



«ԻՆՏԵՐՆԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ
ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ» ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ



ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝

Մաթեմատիկայի դասավանդման ժամանակարդյունավետության բարձրացումը խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ

Դպրոց՝ Մեղրվկայի միջն. դպրոց

Ուսուցիչ՝ Անժելա Դավոյան

Ղեկավար՝ Մ. գ. դ., դոցենտ, ՌԲԱ պրոֆեսոր Ա. Ծատուրյան

Բովանդակություն	1
Ներածություն	3
Գլուխ 1. Խաղային գործունեություն	4
1.1 Խաղը որպես սովորելու միջոց	8
1.2. Խաղերի տեսակներն ու գործառույթները մաթեմատիկայի ժամերին	10
Եզրակացություն	18
Գրականության ցանկ	19

Ներածություն

Մարդկային գործունեության առանձնահատուկ ոլորտի՝ խաղի մասին բազմաթիվ տեսություններ են ստեղծվել, գրվել են բազմաթիվ գրքեր: Քիչ չեն նրանք վերխաղը դիտարկել են որպես սուսու մնական գործունեության կարևոր բաղադրիչ: Խաղը համարվել է մարդկային էության քարտեզագրության հիմքերից մեկը, բնության ստեղծագործական ընդօրինակություն: Մանկավարժներն ու հոգեբանները մեծ ուշադրություն են դարձրել խաղի միջոցով սուսու մնական կերպերի ու գործին: Խաղը բարդ և աներևույթ պատճառաբանվածություն ունեցող բազմատարր իրողություն է:

Կ.Գ.

Ուշին սկիզբ դրեցին ահատել խաղի դերը որպես երեխայի ինքնուրույնության և ստեղծագործական ունակությունների դրսևորման և լավագույն հնարավորություն: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար. մաթեմատիկայի ժամերին մտավոր ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութին կատամամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ դասի ընթացքում նրանց կտրվածություն էության ապահովմանը: Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են նաև դիդակտիկ խաղերը՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառնություններ: Դիդակտիկական խաղերի կարևոր տեսակ են մաթեմատիկական խաղերը: Վերլուծության ենթարկել տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում դիդակտիկական խաղերի կիրառման դրվածքը, մշակել նոր խաղեր և տալ դրանց մեթոդական կիրառումները:

Հստակ խնդիրներ են նպատակներուն են, հատկապես մտավոր խաղերը.
զարգացնել երեխաների հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը,
երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների
անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել:

Երեխայի խաղի մեջ խոր ստեղծագործական բովանդակություն կա:

Խաղի մանկավարժական

նշանակությունը ընդգծելն հետաքրքիր ու օգտակար մտքեր են արտահայտել Յա. Ա.

Կոմենսկին, Ժ.-Ժ. Ռուսոն, Կ. Ուշինսկին, Ա. Մակարենկոն, Յա.

Կորչակը նշատուրիշներ:

Ա. Ա. Մակարենկոն գտնում էր, որ խաղն այնպես է պետք կազմակերպել,
որ խաղը մնա խաղ, բայց խաղի

միջոցով դաստիարակվի ապագա աշխատող իր քաղաքացու ազնիվ հատկություններ
ը:

Մ.

Գորկին ասում էր,

որ խաղը երեխայի համար ուղի է բացում դեպի աշխարհի ճանաչելիությունը:

Հետազոտության արդիականությունը

Խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի,

երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն,

հաղթահարվում են սուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները:

Երեխան խաղալով հասկանում է ինքնիրեն,

ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը,

գիտելիք է ձեռք բերում

ամենատարբեր հարցերի շուրջ:

Հետազոտության նպատակ

Մաթեմատիկայի դասերին խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման ուսումնասիրությ
ուն.

Հետազոտության օբյեկտ.

Մաթեմատիկայի դասերին խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման գործընթա
ցն է.

Հետազոտության առարկա մաթեմատիկայի դասերին խաղային տեխնոլոգիաների արդյունավետ կիրառումն է:

Է:

Հետազոտության խնդիրներն են՝

1. Ուսումնասիրել խաղային գործունեության կիրառական նշանակությունը,

2.

Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիայի առանձնահատկությունները որպես սովորելու միջոց,

3.

