրված ամենամեծ եռանկյունը (շրջանը, քառանկյունը)
- բ) ո՞ր պատկերների միջև է գտնվում ամենափոքր շրջանը (եռանկյունը, քառակուսին)
- գ) աջից (ձախից) ո՞ր տեղում է գտնվում կանաչ (կարմիր), փոքրիկ (մեծ), քառակուսին (շրջանը, եռանկյունը)
- դ) անվանել շրջանին (քառակուսուն, եռանկյանը) նախորդող (հաջորդող) բոլոր պատկերները:

Քանի^օ՞սն են դրանք և այլն:

Պատասխանում է մեկը, մյուսներն արձագանքում են <<ազդանշանային>> քարտերով:

6. <<Գտիր նախորդ և հաջորդ թվերը>>:

Խաղի համար անհրաժեշտ է ունենալ թվաքարտեր և դրանք կախելու հարմարանք: Ուսուցիչը կկախի մի թվաքարտ, օրինակ՝ 7, իսկ խաղացող աշակերտը պետք է գտնի այդ թվի նախորդ և հաջորդ թվերը և կախի:

7. <<Գտիր քո շրջանը>>:

Խաղը հարմար է անցկացնել բակում, որտեղ ուսուցիչը գծում է տասը շրջան, որոնց կենտրոնում գրում է մի որևէ թվանշան: Յուրաքանչյուր աշակերտ ստանում է թվանշանով մեկ քարտ: Երբ խաղը սկսվում է, աշակերտները վազվզում են, թռչկոտում են, <<Գտիր քո շրջանը>> ազդանշանը լսելուն պես պետք է արագ գտնեն իրենց համապատասխան շրջանները:

8.<<Շաբաթվա օրեր>>:

Խաղը կազմակերպել և անցկացնել <<Ընդհակառակը>> խաղի ձևով: Տարբերությունն այն է, որ այստեղ շաբաթվա օրերի անվանումները համապատասխանաբար զուգորդվում են թվերին, առաջին-երկուշաբթի, երկրորդ-երեքշաբթի, հինգերորդ-ուրբաթ, յոթերորդ-կիրակի և այլն:

Անվանել շաբաթվա որևէ օրվա անվանումը: Օրինակ՝ <<հինգշաբթի>> (չորրորդ) մյուս աշակերտները շարունակում են: Մխավողը դուրս է մնում խաղից: Օգտագործվում են նաև <<ազդանշանային>> քարտերը:

Կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը դիդակտիկ խաղերին նպաստում է նրանց ինքնադրսևորմանը և ինքնահաստատմանը: Դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտում, հետևաբար նաև՝ կամային որակներ:

Զվարճալի կամ թարմացնող կարող են լինել թեմատիկ և ոչ թեմատիկ: Դա բխում է աշակերտների գիտելիքների մակարդակից և հետաքրքրության աստիճանից:

2-րդ և 3-րդ դասարաններում նպատակահարմար է, որ աշակերտը մաթեմատիկական խաղերի և տրամաբանական խնդիրների համար ունենա առանձին տետր, որպեսզի կարողանա ինքնուրույն գրառել ինչպես դասարանում, այնպես էլ տանը կատարած մաթեմատիկական խաղերի նկարագրությունը և լուծումները:

Մաթեմատիկական խաղերը կարելի է կիրառել նաև մյուս առարկաների ուսուցման ժամանակ, ինչը կապահավի մաթեմատիկայի ու տվյալ առարկայի միջառարկայական կապը:

Օրինակ՝ մաթեմատիկայի դասին հնարավոր է օգտագործել այն պարագաները, որոնք աշակերտները պատրաստել են տեխնոլոգիայի ժամին:

<<Թվաբանական խնդիր>>, <<Խնդրի բաղադրիչները և լուծումը>> հասկացությունները խորապես ըմբռնելու նպատակով, որպես նախապատրաստական աշխատանք, առաջարկում ենք խաղեր, որոնց անցկացման համար անհրաժեշտ են զանազան պարագաներ: Օրինակ՝ կարելի է ցուցադրել մեծ նկար, որում պատկերվում է լճակ՝ կանաչ լճափով և լճափի եղննիով: Ամենուրեք ճեղքեր են: Պատրաստել տարբեր թռչունների, նապաստակների, արջուկների, ոզնիների, նավակների, կոների, սնկերի և այլ պատկերներ՝ ճեղքերում դնելու համար:

Ուսուցչուհին լճափի ճեղքերում տեղավորում է բաղեր, կարապներ: Լճափի կանաչ խոտերի ճեղքերում կարելի է տեղավորել սնկեր, նապաստակներ, լճափի եղննու ճեղքերում՝ սկյուռներ, կոներ, թռչուններ և այլն:

ա) Խաղ՝ <<Պատմիր>>: Ուշադիր նայեք և ասեք, թե ինչ էք տեսնում նկարում: Համեմատելով գտեք, թե որոնք են շատ, որոնք՝ քիչ: Որո՞նք են մոտենալիս շատանում, հեռանալիս՝ քչանում: Խաղում են դասարանի բոլոր աշակերտները: Յուրաքանչյուր շարքի աշակերտ արտաբերում է մեկ նախադասություն: Հաջորդ շարքերում նստած աշակերտները շարունակում են, եթե միտքը կիսատ է մնացել: Այսպես սկսում են նոր նախադասություն: Ամեն հաջող կազմված նախադասության համար ստանում են փոքրիկ քառակուսի: Մնացածները աշխատում են <<ազդանշանային>> քարտերով: Հաղթում է այն շարքը, որը շատ քառակուսիներ է վաստակել:

բ) Նույն զննական պարագաներով է անցկացվում <<Որոնիր հարցեր>> խաղը: Աշակերտներին առաջարկում ենք՝ նայել նկարին և կազմել հարցեր: Օրինակ, լճում քանի՞ բաղ է լողում: Բաղե՞րն են շատ, թե՞ կարապները: Քանի՞ ոզնի կա եղննու տակ: Սպիտա՞կ, թե շագանակագույն սնկերն են շատ: Քանի՞ կարապ մնաց լճում: Քանի՞ թռչուն կա լճակում:

Կարևոր է նաև ուսուցանվող նյութի ամրակայման համար: Նոր թեմա բացատրելուց հետո ուսուցիչը երեխաների կողմից ստուգում է նյութի յուրացումը և այն ամրապնդում տարբեր եղանակներով, այդ թվում՝ մաթեմատիկական խաղերի միջոցով:

Համր խաղ: Կարելի է կազմակերպել գումարում և բազմապատկում ուսուցանելիս:

Շարունակիր հաշվել: Հարմար է կազմակերպել թվարկություն ուսուցանելիս, որի նպատակն է սովորեցնել հաշվել՝ սկսած ցանկացած թվից:

Գնալով պակասեցրու: Այս խաղը կազմակերպվում է թվարկություն ուսուցանելիս և հետ հաշիվ կատարելիս:

Լավագույն հաշվորդը: Կարելի է անցկացնել դասի տարբեր փուլերում և տարբեր եղանակներով:

Ով կլուծի արագ և ճիշտ: Նպատակահարմար է կազմակերպել տնային աշխատանքներ ստուգելիս:

Պատասխանիր անմիջապես: Թվաբանական բոլոր գործողություններն աշակերտների մեջ ամրակայելու միջոցներից մեկն է:

Գտնել մտքում պահած թիվը: Այս խաղի ժամանակ ուսուցիչը հաջորդաբար ասում է գործողություններ, իսկ աշակերտները կատարում են պահանջվող հաշվումները:

Կիրառելի են նաև երկրաչափական բովանդակությամբ խաղեր. օրինակ՝

Կառուցիր պատկերներ: Ուսուցիչը աշակերտներին հանձնարարում է հաշվեձողիկներով կառուցել երկրաչափական պատկերներ:

Երկրաչափական խաղերից են՝ «Գուշակիր ինչ ենք թաքցրել», «Հանիր պահանջվող առարկան», «Գծիր փակ աչքերով», «Որտե՞ղ է իմ տեղը» և այլն:

Շատ արդյունավետ են դասին կիրառել մրցութային խաղեր, խրախուսանք-խաղեր, ակտիվացնող քարտային խաղեր և այլն:

Օրինակ՝ «Ով կլուծի արագ և ճիշտ» խաղի միջոցով անցկացնել մրցույթներ: Գրատախտակին երեք շարքով գրել վարժություններ, յուրաքանչյուր շարքից մեկական աշակերտ մոտենում է գրատախտակին, լուծում վարժությունը և նստում տեղը: Մոտենում են հաջորդ աշակերտները: Հաղթում է այն շարքը, որի բոլոր անդամները արագ և ճիշտ լուծում են վարժությունները:

«Ում ձեռքին է թիվը» ակտիվացնող քարտային խաղի միջոցով զարգանում են աշակերտների ուշադրությունը, հաշվումներ կատարելու կարողություններն ու

հմտությունները: Յուրաքանչյուր աշակերտ ստանում է մեկ քարտ: Խաղավարի ընտրությամբ որևէ աշակերտ կարդում է իր քարտի առաջադրանքը: Ուշադրություն է դարձվում, որ աշակերտները կարողանան թվերը ճիշտ մեծացնել կամ փոքրացնել մի քանի անգամ կամ մի քանիսով: Նրանք պետք է ուշադիր լինեն, որպեսզի կարողանան որոշել, թե հարցի պատասխանն իրենց ձեռքի²ն է: Հետո կարդում են իրենց քարտի հարցը, և այդպես շարունակվում է խաղը:

Խաղերի շնորհիվ աշակերտներն զգում են, որ իրենք ինքնաբերաբար նվաճում են գիտելիքների բարձունքներ, և դա իրականացվում է ուսուցչի ուղղորդմամբ: Իրենք են դառնում գործող անձեր: Խաղերով զուգակցված դասը միշտ էլ տալիս է դրական արդյունք:

Այսպիսով հատկապես կոլեկտիվ խաղերի ընթացքում ձևավորվում են անձնավորության բարոյական որակները: Երեխաները վարժվում են օգնել ընկերոջը, հաշվի նստել մյուսների հետաքրքրությունների հետ և զսպել իրենց ցանկությունները: Երեխաների մեջ զարգանում են պատասխանատվության զգացումը, կարգապահությունը, կոփվում են կամքն ու բնավորությունը:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԵՎ ԱՌԱՋԱՐԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Ուսումնասիրելով աշխատանքի առջև դրված խնդիրները՝ երկարամյա իմ աշխատանքային փորձը թույլ է տալիս ասել, որ տարրական դպրոցում, մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում խաղին պետք է հասկացնել պատշաճ ուշադրություն: Եվ ինչպես ցույց են տալիս դիտարկումները, հաջողությունների են հասնում այն ուսուցիչները, որոնք դասի 1/3 մասը տրամադրում են դիդակտիկական խաղերին: Հետազոտության ընթացքը և արդյունքները ցույց տվեցին, որ

1. խաղային մոտեցումը ուսուցչի կողմից նախօրոք պլանավորված, կանխամտածված գործունեություն է, որի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռքբերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ:
2. խաղային մոտեցման կազմակերպումը ուսուցչի կողմից խաղային իրավիճակների ստեղծումն է: Խաղային իրավիճակների հիման վրա կառուցվում են առաջադրանքներ, որոնք ընկած են խաղային ուսուցման տեխնոլոգիայի հիմքում:
3. խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան *խաղային առաջադրանք* → *խաղային իրավիճակ* → *խաղային խնդիր* → *խաղային արդյունքի փնտրտուքի մոդել* → *խաղային արդյունք* քայլերի հաջորդականությունն է:
4. խաղային գործունեության ղեկավարումը ուսուցչից պահանջում է բարձր մասնագիտական վարպետություն:
5. Խաղային տեխնոլոգիան հիմնվում է կրտսեր դպրոցականի հետ երկխոսության մեթոդի վրա:
6. Խաղային գործընթացի արդյունավետության գլխավոր պայմանն այն է, որ ուսումնական գործընթացը «ենթարկվում է» խաղի կանոններին, ուսումնական նյութը օգտագործվում է որպես միջոց, ուսումնական գործունեության մեջ ներմուծվում է մրցույթի տարրը, որը խնդիրը տեղափոխում է խաղային խնդրի, առաջադրանքի հաջող կատարումը կապվում է խաղային արդյունքի հետ:
7. Աշխատանքի կազմման ընթացքը և արդյունքները ցույց տվեցին, որ խաղերի շնորհիվ մաթեմատիկական դառնում է հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է

սովորողների տրամաբանական, ալգորիթմական ու ստեղծագործական մտածողությունը, ձևավորվում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը:

8. Խաղերի շնորհիվ մաթեմատիկական դառնում է հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, ալգորիթմական ու ստեղծագործական մտածողությունը, ձևավորվում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Մաթեմատիկա, 1-ին դաս. դասագիրք, մաս 1-ին/Ս.Մկրտչյան, Ա. Աբրահամյան, Ս. Իսկանդարյան.-Եր.: Զանգակ-97, 2010:
2. Մաթեմատիկա, 1-ին դաս. դասագիրք, մաս 2-րդ/Ս. Մկրտչյան, Ա. Աբրահամյան, Ս. Իսկանդարյան.-Եր.: Զանգակ-97, 2010.-96 էջ:
3. Մաթեմատիկա, 2-րդ դաս. դասագիրք/Վ.Ա. Հովհաննիսյան, Ս.Ք. Հարությունյան, Վ.Ա. Սարգսյան.-Եր.: «Արևիկ», 2007.-208 էջ:Նկ.:
4. Մաթեմատիկա, 3-րդ դաս. դասագիրք/ Ս. Մկրտչյան, Ա. Աբրահամյան, Ս. Իսկանդարյան.-Եր.: Զանգակ-97, 2009.-192 էջ:
5. Մաթեմատիկա, 4-րդ դաս. դասագիրք/ Ս. Մկրտչյան, Ա. Աբրահամյան, Ս. Իսկանդարյան.-Եր.: Զանգակ-97, 2010.-176 էջ:
6. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 - 31:
7. Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6, էջ 35 – 43:
8. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ:
9. Թադևոսյան Եվա, Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին, «Ընտանիք և դպրոց», Երևան, ԿԱԻ, 2011 №1, էջ 61–64:
10. Հ.Ս.Հարությունյան, Խաղալով սովորում ենք մաթեմատիկա, Երևան, 2003
11. Ս.Ա. Չիբուխյան, Մաթեմատիկայի իմ այբուբենը, Երևան, 2007
12. Ս.Սարգսյան, Ուրախ մաթեմատիկա, Երևան, 2006
13. Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с.
14. Потапова Л.А., Дидактические игры, игровые упражнения и их роль в формировании элементарных математических представлений, Санкт-Петербург 2012, 28 с..
15. Труднев В. П., Внеклассная работа по математике в начальной школе, «Просвещение», М., 176с..