



**«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ
ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**



**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022**

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին
ԱՌԱՐԿԱ՝ Մաթեմատիկա
ՀԵՂԻՆԱԿ՝ Մարդույան Գոհար
ՄԱՐԶ՝ Արարատ
ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝ Վեդի քաղաքի թիվ 1 հիմնական դպրոց

Բովանդակություն

Ներածություն	3
Գլուխ 1. Խաղը որպես սովորելու միջոց	6
Գլուխ 2. Փորձարարական մաս	9
Եզրակացություն	15
Օգտագործված գրականության ցանկ	17

Ներածություն

Թեմայի արդիականությունը: Անհնար է պատկերացնել գիտությունն ու տեխնիկական առաջընթացը, մարդկային գործունեության տարբեր ոլորտներ առանց մաթեմատիկայի:

Ակնհայտ է մաթեմատիկայի ուսուցման դերը սովորողների աշխարհայացքի ու արժեհամակարգի ձևավորման, աշխարհընկալման, ճանաչողության և կրթական այլ խնդիրների լուծման գործում:

Մաթեմատիկական զարգացում է՝

- երեխայի տրամաբանությունը և կշռադատական միտքը,
- ճշգրիտ դատողություններ անելու կարողությունը,
- զարգացում է ուշադրությունը,
- սովորեցնում է չհանձնվել ու լինել նպատակասլաց:

Եթե ուսուցիչը ոգևորի և թներ տա իր սաներին, սերմանի վստահություն սեփական ուժերի նկատմամբ, ապա աշակերտը կսովորի իր ընդունակությունների առավելագույն չափով, անգամ կգերազանցի ինքն իրեն:

Ուսուցման գործընթացի արդյունավետությունը պայմանավորված է հոգեբանա - մանկավարժական բազմաթիվ գործոններով, մասնավորաբար՝

- սովորողների տրամադրվածության,
- շահագրգռվածության,
- նպատակին հասնելու ձգտման,
- դրական հույզերի առկայության և այլն:

Հարց է առաջանում. իսկ ինչպես և ինչ մեթոդներով է հնարավոր մաթեմատիկայի ուսուցման ընթացքում աշակերտներին սովորեցնել այս կամ այն փաստը և ինչ ձևերով իրականացնել նրանց մաթեմատիկական ակտիվ ստեղծագործական մտածողության գործընթացը:

Մաթեմատիկայի ժամերին մտավոր ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ դասի ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը:

Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են մաթեմատիկական խաղ խնդիրները, որպես սովորողների ակտիվացման միջոց, ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ:

Մաթեմատիկական խաղ խնդիրների միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները:

Հենց այս նկատառումով ենք առաջնորդվել տվյալ հետազոտական աշխատանքի շրջանակներում:

Հետազոտական աշխատանքի նպատակը և խնդիրները: Նպատակն է մշակել նոր խաղ-խնդիրներ և տալ դրանց մեթոդական կիրառումները՝ աշակերտների մոտ մաթեմատիկա առարկայի նկատմամբ հետաքրքրություն խթանելու նպատակով:

Հետազոտության հիմնական խնդիրներն են՝

- Ուսումնասիրել և առանձնացնել այն գործոնները, որոնք խթանում են աշակերտների մոտ առարկայի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ձևավորմանը:
- Մաթեմատիկական խաղ-խնդիրների ուսուցմամբ նպաստել տեսական նյութի ներմուծման արդյունավետությանը և հասանելիությանը աշակերտների մեծամասնությանը:
- Մաթեմատիկական խաղ-խնդիրների միջոցով նպաստել տեսական նյութերի ամրապնդման արդյունավետությանը:
- Ուսումնասիրել ուսուցիչների և աշակերտների փոխհարաբերությունները մաթեմատիկայի դասերին խաղ-խնդիրները կիրառելիս:
- Բացահայտել մաթեմատիկական խաղ-խնդիրների կիրառման արդյունավետ միջոցներ մաթեմատիկայի դասերն իրականացնելիս:

Առաջադրված խնդիրների լուծման ընթացքում կիրառվել են այնպիսի մանկավարժական մեթոդներ և գործիքներ, ինչպիսիք են՝

- աշակերտների հետ գործնական աշխատանքի իրականացումը,
- աշակերտների թեստավորումը և անկետավորումը,

- ինչպես նաև վերլուծական մոտեցումներ, որոնք թույլ են տվել ընդհան -
րացնել ստացված տեղեկատվությունը և համապատասխան եզրահանգումներ
կատարել ուսումնասիրվող խնդրի շուրջ:

Հետազոտական աշխատանքի կառուցվածքը:

Հետազոտական աշխատանքը կազմված է՝ ներածական մասից, երկու բաժիններից,
եզրակացությունից և օգտագործված գրականության ցանկից:

Գլուխ 1. Խաղը որպես սովորելու միջոց

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 բա - ժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով: Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգաց - նում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամար - ձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները: Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր:

Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռք բերում և զարգացնում զննողականությունը:

Ըստ Յան Ամոս Կոմենսկիի՝ մանկավարժական տեխնոլոգիաներն ունեն դրսևորման երկու ձև .

1. մի դեպքում դրանք բխում են տեսությունից,
2. մյուս դեպքում՝ սկիզբ են առնում պրակտիկայից:

Ուսուցման տեխնոլոգիաների հաջորդականություն է մշակել չեխ մանկավարժ - հումանիստ Յան Ամոս Կոմենսկին, դրանք են՝

- հստակ նախատեսված նպատակներ,
- այդ նպատակներին հասնելու հստակ միջոցներ,
- որոշակի կայուն կանոններ, թե ինչպես կիրառել այդ միջոցները դրված նպատակներին հասնելու համար:

Մանկավարժական տեխնոլոգիաները բնութագրվում են մի շարք հատկանիշներով

- ուսուցման և դաստիարակության հստակ, հաջորդական մանկավարժական և դիդակտիկական սկզբունքներով մշակված նպատակների առկայություն,
- յուրացման ենթակա նյութի կամ տեղեկատվության կառուցում, խտացում և համակարգում,
- դիդակտիկական, տեխնիկական, այդ թվում նաև համակարգչային միջոցների համակարգված կիրառություն ուսուցման և ստուգման գործընթացում,
- ուսուցման և դաստիարակության ախտորոշիչ գործառույթի ընդգծում¹:

Անհրաժեշտ է տարբերել մանկավարժական տեխնոլոգիաները ուսուցման մեթոդիկայից: Մանկավարժության տեխնոլոգիաները կարողանում են ուսուց - ման և դաստիարակության գործընթացը վերարտադրել, խաղարկել և դրա հետ միասին երաշխավորել ուսումնադաստիարակչական աշխատանքների կամ մանկավարժական խնդիրների լուծման բարձր որակ:

Ժամանակակից դիդակտիկայում կան տարաբնույթ տեխնոլոգիաներ, քանի որ յուրաքանչյուր հեղինակ և դասավանդող մանկավարժական գործընթացի մեջ ներմուծում է ինչ-որ նոր և անհատական գիծ:

Սակայն բազմաթիվ նմանություններից և ընդհանուր հատկանիշներից ելնելով՝ առանձնացնում են տեխնոլոգիաների հետևյալ տեսակները.

- ըստ կիրառման մակարդակի. ընդհանուր մանկավարժական, մասնավոր մեթոդոլոգիական (առարկայական) և լոկալ կամ տեղայնացված (մոդուլային),
- ըստ փիլիսոփայական հիմնավորման. գիտական և կրոնական, մարդասիրական և բռնապետական,
- ըստ փորձի յուրացման գիտական հայեցակարգի. զարգացնող, զուգորդա - կան-ռեֆլեկտորային,
- ըստ անհատական կառուցվածքի կողմնորոշման. տեղեկատվական (գիտելիքի, կարողությունների և հմտությունների ձևավորում), գործառնական (մտածողական գործողությունների ձևավորման միջոցներ), փորձարարա -

¹ Տե'ս, Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿՄԻ 2007, էջ 72-74:

կան (ստեղծագործական կարողությունների զարգացում), կիրառական (գործնական-պրակտիկ ոլորտի ձևավորում),

- ըստ յուրացման ավանդական համակարգի արդիականացման բնույթի. սովորողների գործունեության ակտիվացում և խթանում, ուսուցիչ-աշակերտ հարաբերությունների ժողովրդավարական և մարդասիրական մոտեցման ներդրում, ուսումնական նյութի ակնառու-դիդակտիկական վերափոխում:

Մանկավարժական տեխնոլոգիաները դասակարվում են նաև ըստ գերա - կշռող հատկանիշ ունեցող նպատակների և գերխնդիրների, ըստ ուսուցման կազմակերպման գործադրվող ձևի, ըստ գերակշռող մեթոդների, որոնք առավել շատ են գործածվում:

Յուրաքանչյուր տեխնոլոգիայի կիրառման դեպքում պետք է հետևել .

- դրա գործադրման մակարդակին,
- գիտելիքների յուրացման առաջատար հայեցակարգին,
- կրթության բովանդակության առանձնահատկությանը,
- սովորողների որակի հատկանիշներին,
- ուսուցման կազմակերպման գերակշռող մեթոդներին,
- փիլիսոփայական հիմնավորմանը²:

² Տե՛ս, Дж.Д. Вильямс., “Совершенный стратег или букварь по теории стратегических игр”. М.: 1960, էջ 10-11:

Գլուխ 2. Փորձարարական մաս

Փորձարարական մասի հիման վրա ցույց կտանք խաղային տեխնոլոգիաների կիրառության ազդեցությունը:

Աժմ ներկայացնենք դասի պլան, որը կազմված է՝ ստեղծագործական զարգացման խաղերից, գործնական առաջադրանքներից և վարժություններից:

2-րդ դասարան

1. Ո՞ր թիվն է տարբերվում մյուս բոլոր թվերից և ինչո՞վ է այն տարբերվում:

ա) 2, 6, 7, 13, 8, 5

բ) 13, 18, 49, 8, 32, 10

գ) 10, 20, 30, 40, 42, 50:

1. **Ստեղծագործական գրելու տեխնիկա**

Ստեղծարար մտածողության զարգացման այս տեխնիկայի շնորհիվ երեխան օգտագործում է իր երևակայությունը:

Ահա ստեղծագործական մտածողության հնարավոր առաջադրանքները.

- փոխել տեսարանը հայտնի հեքիաթում,
- վերաշարադրել պատմության ավարտը,
- փոխել գրքի գլխավոր հերոսի կերպարը:

Երեխան նորովի կտեսնի իրադարձությունների զարգացման սահմանված օրինաչափություններին և տարբերակներին:

2. **Խաղեր և գործողություններ ստեղծարարության և տրամաբանության համար**

Երեխաների ստեղծագործական մտածողության զարգացմանը նպաստում են.

- գծագրություն և մոդելավորում,
- կառուցողներ և հանելուկներ,
- տրամաբանական հանելուկներ և առաջադրանքներ,
- շախմատ և այլն:

3. **Վարժություն «Որտեղ, ինչու, ինչ, ինչպես»**

Առաջարկվում է առարկա կամ օբյեկտի նկար, որի նպատակը լիովին ակնհայտ չէ:

Երեխան կռահում է.

- ինչի համար է նյութը,
- նա ո՞ր ոլորտից է,
- ինչպես է օգտագործվում³:

Եթե մի քանի երեխա միաժամանակ կատարում են վարժությունը, ապա պատասխանները չպետք է կրկնվեն: Առաջադրանքը ակտիվացնում է արագ մտածողությունը և մոտիվացնում նորարարական գաղափարները:

4. «Ասոցիացիաներ» վարժություն

Խաղի նպատակն է անվանել ցանկացած օբյեկտ և ընտրել ամենաանսպասելի փոխաբերությունները, համեմատությունները, որոնք գալիս են դրա համար:

Սովորականի մեջ անսովորը նկատելու ունակությունը հեշտ է սովորել գեղարվեստական գրականությունից: Օրինակ, ռուս-ամերիկացի գրող Վլադիմիր Նաբոկովը հայտնի էր դրանով. նա կարող էր իր մազերը անվանել «ժանգոտ», Սանկտ Պետերբուրգի ցեխը՝ «մանուշակագույն», իսկ փողոցները՝ «գունատ»:

Ստեղծագործական մտածողությունը ոչ ստանդարտ որոշումներ կայացնելու, գաղափարներ գեներացնելու և աշխարհին այլ կերպ նայելու ունակությունն է:

Այն նաև համապատասխան հմտություն է աշխատաշուկայում:

«Եկեք ցատկենք ինչպես ...»:

Նրանք ընտրում են վարորդին: Մնացած խաղացողները բաժանված են երկու թիմի և ձևավորվում են երկու տողերում՝ մեկը մեկնարկային գծից հետո:

Խաղը սկսվում է ազդանշանից:

Մասնակիցները պետք է հերթով ցատկեն ամբողջ տարածությունն այնպես, ինչպես՝

- կենդուրու,
- գորտ,

³ Տե՛ս, Абылгазиева И.И., Ильина И.В., Земцов Д.И., Федосеев А.И., Инновационные технологии в образовании выпуск №2, 1, Теория и методология игр в образовании, Издательство ООО, МАКС Пресс 2011, էջ 12-14:

- Ճնճդուկ:

Ոչ մի դեպքում չպետք է անցնել ցատկելու այլ տեսակի:

Միայն վերացվում է խաղից կամ միավորները հանվում են թիմից: Հաղթողը մեկն է, ով ունի ամենաշատ միավորները:

Ընդհանուր հատկությունների որոնման խաղ

Երեխաներին առաջարկվում է երկու բառ, որոնք քիչ կապ ունեն միմյանց հետ: Օրինակ՝ ուտեստ և նավակ, մատիտ և փայտածուխ, կավիճ և այլուր, բնադրող տիկնիկ և կոնստրուկտոր, թիթեղյա բանկա ու բաժակ և այլն:

10 բոլորի ընթացքում երեխան պետք է այդ օբյեկտների համար հնարավորինս շատ ընդհանուր նշաններ գրի: Եթե ծնողները երեխայի հետ աշխատում են անհատապես, ապա այս խնդիրը պետք է կատարվի նրանց կողմից, որպեսզի հետո արդյունքները քննարկեն երեխայի հետ, այսինքն՝ գտած զույգ իրերի ընդհանուր հատկությունները:

Պատասխանները կարող են ստանդարտ լինել. «Ուտեստ և նավակ»-ի օրինակով կարելի է անվանել այնպիսի ընդհանուր հատկություններ, ինչպիսիք են «մարդու ձեռքով», «ունենալ խորություն», բայց շատ կարևոր է հնարավորինս նման հատկանիշներ գտնելը:

Անսովոր պատասխանները հատկապես արժեքավոր են, քանի որ դրանք թույլ են տալիս բոլորովին նոր լույսի ներքո տեսնել առաջարկվող բառերը:

Խմբում աշխատելիս շատ կարևոր է լսել երեխաների բոլոր պատասխանները:

Խաղում հաղթող է ճանաչվում այն աշակերտը, ով ունի ընդհանուր հատկանիշների ավելի մեծ ու երկար ցուցակ:

Այս աշխատանքը անհրաժեշտ է, որպեսզի երեխաները սովորեն բացահայտել առարկաների միջև կապերը, ինչպես նաև շատ հստակ սովորեն, թե որոնք են առարկաների էական և աննշան նշանները:

Խաղ «Կենդանաբանական այգի»

Դերասանական խաղ - Մասնակցում է 7-8 մարդ, բոլորը ընտրում են ցանկա - ցած կենդանու՝ ոչխար, ձի, խոզ, կատու, շուն, կոկորդիլոս, կով, առյուծ և այլն:

Յուրաքանչյուրը արտահայտիչ կերպով ցույց է տալիս մյուսներին տվյալ կենդանու բնորոշ շարժումները: Դրանից հետո, իր հերթին, անհրաժեշտ է նախ

ցույց տալ «իրեն», իսկ հետո ցանկացած այլ ներկա «կենդանուն»: Այս «կենդանին» քայլ է ստանում, ցույց է տալիս իրեն և հետո մեկ այլ կենդանու:

Այնուհետև կարող էք հայտարարել «սուպեր կենդանաբանական այգի»:

Մա այն դեպքում, երբ բոլոր կենդանիները ցուցադրվում են առավել չափազանցված և վառ ձևով:

Վարժություն «Հանգիստ անուններ»

Մասնակիցները պետք է երկտող կազմեն իրենց անունով, որը սկսվում է հետևյալ բառերով՝ «Իմ անունն է ...»:

Իմ անունը Հարություն է, մոծակները շատ են կծում ինձ:

Իմ անունը Մարիանա է, ես խանութից եմ եկել:

Իմ անունը Սեդրակ է, իմ շիլան այրվել է:

Իմ անունը Մանե է, բարև բոլորին:

Իմ անունը Ռիտա է, ես այսօր ջրել եմ ծաղիկները:

Վարժություն «Գրողը»

Նպատակը խոսքի զարգացումն է, երեխաների բառապաշարի հարստացումը, մտածողության և ստեղծարարության զարգացումը:

Ընթացքը - Տրված է երեք բառ: Օրինակ՝ սեղան, ձմերուկ, կառք: Անհրաժեշտ է հնարավորինս շատ նախադասություններ կազմել, որոնցից յուրաքանչյուրում կօգտագործվեին բոլոր երեք բառերը: Բառերը կարող են փոխվել ցանկացած ձևով:

Վավարժություն «Գտիր գույգը»

Նպատակը կանխատեսող կարողությունների և ինտուիցիայի զարգացումն է, խմբի անդամների միջև փոխըմբռնման վերաբերմունքի ձևավորումը:

Ընթացքը - Յուրաքանչյուր մասնակցի մեջքին քորոցով ամրացված է մի կտոր թուղթ: Այն կրում է հեքիաթի հերոսի կամ գուզընկեր ունեցող գրական կամ պատմական կերպարի անուն:

Ասենք՝ կոկորդիլոս Գենա և Չերուրաշկա, Թոմ և Ջերրի, Մաշա և արջ, Մաուգլի և Բալու, հրեշ ու գեղեցկուհի և այլն:

Յուրաքանչյուր մասնակից պետք է գտնի իր «կեսը»՝ հարցումը կատարելով խմբում: Միևնույն ժամանակ, արգելվում է ուղղակի հարցեր տալ, օրինակ՝ «Ի՞նչ է գրված

իմ թերթիկի վրա»: Հարցերին կարող եք պատասխանել միայն «այո» և «ոչ» բառերով:
Մասնակիցները ցրվում են սենյակում և զրուցում միմյանց հետ⁴:

Խաղ «Բարեբախտաբար ... Դժբախտաբար ...»

Նպատակը երևակայության և ստեղծագործարարության զարգացումն է:

Ժամանակը՝ 30 րոպե:

Նյութեր՝ փոքր գնդակ:

Խաղացողները պետք է պատմություն հորինեն: Յուրաքանչյուր մասնակից հանդես է գալիս իր առաջարկով, որը պետք է անպայման սկսվի «Բարեբախտաբար» կամ «Դժբախտաբար» բառերով: Ով պատրաստ է լինել առաջինը, նա ստանում է գնդակը: Նախադասությունն ավարտելուց հետո նա գնդակը փոխանցում է մեկ այլ մասնակցի, և պատմությունը շարունակվում է:

Պատմության երկարությունը կանխորոշված չէ: Ցանկացած խաղացող կարող է որոշել ավարտել այն, եթե նպատակահարմար է գտնում:

Վարժություն «Փոխակերպումներ»

Նպատակը ստեղծարարության զարգացումն է:

Տեխնիկական հետախուզության զարգացման համար շատ օգտակար է պատկերացնել տարբեր մեքենաների և սարքերի դիզայնը, ինչպես նաև դրանցից պատրաստված սկզբունքները:

1. Պատկերացրեք, որ դուք մի թուղթ եք, որը պատրաստվում է գնալ պատճենահանողի մոտ:

Փակ աչքերով պատկերացրեք առավելագույն մանրամասնությամբ այն գործընթացը, որը տեղի է ունենում ձեզ հետ:

2. Պատկերացրեք, որ բենզին եք և մեքենայի բենզինի բաքում եք, որը շարժվում է դեպի շարժիչը: Դուք վերածվում եք պայթուցիկ ուժի և վարում մեքենան:

Փակ աչքերով պատկերացրեք առավելագույն մանրամասնությամբ այն գործընթացը, որը տեղի է ունենում ձեզ հետ:

3. Պատկերացրեք, որ դուք տեղական հեռուստաընկերության հաղորդիչի արձակած ազդանշանն եք:

⁴ Տե՛ս, Галкин Е.В., “Нестандартные задачи по математике”. М.: 1996, էջ 61-62:

Փակ աչքերով պատկերացրեք ձեր ուղին հաղորդիչի ավեհավաքից մինչև հեռուստատեկրանին պատկերված, որքան հնարավոր է մանրամասն:

4. Պատկերացրեք, որ դուք դարձել եք ձեր սեփական ձայնը և ձեր հեռա - խոսի ընդունիչից կապի արբանյակի միջոցով ճանապարհ եք անցնում դեպի մոլորակի հակառակ կողմում գտնվող ձեր ընկերոջ հեռախոսային ընդունիչը:

Փակ աչքերով պատկերացրեք ձեր ճանապարհորդությունը հնարավորինս մանրամասն:

Վարժություն «ՉԹՕ»

Նպատակը՝ երևակայության զարգացում, ուշադրության, մտածողության և խոսքի ակտիվացում:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ թուղթ և գունավոր մատիտներ:

Խաղի ընթացքը - Երեխանն՝ ր, այսօր դուք նկարելու եք այլմոլորակայինի: Այն նկարելու համար նախ մտածեք, թե ինչ է լինելու: Աշխատեցրե՛ք ձեր ամբողջ երևակայությունը:

Երեխաներին տրվում է մոտ 15-20 րոպե նկարելու համար:

Դրանից հետո յուրաքանչյուր երեխա խոսում է իր բնավորության և որակների մասին և նշելով, թե որտեղ է ապրում, ինչ է ուտում, ինչպես է շփվում ուրիշների հետ:

Այս վարժությունը կարող է օգտագործվել հոգեախտորոշիչ նպատակների համար, քանի որ իր բնավորության մասին խոսելիս երեխան ներկայացնում է իր որակները և զգացմունքները⁵:

⁵ Տե՛ս, В.Н. Костакин., “Необычные задачи математики“. Киев 1987, էջ 71-72:

Եզրակացություն

Ներկայումս դպրոցականներին մաթեմատիկա ուսուցանելու հիմնական նպատակն է աշակերտներին դարձնել ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակից, որը կկարողանա ինքնուրույն ձեռք բերել մաթեմատիկական գիտելիքներ՝ զարգացնելով իր մաթեմատիկական լեզուն:

Եթե դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում որոշակի տեղ հասկացվի խաղերին, ապա արդյունքում կունենանք մտավոր լավ զարգացած աշակերտներ:

Հարկավոր է «Մաթեմատիկա» առարկայական ծրագրին համապատասխան մշակել տվյալ ուսումնական նյութին համապատասխան խաղ-խնդիրների անցկացման մեթոդիկա: Կարևոր նշանակություն ունի ուսուցման պրոցեսում խաղը:

Վերջինս այնպիսի խմբային, նպատակաուղղված ուսումնական գործունեություն է, երբ յուրաքանչյուր մասնակից և խումբ միավորվում են գլխավոր խնդրի լուծման համար և հանդես բերում վարքագծի համապատասխան դրսևորումներ հաղթելու նպատակով:

Այսպիսով, հետազոտության արդյունքում եկանք այն եզրահանգման, որ.

- Յուրացված գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում:

Ուստի, խաղ-խնդիրների կիրառումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում, ինչպես գիտելիքների ամրապնդման, այնպես էլ նոր նյութի ահադորդման փուլում, ոչ միայն հիմնավորված է, այլև անհրաժեշտ սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, դպրոցականների պատրաստվածության որակի ու քանակի բարձրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման նպատակներով:

- Մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառվող «խաղ-խնդիրներ» խաղ-մեթոդի շնորհիվ ուսուցիչը դառնում է աշակերտի ավագ ընկերը, խորհրդատուն, ում երեխան ընդունում է որպես մեծ հեղինակություն ունեցող անձնավորություն, որի հետ կարելի է ազատ ու անկաշկանդ հաղորդակցվել:

- Կիրառելով խաղերի բացահայտման արդյունավետ միջոցներ՝ ապահովվում է սովորողների բազմակողմանի զարգացումը:

Այսպիսով՝ խաղ-խնդիրների շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, ակտիվիստական ու ստեղծագործական մտածողությունը, ձևավորվում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը, որոնք երեխաներին դարձնում են ինքնուրույն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ նախապատրաստում կյանքի տար - բեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ կողմնորոշվելուն, ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ 2007
2. Абылгазиева И.И., Ильина И.В., Земцов Д.И., Федосеев А.И., Инновационные технологии в образовании выпуск №2, 1, Теория и методология игр в образовании, Издательство ООО, МАКС Пресс 2011
3. Галкин Е.В., “Нестандартные задачи по математике”. М.: 1996
4. В.Н. Костакин., “Необычные задачи математики“. Киев 1987
5. Дж.Д. Вильямс., “Совершенный стратег или букварь по теории стратегических игр”. М.: 1960