Ուսումնասիրել մաթեմատիկայի ժամերին խաղերի տեսակները կգործառույթները:

Գլուխ 1. Խաղային գործունեություն

Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջով շրջապատող աշխարհի մասին գաղափարների և հասկացությունների կյանք տվող հոսքը լցվում է երեխայի հոգևոր աշխարհ: Խաղը կայծ է, որը բորբոքում է հետաքրքրասիրության և հետաքրքրասիրության կայծը Վ.Ա. Սուխոմլինսկին Խաղը երեխայի համար առաջնային գործունեություն է, հաղորդակցման, շրջապատի ճանաչման, ինքնաճանաչման հզոր միջոց է: Խաղի ժամանակ երեխաները պետք է ցուցաբերեն կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում շատ կարևոր է: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգուրսկին, Ա.Ն. Լեոնտևը, Դ. Բ. Էլկոնինը:

Ըստ մի շարք մանկավարժների և հոգեբանների խաղը կարևորվում է կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման ու դաստիարակության գործում: Այդ տարիքը առանձնանում է որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետ զուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը՝ մարմնաշարժողական և՛ իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղի մուտքը դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտում են իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ: Խաղի կիրառումը ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել:

Երեխայի խաղը իր դրսևորման բազմաթիվ կերպերով հանդերձ առանձնանում է իր երկու ընդհանուր հատկանիշներով, այն է անմիջականությամբ և երևակայությամբ, որովհետև երեխան ոչ թե ինչ որ գործնական արդյունք է հետապնդում, այլ կլանված է խաղի ընթացքով և նրանցից բխող ապրումով: Երեխայի մոտ ավելի շատ երևակայական է իշխում: Դրանում կարելի է համոզվել երեխայի ինքնաբուխ, ինքնամոռաց խաղը կողքից աննկատ դիտելով:

Խաղի նշանակությունը, իմաստը ըստ էության բխում են մանկական ենթագիտակցականից, նրա ընդերքային աշխարհից, խառնվածքից և հոգեբանությունից: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման դաստիարակության գործում, քանի որ ըստ հոգեբանների այդ տարիքն առանձնանում , որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան: Այդ տարիքում խաղը նրա էության դրսևորման հիմնարար, կազմակերպվող առանցքն է, կիզակետը: Այդ տարիքում խաղն անձի ձևավորման կարևորագույն միջոցն է, գործոնը: Ուստի և մանկավարժության մեջ կարևորություն է տրվում ուսուցման համակարգում խաղի դերին և խաղի օգնությամբ կազմակերպմանը: Երեխան խաղով է ճանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Ըստ այդ ըմբռնման խաղը մեծացնում է գիտելիքի նկատմամբ եղած գրավչության դաշտը, սևեռման գործակիցը:

Մաթեմատիկական խաղերն ունեն իրենց պատմական անցյալը: Հայտնի է,

որ հին Եգիպտոսում եղել են խնդրագրքեր, որտեղ տրված են եղել մաթեմատիկական կատակ հանելուկ խնդիրներ: Յոթերորդ դարում Անանիա Շիրակացու թվաբանության խնդրագրքում հատուկ տեղ է հատկացվել խրախճանական խնդիրներին:

Անցել են դարեր, որի ընթացքում զարգացել են մաթեմատիկական խաղերին ներկայացվող պահանջները:

Մաթեմատիկական խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ, այլ մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելը, մաթեմատիկայի նկատմամբ ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնելը, դասի մեջ թարմություն մտցնելը: Դպրոց ընդունվող երեխան միանգամից չի փոխում իր խառնվածքը, նա կարիք է զգում խաղի և ուսումնառության հատկապես առաջին օրերը պետք է լինեն հետաքրքիր ու գրավիչ: Խաղերի դերն առանձնապես մեծ է պասիվ երեխաների հետաքրքրությունների առաջացման մեջ:

Կյանքից վերցված տվյալներով զվարճալի խնդիրների միջոցով իրականացվում է տեսականի և գործնականի կապը, ապահովում կրթության ու դաստիարակության միասնությունը: Աշակերտներին գործնականորեն ցույց է տրվում մաթեմատիկայի կիրառությունը կյանքի տարբեր բնագավառներում, որը խթանում է աշակերտների հետաքրքրասիրությունների բարձրացմանը մաթեմատիկայի նկատմամբ:

Երեխաների հետաքրքրությունն առանձնապես մեծանում է տրամաբանական տիպի, կռահունակություն պահանջող խնդիրների նկատմամբ: Տրամաբանական խնդիրների, հաշվային զվարճալիքների, կատակ-հանելուկ խնդիրների միջոցով աշակերտները ներգրավվում են դասի պրոցեսի մեջ:

Դասի ընթացքում մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպում են նոր նյութի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու և ամփոփելու, գիտելիքներն ստուգելու նպատակով:

Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է նրա ճիշտ ու ժամանակին կազմակերպելու ու անցկացնելու մեթոդներով:

Խաղը կազմակերպելիս պետք է նկատի ունենալ հետյալը՝

- 1) Խաղը և նրա կանոնները պետք է լրիվ հասկանալի լինեն երեխաներին:
- 2) Խաղի կանոնների թիվը պետք է հասցնել նվազագույնի,
- 3) Խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի երեխաների գիտելիքների մակարդակին,
- 4) Խաղը պետք է լինի կոնկրետ և նախնական այլ աշխատանքներից անկախ, հեշտ ու դժվար, աշխույժ,լուռ խաղերը պետք է հաջորդեն միմյանց,
- 5) Խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինի չափավոր,
- 6) Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

1.1 Խաղը որպես սովորելու միջոց

«Լավ խաղը նման է լավ աշխատանքի, - ասել է Մակարենկոն, - վատ խաղը նման է վատ աշխատանքի»:

Խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի,օգնում դաստիարակելու նպատակասլացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները: Դա նշանակում է, որ միջավայրը թուլացնում է երեխայի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնան: Խաղի ընթացքում հետևելով երեխայի վարքին՝ կարելի է դատել ընտանիքում մեծահասակների հետ նրանց ունեցած հարաբերությունների մասին: Միաժամանակ երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Նմանակելով մեծահասակների տնային գործերը՝ երեխաները յուրացնում են կենցաղային աշխատանքի որոշ հմտություններ: Խաղերի ճնշող մեծամասնությունն արտացոլում է նաև տարբեր մասնագիտության մարդկանց աշխատանքը: Այսպիսով՝ այստեղից գալիս ենք այն եզրահանգման, որ խաղի միջոցով ընդլայնվում և խորանում են երեխաների հետաքրքրությունները տարբեր

մասնագիտությունների նկատմամբ, և ձևավորվում է հարգանք աշխատանքի հանդեպ:

Խաղային գործունեության միջոցով երեխան պետք է իր մեջ ավելացնի դրական ու նվազեցնի բացասական որակները:

Այսպիսով, ինքնակազմակերպվող գործունեության ժամանակ երեխան.

- 1) բավարարում է իր բնական հակումները,
- 2) բացահայտում է իր առանձնահատկությունները,
- 3) ինքնադրսևորվում է,
- 4) սոցիալական հարաբերությունների մեջ է մտնում ընկերների հետ և ինքնուրույն կարգավորում այդ հարաբերությունները,
- 5) փորձում է ինքնուրույն հաղթահարել իր առջև դրված խոչընդոտները:
«Դիդակտիկական խաղը, - գրել է ռուս մանկավարժ Իրինա Յակովլևան, - ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար»:

Խաղը դասապրոցեսում հանդիսանում է ուսուցման կազմակերպման ձև և ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական շատ խնդիրներ: Խաղը կարևոր դեր ունի հատկապես տարրական դասարաններում: Այն հնարավորություն է ընձեռում երեխաներին հաղորդել թե՛ գիտելիքներ, թե՛ մշակել կարողություններ ու հմտություններ: Այն լուծում է ինչպես երեխայի լայն դաստիարակչական խնդիրները, այնպես էլ ստեղծագործական ունակությունների բացահայտման հարցը: Խաղի միջոցով երեխան ավելի ազատ է կարողանում արտահայտել, դառնում է ավելի համարձակ ու գործուն, զարգանում է ուշադրությունը: Չնայած երեխան ավելի ազատ է դառնում խաղի ժամանակ, միևնույն է, այդ ազատությունը ևս սահմանափակվում է երեխայի ձեռք բերած գիտելիքներով: Խաղային միջավայրը հանդիսանում է երեխայի գործունեությունը զարգացնող միջոց: Խաղային ուսուցումը լուծում է նաև շատ հիմնախնդիրներ կապված փոխհարաբերությունների և անձնական դժվարությունների հետ: Երեխաները ավելի հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության

ուրտը, կարողանում է ցույց տալ իրենց բոլոր դրական և բացասական որակները: Խաղը դարձնում է դասը ավելի գրավիչ, հետաքրքիր զարգացնում է աշակերտների ակտիվությունը:

Սուխոմլինսկին ասել է «Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ, լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրության վառվող կրակ»:

1.1 Խաղը որպես սովորելու միջոց

«Լավ խաղը նման է լավ աշխատանքի, - ասել է Մակարենկոն, - վատ խաղը նման է վատ աշխատանքի»:

Խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում դաստիարակելու նպատակասլացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները: Դա նշանակում է, որ միջավայրը թուլացնում է երեխայի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնան: Խաղի ընթացքում հետևելով երեխայի վարքին՝ կարելի է դատել ընտանիքում մեծահասակների հետ նրանց ունեցած հարաբերությունների մասին: Միաժամանակ երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Նմանակելով մեծահասակների տնային գործերը՝ երեխաները յուրացնում են կենցաղային աշխատանքի որոշ հմտություններ: Խաղերի ճնշող մեծամասնությունն արտացոլում է նաև տարբեր մասնագիտության մարդկանց աշխատանքը: Այսպիսով՝ այստեղից գալիս ենք այն եզրահանգման, որ խաղի միջոցով ընդլայնվում և խորանում են երեխաների հետաքրքրությունները տարբեր

մասնագիտությունների նկատմամբ, և ձևավորվում է հարգանք աշխատանքի հանդեպ:

Խաղային գործունեության միջոցով երեխան պետք է իր մեջ ավելացնի դրական ու նվազեցնի բացասական որակները:

Այսպիսով, ինքնակազմակերպվող գործունեության ժամանակ երեխան.

- 1) բավարարում է իր բնական հակումները,
- 2) բացահայտում է իր առանձնահատկությունները,
- 3) ինքնադրսևորվում է,
- 4) սոցիալական հարաբերությունների մեջ է մտնում ընկերների հետ և ինքնուրույն կարգավորում այդ հարաբերությունները,
- 5) փորձում է ինքնուրույն հաղթահարել իր առջև դրված խոչընդոտները:
«Դիդակտիկական խաղը, - գրել է ռուս մանկավարժ Իրինա Յակովլևան, - ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար»:

Խաղը դասապրոցեսում հանդիսանում է ուսուցման կազմակերպման ձև և ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական շատ խնդիրներ: Խաղը կարևոր դեր ունի հատկապես տարրական դասարաններում: Այն հնարավորություն է ընձեռում երեխաներին հաղորդել թե՛ գիտելիքներ, թե՛ մշակել կարողություններ ու հմտություններ: Այն լուծում է ինչպես երեխայի լայն դաստիարակչական խնդիրները, այնպես էլ ստեղծագործական ունակությունների բացահայտման հարցը: Խաղի միջոցով երեխան ավելի ազատ է կարողանում արտահայտել, դառնում է ավելի համարձակ ու գործուն, զարգանում է ուշադրությունը:

Չնայած երեխան ավելի ազատ է դառնում խաղի ժամանակ, միևնույն է, այդ ազատությունը ևս սահմանափակվում է երեխայի ձեռք բերած գիտելիքներով: Խաղային միջավայրը հանդիսանում է երեխայի գործունեությունը զարգացնող միջոց: Խաղային ուսուցումը լուծում է նաև շատ հիմնախնդիրներ կապված փոխհարաբերությունների և անձնական դժվարությունների հետ: Երեխաները

ավելի հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտը, կարողանում է ցույց տալ իրենց բոլոր դրական և բացասական որակները: Խաղը դարձնում է դասը ավելի գրավիչ, հետաքրքիր զարգացնում է աշակերտների ակտիվությունը:

Սուխոմլինսկին ասել է՝«Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը միմեծ, լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրության վառվող կրակ»:

1.2 Խաղերի տեսակները ու գործառնությունները մաթեմատիկայի ժամերին

Դիդակտիկական խաղերի շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, տրամաբանական ու ստեղծագործական մտածողությունը, ձևավորվում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը, որոնք երեխաներին դարձնում են ինքնուրույն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ նախապատրաստում կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ կողմնորոշվելուն, ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերը լինում են՝

