



**«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ
ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**



**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022**

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթամատիկայի դասերին
ԱՌԱՐԿԱ Դասվար
ՀԵՂԻՆԱԿ Կարինե Մկրտչյան
ՄԱՐԶ Կոտայք
ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ Ծաղկաձորի միջնակարգ դպրոց

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....3

ԳՈՒԽ I: ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ
(ՀՈԳԵԲԱՆԱՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ)

ՀԻՄՈՒՆՔՆԵՐԸ.....5

1.1. Խաղային տեխնոլոգիաների
շրջանակները.....5

1.2. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ
ԴԱՍԵՐԻՆ.....7

1.3. ԳԼՈՒԽ II: ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ
ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԴԱՍԵՐԻՆ.....9

2.1. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման
առանձնահատկությունները մաթեմատիկայի
դասերին:.....9

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ
.....16

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ
.....17

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հետազոտության արդիականությունը: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հազեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար. 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 խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին տարրական դպրոցում դասերը դարձնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին թեմային նվիրված են բազմաթիվ ուսումնասիրություններ (տես, օրինակ, [10] - ը, [18] - ը): Բայց և այնպես, կան հարցեր և դրվագներ, որոնք հետագա մշակման կարիք ունեն: Այս ամենն էլ որոշում են մեր հետազոտության արդիականությունը:

Հետազոտության նպատակը: Վերլուծության ենթարկել տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում :

Հետազոտության օբյեկտը խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին:

Հետազոտության առարկան՝ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի դասերին և այդ գործընթացում խաղերի կազմակերպելու արդի դրվածքն է:

Հետազոտության խնդիրները.

1.Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դպրոցում:

2.Ուսումնասիրել ուսուցիչների և աշակերտների փոխհարաբերությունները մաթեմատիկայի դասերին խաղային տեխնոլոգիաները կիրառելիս:

3.Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետ միջոցներ մաթեմատիկայի դասերն իրականացնելիս:

Հետազոտության մեթոդները: Օգտագործվել է մանկավարժական հետազոտության տեսական հետևյալ մեթոդը՝ գրականության վերլուծություն:

ԳԼՈՒԽ I

ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ (ՀՈԳԵԲԱՆԱՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ)

ՀԻՄՈՒՆՔՆԵՐԸ

1.1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՇՐՋԱՆԱԿՆԵՐԸ

Վերջին տասնամյակների ընթացքում մանկավարժական գրականության մեջ ձևավորվել են տարբեր սահմանումներ ու կատարվել բազմաթիվ ուսումնասիրություններ խաղի վերաբերյալ: Վերլուծենք դրանցից մի քանիսը:

1.Ռուս հոգեբան Դ. Բ. Էլկոնինը խաղին մոտենում է հոգեբանական տեսանկյունից. «Խաղը հանդես է գալիս որպես մի գործունեություն, որը կապ ունի երեխայի պահանջմունքների ոլորտի հետ: Դրանում տեղի է ունենում նախնական, հուզական, գործուն կողմնորոշում դեպի մարդկային գործունեության իմաստը: Ծագում է մեծերի հետ հարաբերություններում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և չափահաս լինելու պահանջմունքը» [1, էջ 28]:

2.Ընդգծելով մանկավարժական գործընթացում խաղերի օգտագործման կարևորությունը՝ ռուս մանկավարժ և հոգեբան Պ. Ֆ. Կապտերևը գրում է. «Տարբեր պատճառներով զարգացման մակարդակով իրենց տարեկիցներից հետ մնացող երեխաները դպրոցում առանց խաղի փոխանակ զարգանան, կսկսեն հիմարանալ, գորշ, անբովանդակ, անիմաստ կյանք վարել, ժամանակը անցկացնել ապարդյուն: Եթե ուսուցիչն այնքան խելամիտ լինի, որ գիտելիքները կապի խաղերի հետ, կարողանա այդպիսի երեխաներին ակտիվ մարմնական գործունեություն ներկայացնող խաղային գործունեությունից հիտորեն տանել դեպի ուսումնական խաղաղ, կլանված, համեմատաբար նստակյաց գործունեություն, ապա նա ձեռք կբերի այդպիսի երեխաների ընդունակությունները «բացելու» բանային, կկարողանա կառավարել նրանց զարգացումը և ցուցաբերել էականորեն կարևոր, անգնահատելի ծառայություններ նրանց ողջ հետագա կյանքում» [3, էջ 15]:

3.Խաղերի ճիշտ կազմակերպման, մասնավորապես, նրանց նպաստակների միջև գոյություն ունեցող կապերի մասին ուշագրավ եզրահանգում է կատարում ռուս մանկավարժ Մ. Է. Վայները՝ կարևորելով ուսումնական գործընթացում մտավորի և զգացմունքայինի միասնությունը: Ընդունելով Լ. Ս. Վիգոտսկու և Ս. Լ. Ռուբինշտեյնի այն տեսակետը, որ երեխաների մտավոր զարգացման ուղղությամբ պայմաններ ստեղծելու համար անհրաժեշտ է մտավոր և զգացմունքային գործընթացների միասնության ապահովում՝ Մ. Է. Վայները նշում է. «...առաջին հերթին երեխայի զարգացման գործընթացում անհրաժեշտ է պահպանել նրա զգացմունքային և մտավոր ներուժի ներդաշնակ հավասարակշռությունը... Երկրորդ՝ անհնար է երեխայի լիարժեք մտավոր զարգացում, եթե զգացմունքների ձևավորման անբավարարվածություն կա: Զգացմունքները չեն կարող փոխարինվել, ճանաչվել մտավոր կարողություններով, քանզի դրանց բացակայությունը կամ զգացմունքային ոլորտի աղքատությունը կհանգեցնեն մտածողական գործընթացների պասիվության» [3, էջ 16]:

4.Ռուս հոգեբան Սվետլանա Նովոսյուլովան առաջադրել է խաղերի երեք խումբ, որոնք նպաստում են սովորողների կողմից ազգային մշակույթի արժեքները ձեռք բերելու և ինքնուրույն գործունեություն իրականացնելու կարողությունների զարգացմանը :

Հարկ ենք համարում նշել,որ խաղային տեխնոլոգիաները կիրառելիս մաթեմատիկայի դասերին նպաստում են տարբեր մանկավարժական խնդիրների լուծմանը:Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների համար ուսումնական ակտիվությունը գալիս է փոխարինելու նրա համար սովորական խաղային ակտիվությանը¹[7, էջ 254]:

1.2 ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԴԱՍԵՐԻՆ

¹ Ուսուցիչների վերապատրաստման գործընթացի կատարելագործումը՝ Մելանյա Աստվածատրյան ,Երևան 2003 ,էջ.254

Մաթեմատիկական հմտություններն ու գիտելիքները, ժամանակակից տեխնոլոգիայի կիրառման պայմաններում, կարևոր դեր են կատարում դպրոցականների ընդունակությունների մշակման և ընդլայնման գործում: Ուսուցման ընթացքում օգտագործվող խաղերը նպաստում են նաև աշակերտների ստեղծագործական ունակությունների զարգացմանը: Խաղի դժվարությունների հաղթահարման գործում նրանք ցուցաբերում են որոշակի մոտեցումներ, հանդես են բերում սեփական փորձը, օգնում են ընկերներին՝ նպաստելով ստեղծագործական երևակայության զարգացմանը: Խաղերը երեխաներին «մղում են ավելի կատարելագործված մտավոր գործունեության, նպաստում են նրանց հոգեկան զարգացմանը, ինչը պետք է ապահովի իրադրության վերափոխումը ոչ միայն պրակտիկորեն, այլև պատկերավոր ձևով»: Մաթեմատիկական խաղերն ունեն իրենց պատմական անցյալը: Այս խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ, այլ մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելը, տվյալ առարկայի նկատմամբ ընդհանուր հետաքրքրությունների առաջացման առումով: Շրջապատող միջավայրից վերցրած տվյալներով կառուցված խնդիրների միջոցով իրականացվում է տեսականի և գործնականի կապը, ինչպես նաև ապահովվում 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 կազմակերպում են նոր նյութի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու, ինչպես նաև գիտելիքներն ստուգելու նպատակով:

Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամանակակից դպրոցում և դրանք տալիս են գոհացուցիչ

արդյունքներ: Խաղը՝ որպես տարրական դասարաններում կիրառվող տեխնոլոգիա, ուսուցչի աշխատանքի կարևորագույն բաղադրիչներից է և գիտելիքների մատուցման յուրահատուկ միջոց :Այն թույլ է տալիս զուգակցել ուսուցումը զվարճանքի հետ: Խաղը կրտսեր դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է:

ԳԼՈՒԽ II

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԴԱՍԵՐԻՆ

2.1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԴԱՍԵՐԻՆ

Խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման այն եզակի ձևերից են, որոնք հնարավորություն են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնել ոչ միայն աշակերտների աշխատանքը ստեղծագործական մակարդակով, այլև հիմնական նյութն ուսումնասիրելու ամենօրյա քայլերը: Դասերի խաղային ձևը ստեղծվում է դասարանում՝ օգտագործելով խաղային տեխնիկան և իրավիճակները: Օգտագործելով այս կամ այն խաղը, մենք կարող ենք բոլոր ուսումնական գործունեությունը ստորադասել խաղի կանոններին. ներմուծել մրցակցային տարր, դասի դիդակտիկ նպատակ դնել խաղային խնդրի տեսքով և օգտագործել ուսումնական նյութը որպես միջոց: Կրթական խաղերը կարելի է դասակարգել ըստ մի քանի սկզբունքների. Ըստ գործունեության տեսակի (շարժողական, մտավոր, աշխատանքային, սոցիալական, հոգեբանական); Մանկավարժական գործընթացի բնույթով (դասավանդում, վերապատրաստում, վերահսկում, զարգացում, ուսուցում); Խաղի մեթոդաբանության բնույթով (թեմա, պլուժե, դերախաղ, բիզնես, իմիտացիա, դրամատիզացիոն խաղեր);

Խաղային տեխնոլոգիաները մաթեմատիկայի դասերին կիրառելիս հետևյալ մեթոդական հարցերը խիստ կարևորվում են .

1.Խաղի նպատակը, այն է՝ մաթեմատիկայի ինչպիսի՞ հմտությունների են տիրապետում երեխաները խաղի ընթացքում: Խաղի ո՞ր պահին պիտի հատուկ ուշադրություն հատկացնել:

2.Խաղացողների թիվը: Յուրաքանչյուր խաղ պահանջում է առավելագույն կամ նվազագույն թվով խաղացողներ: Դա պիտի հաշվի առնել խաղը կազմակերպելիս:

3.Ինչպիսի՞ նյութեր և կարողություններ կպահանջվեն խաղի համար:

4.Ինչպե՞ս նվազագույն ժամանակում երեխաներին ծանոթացնել խաղի կանոններին:

5.Ինչպե՞ս ապահովել երեխաների առավել ամբողջական մասնակցությունը խաղին:

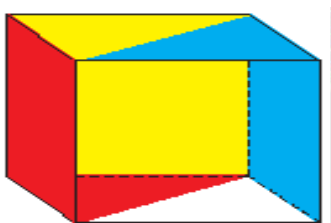
6.Ինչպե՞ս կազմակերպել երեխաների դիտումը խաղի նկատմամբ նրանց հետաքրքրվածությունը պարզելու համար:

7.Ինչպիսի՞ փոփոխություններ պիտի կատարել խաղում, որպեսզի մեծացվի երեխաների հետաքրքրությունն ու ակտիվությունը խաղի նկատմամբ:

8.Ինչպիսի՞ փաստեր պիտի հաղորդել երեխաներին խաղի ավարտից անմիջապես հետո (խաղի լավագույն պահերը, առավել ակտիվ մասնակիցները, խաղի թերությունները և այլն):

Այս դրույթներով առաջնորդվելու արդյունքում երեխաների մեջ հետաքրքրություն ու սեր է առաջանում մաթեմատիկայի նկատմամբ, որն էլ նրանց վերացական մտածողության զարգացման նախադրյալն է:

1.Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է խնդիրների հավաքածու, որոնք երեխաները լուծում են խորանարդների, ստվարաթղթից պատրաստված քառակուսիների միջոցով և այլն: Օրինակ՝ «Ի՞նչ գույներով է ներկված խորանարդը»:

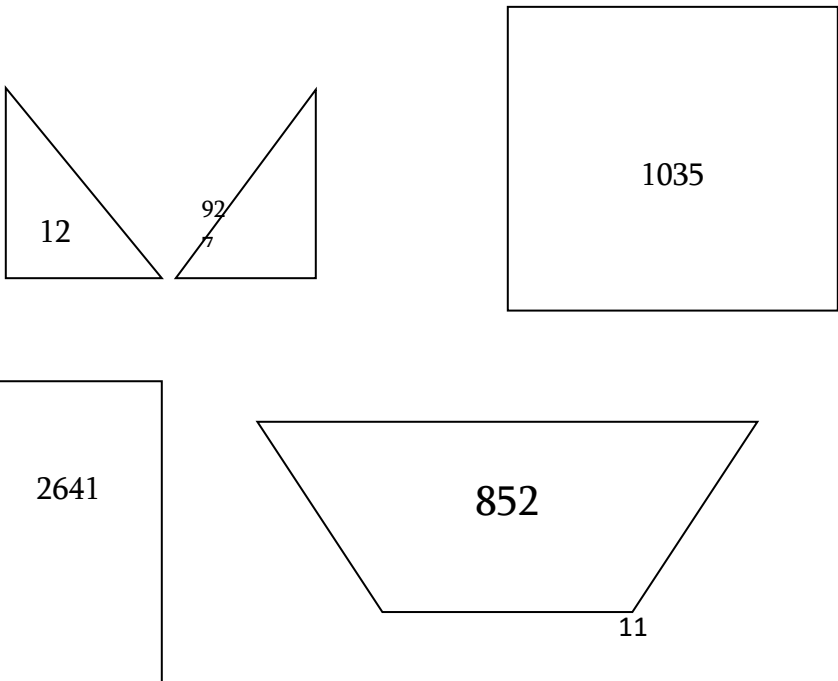


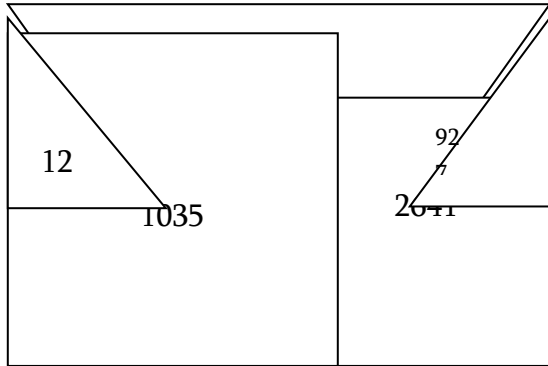
.Խնդիրները տրված են աստիճանական բարդացող կարգով. այստեղ կիրառվում է պարզից բարդ գնացող սկզբունքը:

Խաղում խնդիրների բարդացման աստիճանական աճը թույլ է տալիս երեխային առաջ գնալ և ինքնուրույն կատարելագործվել, զարգացնել իր ստեղծագործական կարողությունները: Այդ պատճառով էլ երեխային չպիտի բացատրել խնդրի լուծման եղանակն ու կարգը և չպիտի հուշել ո՛չ խոսքով, ո՛չ ժեստով, ո՛չ հայացքով: Կառուցելով խնդրի մոդելը, այն լուծելով գործնականորեն՝ երեխան սովորում է ամեն ինչ ինքնուրույն վերցնել իրականությունից:

Չպիտի պահանջել և հասնել նրան, որ երեխան անմիջապես լուծի խնդիրը: Նա հնարավոր է, որ դեռ հասուն չէ, պատրաստ չէ, և պետք է սպասել մեկ օր, մեկ շաբաթ, մեկ ամիս կամ նույնիսկ ավելի:

Երեխաները մաթեմատիկական խնդիրները լուծում են ոչ թե վերացական ձևով, այլ նկարներով, նախշերով: Դա թույլ է տալիս զննականորեն ստուգել խնդրի լուծման ճշտությունը: Օրինակ՝ «Պատկերներում գրված թվերը դասավորել աճման կարգով՝ միաժամանակ երկրաչափական պատկերներն իրար համադրելով: Արդյունքում ի՞նչ պատկեր ստացվեց»:





Զարգացնող խաղերի մեծամասնությունը չի սահմանափակվում առաջադրվող հանձնարարություններով, այլ թույլ է տալիս երեխաներին ու ծնողներին նույնիսկ մտածել նոր զարգացնող խաղեր, բարձր մակարդակով զբաղվել ստեղծագործական գործունեությամբ:

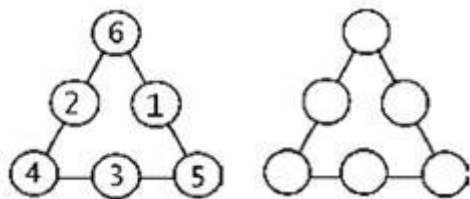
Խաղերը երեխաներին թույլ են տալիս բարձրանալ մինչև սեփական հնարավորությունների բարձրակետ, ուր նրանց զարգացումն ավելի հաջող է ընթանում:

Խնդիրները կարող են տարբեր լինել իրենց բովանդակությամբ, բացի դրանից ինչպես ցանկացած խաղ, դրանք ևս չեն հանդուրժում ստիպողականություն ու ստեղծում են ազատ և ուրախ ստեղծագործական մթնոլորտ: Օրինակ

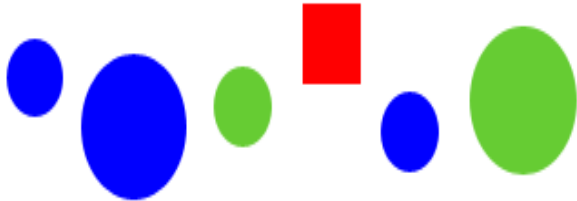
1) Համապատասխան թիվը տեղադրելով՝ ստանալ ճշմարիտ հավասարություն:

$$\boxed{42} : \boxed{} = \boxed{7}$$

2) 1 – ից 6 թվերը դասավորել եռանկյան շրջաններում այնպես, որ եռանկյան յուրաքանչյուր կողմի գումարը հավասար լինի 10 – ի:



3)Գտի՛ր ավելորդ պատկերը:



Կանգնի՛ր

Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից շրջանի՝ որպես երկրաչափական պատկերի մասին գաղափարի կազմում, հաշվողական ունակությունների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները: Թվային քարտեր, երկրաչափական պատկերներ:

Խաղի բովանդակությունը: Խաղի մասնակիցները շրջան են կազմում ու հերթականությամբ հաշվում: Խաղացողներից մեկը՝ խաղավարը, վերցնում է գնդակը, կանգնում շրջանի կենտրոնում, ապա գնդակը ուժգին հարվածում գետնին և բարձրաձայն ասում մի թիվ: Բոլոր խաղացողները տարբեր կողմեր են վազում:Անվանված թվին համապատասխան մասնակիցը դառնում է խաղավար: Նա գնդակը վերցնում է գետնից ու բարձրաձայն ասում խմբին. «Կանգնի՛ր»:

Բոլորը պիտի անմիջապես կանգնեն: Խաղավարը՝ տեղից չշարժվելով, նետում է գնդակը ցանկացած խաղացողի՝ ջանալով հարվածել նրան: Վերջինս կարող է, ինչպես հարմար է, թեքվել, շրջվել, բայց տեղից չշարժվել: Եթե խաղավարը վրիպում է, նա նորից վազում է գնդակի հետևից: Այդ ժամանակ մյուս խաղացողները կարող են տեղից տեղ շարժվել, մինչև խաղավարը, բռնելով գնդակը, նորից կհրամայի «Կանգնի՛ր»: Խաղավարին փոխարինում է նա, ում վերջինս հարվածել է գնդակով:



Մաթեմատիկան առարկա է, որի նպատակն է երեխաներին սովորեցնել ոչ միայն հաշվելը, այլև տրամաբանական մտածելակերպը: Մաթեմատիկայի հետաքրքիր դասը կարող է ներառել հետևյալ խաղերը.

- «Ավելորդ թեմա»: Մագնիսական տախտակի վրա ուսուցիչը ցուցադրում է մի շարք առարկաներ, որոնցից մեկը տարբերվում է վիճակում, գույնով կամ իմաստով: Տղաները պետք է որոշեն, թե որ առարկան է ավելորդ և արդարացնեն իրենց տեսակետը:
- «Ուրախ տրամվայ». Ուսուցիչը 1-ից 10 համարներով աշակերտներին քարտեր է բաժանում: Հաջորդը, զանգահարում է համարը 10 տրամվայը: Ընդհանուր թվով 10 համարներով ուղևորները պետք է նստեն դրա վրա (օրինակ՝ 3 և 7 կամ 2, 3 և 5 և այլն): Ուսուցիչը նույնն է անում մնացած թվերի հետ: Խաղը օգնում է առաջին դասարանի երեխաներին անգիր սովորել թվերի կազմը:
- «Ասա ինձ հաջորդ համարը»: Բոլոր տղաները կանգնած են շրջանագծի մեջ: Կենտրոնում այն ուսուցիչն է, որը գնդակ է նետում ընտրված աշակերտին և զանգահարում համարից 1-ից 9-ը: Ուսանողը պետք է անվանի հաջորդ համարը և գնդակը վերադարձնի ուսուցչին:
- «Անվանեք գործիչները»: Հեքիաթային հերոսը կազմված է սպիտակ կտավի վրա (կարող է լինել մագնիսական տախտակ)՝ օգտագործելով տարբեր երկրաչափական ձևեր: Տղաները պետք է նշեն, թե ինչ տեսակի գործիչներ են

օգտագործվում, հաշվեք դրանցից քանիսը: Հետագայում, ստացված թվերից յուրաքանչյուրը կարող է կազմել մեկ այլ պատկեր (տուն, շուն, ծաղիկ և այլն):

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ներկայումս կրտսեր դպրոցականներին մաթեմատիկա ուսուցանելու հիմնական նպատակն է աշակերտներին դարձնել ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակից, որը կկարողանա ինքնուրույն ձեռք բերել մաթեմատիկական գիտելիքներ՝ զարգացնելով իր մաթեմատիկական լեզուն: Այստեղ կարևոր նշանակություն ունի խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին::

Այսպիսով, թեմային նվիրված յուրացված գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում: Ուստի խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին ուսուցման գործընթացում, մասնավորապես գիտելիքների ամրապնդման փուլում, ոչ միայն հիմնավորված է, այլև անհրաժեշտ սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, կրտսեր դպրոցականների պատրաստվածության որակի ու քանակի բարձրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման նպատակներով:

- Տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղային տեխնոլոգիաների 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 խաղային տեխնոլոգիաները մաթեմատիկայի դասին՝ ապահովվում է նաև տարրական դպրոցի աշակերտների բազմակողմանի զարգացումը:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 - 31:
2. Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6, էջ 35 – 43:
3. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ:
4. Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2013 №2, էջ 56 – 60:
5. Թադևոսյան Եվա, Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին, «Ընտանիք և դպրոց», Երևան, ԿԱԻ, 2011 №1, էջ 61 – 64:
6. Իսկանդարյան Ս. Ա., Իսկանդարյան Ս. Ս., Տարրական դասարաններում մեծությունների ուսուցման մեթոդիկան: Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ. – Եր., Զանգակ, 2014, 80 էջ:
7. Մելանյա Աստվածատրյան , ' Ուսուցիչների վերապատրաստման գործընթացի կատարելագործումը', Երևան 2003 ,էջ.254
8. Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 №5 - 6, էջ 90– 99:
9. Քարամյան Գ., «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №5, էջ 20 – 24:
10. 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, 145 с..