- Դիդակտիկ խաղեր
- Հաշվային զվարճալիքներ և տրամաբանական խնդիրներ Շարժական խաղեր:

Դիդակտիկ խաղերը հիմնականում համապատասխանում են անցկացվելիք թեմային և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու անցածը խորացնելու, ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով:

Զվարճալի կամ այսպես ասած թարմացնող խաղերը կարող են լինել թեմատիկ և որչա թեմատիկ, այդիսում է կոնկրետ իրադրությունից՝ աշակերտների գիտելիքների մակարդակից, հետաքրքրության աստիճանից:

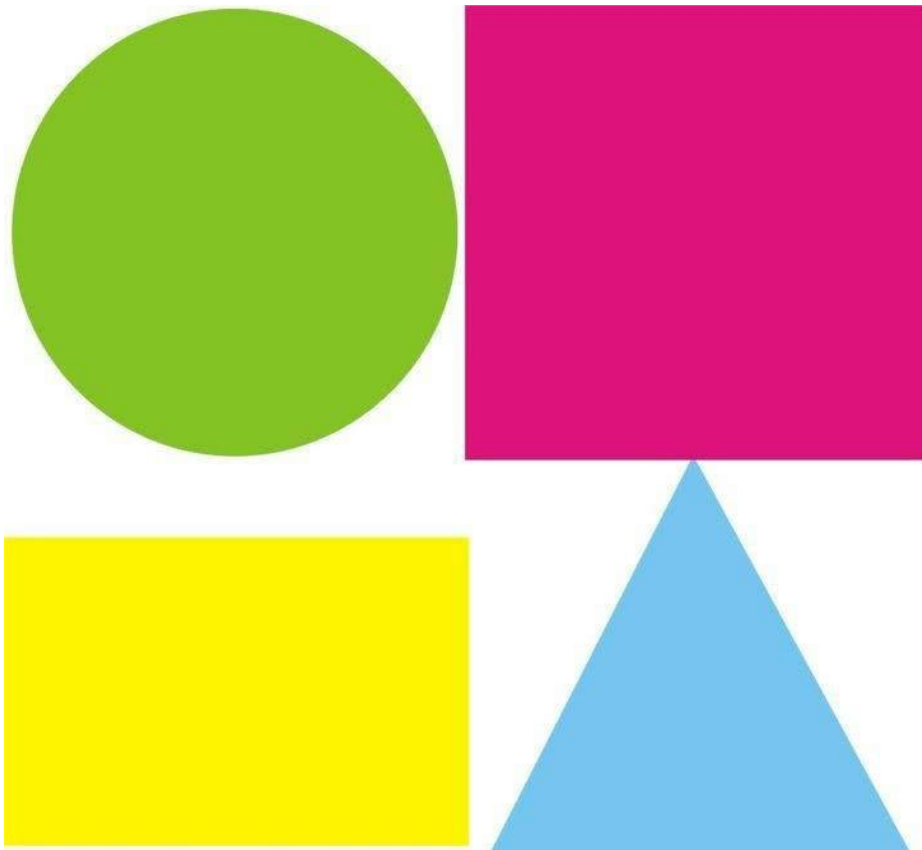
Հանելուկ խնդիրները նպատակահարմար է առաջադրել դասի վերջում, որպեսզի երեխաները հնարավորություն ունենան տանը նույնպես մտածելու տվյալ առաջադրանքի վրա:

Այդ առաջադրանքները չպետք է ոչ շատ պարզ և ոչ էլ բարդ լինեն, այլ երեխաների կարողություններին համապատասխան: 2-րդ և 3-րդ դասարաններում մաթեմատիկական խաղերի, տրամաբանական խնդիրների համար նպատակահարմար է, որ աշակերտը ունենա առանձին տետր, որպեսզի տանը ինքնուրույն գրառի ինչպես դասարանում, այնպես էլ տանը կատարած մաթեմատիկական խաղերի լուծումը:

Ցույց տանք մի քանի օրինակներ, որոնք կիրառել են մաթեմատիկայի դասերին:

Այս խաղը հարմար է կիրառել ինչպես գումարում – հանում ուսուցանելիս, այնպես էլ աղյուսակային գիտելիքները ամրապնդելիս: Նպաստում է նաև երկրաչափական պատկերները ավելի լավ ճանաչել:

Սա «Երկիր - Լուսին» տիեզերանավն է: Այն պատրաստվում է թռիչքի: Տիեզերանավը օդ կբարձրանա միայն այն դեպքում, երբ դուք արագ և անսխալ լուծեք բոլոր օրինակները: Նախապես օրինակները պատրաստում են և փակցնում հրթիռին: Դասարանի լավ սովորող աշակերտներից մեկին ընտրում ենք նավի հրամանատար: Նա կանգնում է գրատախտակի մոտ և հետևում լուծումը գրող աշակերտներին: Ամեն շարքից մի աշակերտ մոտենում է և գրում իր օրինակը: Որ շարքն ավելի արագ և ճիշտ կկատարի առաջադրանքը, կդառնա հաղթող և «կթռչի տիեզերք»: Նշում են նաև երկրաչափական պատկերները: Այս խաղը ոգևորություն է առաջացնում: Ձգտում են ամեն ինչ անել անթերի, որպեսզի դառնան հաղթող շահախ կիրառում են (2-րդ, 3-րդ դաս.) երկրաչափական բովանդակությամբ՝ «Գծիր փակ աչքերով» խաղը, որը աշխուժություն է առաջացնում: Աշակերտները փակ աչքերով գծում են իրենց հանձնարարված պատկերը: Ով ավելի ճիշտ է գծում, նա էլ հաղթում է:



Աշակերտի միտքը կարող է լինել ակտիվ, եթե նրան հետաքրքրում է ուսումնասիրվելիք նյութը: Ուսուցչի հիմնական խնդիրն է գործադրել հնարավոր բոլոր միջոցներին՝ աշակերտներին դասի մեջներգրավվելու համար: Բերենք խաղերի տարբեր տեսակների անցկացման ձևերը: «Համր խաղ»: Այս խաղը կարելի է կազմակերպել գումարման և բազմապատկման, ինչպես նաև նրանց հակադարձ գործողությունների ուսուցման ժամանակ: Առաջադրանքները կարելի է գրել տարբեր երկրաչափական պատկերների մեջ: Ուսուցիչը գրատախտակին կախում է համապատասխան պլակատար և ցույցտալիս այն թիվը, որով պետք է գործողություն կատարել: Դիցուկ 1, 6, 4, 5, 3, 2 թվերին հաջորդաբար պետք է ավելացնել 3:

Աշակերտները ուսուցչի թույլտվությամբ մոտենում են գրատախտակին և գրում պատասխանը:

$$1+3= 6+3= 4+3= 5+3= 3+3= 2+3=$$

Եթե սխալ են թույլ տալիս, ուսուցիչը նույն թիվը ցույց է տալիս երկրորդ անգամ: Սա կոչվում է համրխաղ, քանի որ խաղի ընթացքում ոչ ոք չի խոսում: Այս խաղի միջոցով ստուգում է նյութի յուրացումը, զարգացնում աշակերտների ուշադրությունը, բարձրացնում կարգապահությունը:

Ուսուցանող խաղ՝ <<Թվային խնձորենի>>: Խնձորենու վրա գրված են մաթեմատիկական արտահայտություններ: Աշակերտներն ընտրում են համապատասխան պատասխաններով խնձորներն ուփակցնում են ծառին:



«Շարունակիր հաշվել»

Խաղը կարելի է կազմակերպել թվարկություն ուսուցանելիս: Նպատակն է՝ զարգացնել երեխաների ուշադրությունը և սովորեցնել հաշվել ցանկացած թվից սկսած: Այս խաղը կարելի է կազմակերպել 1-ին դասարանում 10-ի և 100-ի սահմաններում թվարկություն ուսուցանելիս, 2-րդ դասարանում՝ տասնյակներով հաշվելիս, 3-րդում՝ հարյուրակներով հաշվելիս, ինչպես նաև խմբերով հաշվումներ կատարելիս: Դիցուք, հաշվել 3-ական մինչև 30, հաշվել 5-ական մինչև 50 և այլն:

Ուսուցիչն առաջադրում է որևէ թիվ և նրա հանձնարարությամբ աշակերտներից մեկն այդ թվից շարունակում է հաշվել: Նրան շարունակում է մեկ այլ աշակերտ, ապա մեկ ուրիշը և այսպես շարունակ, մինչև ուսուցիչը դադարեցնում է խաղը:

2- րդ դասարանում բազմապատկման աղյուսակը ուսուցանելու նպատակով կարելի է հանձնարարել աշակերտներին հաշվել 2-ական, 3-ական, 4-ական և այլն ավելացնելով:

«Գնալով պակասեցրու»

Այս խաղը կազմակերպվում է դարձյալ թվարկություն ուսուցանելիս և խմբերով ետ հաշիվ կատարելիս:

Կամզակերպվում է հետևյալ ձևով. Խաղավարն իր մոտ է հրավիրում 8 երեխայի: Նրանք դեմքով կանգնում են դեպի մասնակիցները և հաշվում՝ 1 2 3 4 5 6 7 8

$$8 - 1 = \underline{\quad}$$



1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: 8-րդ երեխան դիմում է մասնակիցներին. «Մենք 8-ն էինք, 1-ը գնաց և մնաց...»: Այսնախաղասությունն ասելուց հետո 8-րդ երեխան նստում է իր տեղը, իսկ մասնակիցները պատասխանում են՝ 7-ը: Այսպես, հաջորդաբար շարունակվում է մինչև վերջ: Երբ վերջին երեխան իր տեղն է նստում խաղավարն առաջարկում է հետ հաշվել 8ից 1-ը, 5-ից 1-ը և այլն: Սովորաբար հետ հաշիվը կազմակերպվում է 10-իսահմաններում, և հաշվել սկսում են 10-ից: Այս գործողությունը դառնում է մեխանիկական : Ուստի երբեմնայն կարելի է սկսել մեկ այլ

թվից:

«Գտնել մտքում պահված թիվը»

Այս խաղի ժամանակ ուսուցիչը հաջորդաբար ասում է գործողությունները, իսկ աշակերտները կատարում են հաշվումները: Ըստ աշակերտների ստացած պատասխանի ուսուցիչը գուշակում է մտքում պահված թիվը: Մտքում պահված թիվը մեծացրեք 3 անգամ, փոքրացրեք 1-ով ստացված թիվը մեծացրեք 5 անգամ, ավելացրեք 20, արդյունքը բաժանեք 15-ի, այնուհետև հանեք մտքում պահված թիվը: Բոլոր աշակերտներն ստանում են նույն արդյունքը՝ 1:

«Հետաքրքրաշարժ խնդիրներ»

Երեխաների տրամաբանական մտածողության և կռահունակության զարգացման տեսանկյունից կարևորնշանակություն ունեն ոչ ստանդարտ եղանակով լուծվող խնդիրները: Հետաքրքրաշարժ խնդիրները հնագույնժամանկներից իրենց ուրույն տեղն են ունեցել ուսուցման գործընթացում:Երկու քույրերից յուրաքանչյուրն ունի մեկ եղբայր: Քանի երեխա կա այդ ընտանիքում:(3 երեխա)

Երկու հայր երկու որդի կերան 3 ձու: Յուրաքանչյուրը կերավ 1 ձու: Ինչպես է դա հնարավոր: (3 հոգի էին պապը, տղան, թոռը):Գերանը 3 մասի բաժանվելու համար քանի տեղից պետք է սդոցել(2 տեղից):Եղբայրներից մեկը դպրոցից տուն էր գնում դանդաղ, մյուսը շտապում էր դպրոց: Հանդիպման պահին որեղբայրը ավելի մոտ կլինի դպրոցին (երկուսն էլ կգտնվեն հավասար հեռավորության վրա):Հանձնարարվում է նաև զվարթ տրամաբանությամբ հետևյալ կառուցվածքի խնդիրներ:

Հին կամրջով Աշտարակի

Անցնում էին անշտապ

Երկու հայր, երկու որդի

Եվ մի պապ՝ բռնած ձեռքից թոռան:

Ասեք տեսնեմ, թե քանի հոգով էին անցնում կամրջով:

Տրամաբանական խաղ խնդիրներ

Ինչպես լծակավոր կշեռքի օգնությամբ մեկ անգամ կշռելով գտնել կեղծ մետաղադրամը: Ունենք արտաքուստմիանման երեք մետաղադրամ: Նրանցից մեկը կեղծ է և մյուսներից թեթև: Ինչպես լծակավոր կշեռքիօգնությամբ մեկ անգամ կշռելով գտնենք կեղծ մետաղադրամը:

Լուծում: Մետաղադրամներից մեկը առանձնացնենք, իսկ մյուս երկուսը առանձինառանձին դնենք լծակավորկշեռքի նժարներին: Եթե կշեռքի նժարները հավասարակշռվեցին նշանակում է որոնելի մետաղադրամներըառանձնացրածն է: Իսկ եթե ոչ, ապա որոնելի մետաղադրամը կլինի նժարներին դրված

մետաղադրամներիցթեթևը:

Հետաքրքրաշարժ առաջադրանքներից են նաև օրիաչափությունները, որոնց կռահումը հստակդատողություններ է պահանջում: Մովորողները օրիաչափության բանալին գտնելու համար պետք է համեմատեն օրիաչափության նախորդ և հաջորդ անդամները, վերլուծեն և ընդհանրացնեն: Լուծման բանալին գտնելը սովորողներին մեծ ուրախություն է պատճառում: Այն մտավոր գործունեությունը խթանող և ակտիվացնողլավագույն միջոցներից է:

Բերենք օրիաչափության օրինակներ.

1/ Կռահի՞ր օրինաչափությունը և ավելացրո՞ւ ևս երկու թիվ.

ա) 1, 4, 5, 9, 14, 23, 37, ..., ..., (60, 97)

բ) 1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, ..., ..., (64, 81)

գ) 7, 5, 10, 8, 16, 14, 28, ..., ..., (26, 52)

(-2) (.2)

Երկրաչափական բովանդակությամբ խաղեր «Գծիր փակ աչքերով»

Ուսուցիչը պահանջում է գծել նշված երկրաչափական պատկերը փակ աչքերով: Այդ առաջադրանքը կարող են կատարել տեղերում կամ գրատախտակի մոտ: Քիչ աշակերտների է հաջողվում ճիշտ գծել նշված երկրաչափական պատկերը: Քանի որ այս խաղը մեծ աշխուժություն է առաջացնում դասարանում ուստին պատակահարմար է այն կազմակերպել ֆիզկուլտ դադարի փոխարեն: «Կառուցիր պատկերներ»

Ուսուցիչը հանձնարարում է աշակերտներին հանել 8 հաշվեձողիկ և նրանցով կառուցել երկրաչափական պատկերներ: Ով ավելի շատ է կառուցում երկրաչափական պատկերներ, նա էլ հաղթում է: Կարելի է կառուցել 2 քառակուսի, մեկ եռանկյունի, մեկ հնգանկյուն և այլն:

Եզրակացություն

1. Տարրական դպրոցում նշանակալի տեղ է գրավում խաղը՝ որպես ուսուցման ձև: Այն դասերը, որտեղ կիրառվում են խաղային տեխնոլոգիաներ, դառնում են ավելի արդյունավետ, բարձրանում է կրթությանն դաստիարակության որակը, որովհետև այն գրավում է ամբողջ դասարանի ուշադրությունը: Խաղից առաջ ուսուցիչը պետք է ճիշտ ձևով ներկայացնի սցենարը, կանոնները և բաշխի դերերը: Որպեսզի արթնացնենք և պահենք երեխայի հետաքրքրությունը խաղային առաջադրանքների հանդեպ, անհրաժեշտ է՝ երեխաների համար առաջադրանքի իմաստը լինի հասկանալի, առաջադրանքի իմաստը հասանելի լինի

երեխաներին, առաջադրանքը տարբերվի սովորական առաջադրանքից:

2. Մաթեմատիկական խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ, այլ մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելը, մաթեմատիկայի նկատմամբ ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնելը, դասի մեջ թարմություն մտցնելը: Դասի ընթացքում մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպում են նոր նյութի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու և ամփոփելու, գիտելիքներն ստուգելու նպատակով:

Գրականության ցանկ

1. Հ. Բ. Մեհրաբյան, Կրտսեր դպրոցականների մաթեմատիկական հետաքրքրությունների ձևավորումը : Մեթոդական գրքույկ ուսուցիչների համար», Երևան : Լույս, 1981, 66 էջ:
2. Ս. Սարգսյան, Տրամաբանական խնդիրներ մաթեմատիկայից: IV դասարան». Երեան 2016 թ., 96 էջ:
3. Վ. Սարգսյան, Խաղ և ուսուցում: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դպրոցում: Լեզվատրամաբանական

առաջադրանքներ(Մենագրություն)/ Հր.: «Նարեկ», 2012.– 288 էջ:

4. Լ. Սմբատյան, «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2007N⁵ - 6, էջ 90– 99: