



**«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**



**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022**

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ

**Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը
տարրական դասարաններում**

ԱՌԱՐԿԱ

Դասվար

ՀԵՂԻՆԱԿ

Հակոբյան Լուսինե

ՄԱՐԶ

Կոտայք

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ

Հրազդանի Ան. Շիրակացու անվան №6 հիմն.

դպրոց

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը տարրական դասարաններում.....	5
Եզրակացություն.....	15
Օգտագործված գրականության ցանկ	16

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը՝ որպես տարրական դասարաններում կիրառվող տեխնոլոգիա, ուսուցչի աշխատանքի կարևորագույն բաղադրիչներից է: Դրա հետևողական օգտագործումն ուսումնական գործընթացն ավելի արդյունավետ դարձնելու հիանալի միջոց է:

Մանուկը փոքրիկ է, բայց իր մեջ կրում է մարդուն: Իսկ այդ մարդը ձևավորման և սոցիալական հասունացման երկար ճանապարհ է անցնում: Այդ գործընթացն անպայման տալիս է իր ցանկալի պտուղները, եթե երեխայի ձևավորումն ընթանում է նաև խաղի միջոցով: Հետազոտական աշխատանքի բովանդակությունը՝ որպես մանկավարժական տեխնոլոգիա, կարող է նպաստել կրտսեր դպրոցականների անձի զարգացմանն առնչվող խնդիրների լուծմանը և հաղորդակցական ունակությունների ձևավորմանը: Խաղը երեխային օգնում է ներթափանցել զարմանահրաշ այդ աշխարհը, ուր բնության խորհրդավոր երևույթները, գերբնական ուժերը, երկնային ու երկրային արարածները համակցված են իրական կյանքին: Այդ գործում նրան օգնում է ուսուցիչը: Նա ուղղորդում է աշակերտին՝ այդ ճանապարհով ավելի վստահ քայլելու համար:

Խաղային տեխնոլոգիայի իրականացումն ու արդյունավետությունը պայմանավորված են մանկավարժի նախապատրաստական լուրջ աշխատանքով: Այս տեխնոլոգիան բավականին ճկուն է ու հեշտությամբ է հարմարեցվում տարբեր իրավիճակների: Մանկավարժը, ըստ դասարանի աշակերտների հետաքրքրությունների որոշում է՝ ինչը ինչպես անել:

Դպրոց մտնելուց հետո երեխան իր համար բացահայտում է նոր աշխարհ, որտեղ նրա գործունեությունը ուսուցումն է: Ուսումնական գործունեությունը չի ունենա անհրաժեշտ արդյունքներ, եթե այդ ընթացքում չգտնվի երեխայի ներաշխարհի թափանցելու բանալին: Այս տեսանկյունից խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Իրեն հարազատ միջավայրում երեխան առավել ակտիվ է, որովհետև նա դառնում է դեպքերի հետագա զարգացման կարևոր

շարժիչ ուժ: Տվյալ տեխնոլոգիայով դասը պետք է կազմակերպել այնպես, որ երեխան առաջարկված իրավիճակին համապատասխան ստեղծի իր խաղը և զարգացնի այն ուսուցչի հետ փոխադարձ հաջորդական գործողությունների համակարգում: Պետք չէ դասը բաժանել ուսումնական մասի և խաղի: Հարկավոր է ուսուցանվող նյութին համապատասխան ստեղծել խաղային իրավիճակ, որի ակտիվ մասնակիցները կլինեն աշակերտները, իսկ ուսուցիչը կստանձնի ղեկավարի և խաղն ուղղորդողի դերը: Խաղային իրավիճակներում անհամարձակ երեխան իրեն լիովին ազատ է զգում: Նա ուղղակի խաղում է: Խաղը ստեղծում է աշխույժ, անկաշկանդ մթնոլորտ, որի ժամանակ տեղի է ունենում նյութի հեշտ և դյուրին ընկալում:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ կրտսեր դպրոցականների իմացական, մտածական գործունեության ակտիվացման գործում դիդակտիկական խաղերի դերի բացահայտումն ու դիդակտիկական խաղերի մշակումն է:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ

- Ուսումնասիրել կրտսեր դպրոցականների իմացական, մտածական գործունեության ակտիվացման գործընթացը՝ որպես մանկավարժության արդի հիմնախնդիր,
- Բացահայտել տարրական դպրոցում կիրառվող դիդակտիկական խաղերի ազդեցության առանձնահատկությունները,
- Մշակել դիդակտիկական խաղեր՝ ուղղված կրտսեր դպրոցականների, իմացական, մտածական գործունեության ակտիվացմանը:

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐՈՒՄ

„ Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը մեծ, լուսավոր պատուհան է, որի միջով երեխայի հոգևոր աշխարհ է թափանցում հասկացությունների և պատկերացումների տարափ:

Վ. Ա.Սուխանյինսկի



Տարրական դպրոցում խաղը որպես ուսուցման ձև նշանակալի տեղ է զբաղեցնում: Դպրոցականների խաղալու ցանկությունը անհրաժեշտ է ուղղել դեպի կրթական խնդիրների լուծում: Խաղը կարող է դառնալ դաստիարակման միջոց, եթե այն ամբողջությամբ ներառվի մանկավարժական գործընթացում: Այն դասերը, որտեղ կիրառվում են խաղային տեխնոլոգիաներ, դառնում են ավելի արդյունավետ, բարձրանում է կրթության և դաստիարակության որակը, քանի որ խաղային գործընթացը զրավում է ամբողջ դասարանի ուշադրությունը: Սկզբում երեխաներին հետաքրքրում է սոսկ խաղը, իսկ հետո այն նյութը, առանց որի չի կարողանա մասնակցել խաղին:

Ուսումնական գործունեության մեջ կարևորվում է երեխայի ակտիվությունը, ինչն առավելագույնս դրսևորում է խաղային ուսուցման ժամանակ: Խաղը

Երեխայի սոցիալական հասունացման ամենահուսալի ուղին է: Խաղի ժամանակ երեխաները շփվում են իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միացնում են ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները, նպատակին հասնելու միասնական ջանքերը: Խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, դաստիարակում նպատակաւացություն: Երեխան իրեն սկսում է զգալ որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն խնդրի լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը: Դպրոցում մանկավարժական գործընթացում խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել: Խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ միաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպ նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Ինչպես ցանկացած հնար, ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձրացնել երեխաներին, եթե չփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Ցանկացած խաղ ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կադապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ դրա, և թե՛ ուսուցման նկատմամբ: Ուսուցանող խաղերը, հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները սևեռում են երեխայի անկայուն ուշադրությունը դասի ընթացքին, տալիս են նոր գիտելիքներ, ստիպում են լարված մտածել: Խաղերը երեխաներից պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համատեղ ստեղծագործական համատրություն, զարգացնում են երևակայությունը, արագորեն ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները:

Վ. Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր գործառույթները.

Սոցիալ – մշակութային նշանակությունը: Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ-վերահսկող գործընթացներ: Խաղի սոցիալ - մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակության միջոց՝ նրան

**«Սովորենք խաղալ,
որ կարողանանք զարգացնել»
ծրագիր**



դարձնելով կուլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ-մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:

Խաղի ինքնիրացման գործառույթը: Սա խաղի հիմնական գործառույթներից մեկն է: Խաղը կարևոր է՝ որպես անձի ինքնիրացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

Հաղորդակցման գործառույթ: Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

Խաղի ախտորոշիչ գործառույթ: Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ ինքնարտահայտման միջոց է, որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:

Խաղի թերապևտիկ գործառույթը: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ. Բ. Էկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:

Խաղի շտկողական գործառույթը: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլ խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց համախմբում է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնազգացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:

Խաղի զվարճացնող գործառույթը: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում, և դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է, այն մոգական ուժ ունի և ընդունակ է սնել երևակայությունը:

„ Խաղային տեխնոլոգիա „ ասելով՝ պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

- դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները,

- խաղային գործողություններ՝ որպես դերերի կատարման միջոցներ,
- առարկաների խաղային, պայմանական օգտագործումը,
- խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը,
- այուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը դժվար է թերագնահատել, այն համարվում է զվարճային, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության, թերապիայի հզոր միջոց: Ժամանակակից կրտսեր դպրոցում խաղը կիրառվում է որպես



ինքնուրույն տեխնոլոգիա՝ թեմա, բաժինը ուսումնասիրելու և յուրացնելու նպատակով՝ որպես դասի առանձին տարր, արտաուսումնական պարապմունքի ձև և այլն:

Փորձը ցույց է տալիս, որ կրտսեր դպրոցականների միջավայրում խաղն առավել արդյունավետ է լինում, եթե մինչև կիրառումը քննարկվում է աշակերտների հետ: Երբ հաշվի են առնվում երեխաների առաջարկությունները, խաղը դառնում է ավելի հետաքրքիր: Աշակերտները մեծ հաճույքով են մասնակցում և՛ հեշտությամբ, և՛ առանց պարտադրանքի ներգրավվում են ուսումնական գործունեության մեջ: Առհասարակ խաղը ուսումնական գործընթացում օգնում է բազում նպատակների իրականացմանը: Լուծվում են ինչպես կրթական, այնպես էլ դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ:

Մեր օրերում դպրոց են հաճախում վեց տարին նոր բոլորած երեխաները: Այս տարիքում հաճախակի է նկատվում ուշադրության անկայունություն և ցրվածություն, հիշողությունը ոչ կամաձին է, մտածողությունը՝ ակնառու պատկերավոր: Ջարգացած չէ կենտրոնանալու կարողությունը, և ամենակարևորը, այս տարիքի երեխաների մեջ հիմնական, առաջատար գործունեությունը դեռևս խաղային է: Ճիշտ է, ուսումնական գործընթացի ժամանակ այն փոփոխության է ենթարկվում, և հիմնական է դառնում ուսումնական գործունեությունը, սակայն այդ փոփոխությունը տեղի է ունենում ոչ միանգամից և կտրուկ կերպով, այլ՝ աստիճանաբար:

Դպրոց նոր ոտք դրած երեխաներին դեռևս հոգեհարազատ են խաղն ու խաղային գործընթացները: Երեխայի համար գրավիչ ու հետաքրքիր զբաղմունքը խաղն է: Դրա համար պարտադիր չէ ստիպել նրան հաշվել, վարժություն և խնդիր լուծել՝ նրան զրկելով խաղից: Ի հավաստումն ասվածի՝ ներկայացնեմ խաղային տեխնոլոգիայի կիրառմամբ դասի նկարագրություն:

Դասի պլան

Դասարան՝ Առաջին

Դասի թեման՝ Երկնիշ թվից միանիշ թվի հանումը կարգային անցումով

Դասի նպատակը

- Ջարգացնել սովորողների հաշվելու կարողություններն ու հմտությունները
- Կատարելագործել առարկաները համեմատելու և համադրելու կարողությունները
- Աշակերտների մեջ ձևավորել հանդուրժողականություն, համագործակցություն, լսելու և օգնելու կարողություններ
- Ապահովել միջառարկայական կապ

Ուսումնական նյութեր

- Տնակ, ծառ
- Անտառում բնակվող թռչունների և կենդանիների նկարներ ու զգեստներ

- Հրաշագործ - գլխարկ
- Տուցադրական թվեր
- Գնահատման սանդղակ

Դասի տիպը՝ Նոր նյութի հաղորդման դաս

Դասի ընթացքը

Խթանում

Ուսուցիչն այս փուլն սկսում է հեքիաթով.

„ Լինում է, չի լինում, մի կախարդական անտառ է լինում, որտեղ ապրում են ուրախ ու զվարճասեր կենդանիներ ու թռչուններ: Այդ կենդանիներն ու թռչունները պահպանում են անտառային թվերի գանձարանը: Եկե՛ք միասին գուշակենք, թե թվերից յուրաքանչյուրն ում մոտ է գտնվում: Մեզ օգնության կգա Հրաշագործ – գլխարկը „:

Գալիս է մի աշակերտ՝ գլխին դրված Հրաշագործ – գլխարկը, և յուրաքանչյուր կենդանու կամ թռչնի մասին հանելուկներ է ասում, որոնց պատասխանները գուշակում են աշակերտները, գտնում համապատասխան նկարներ և փակցնում տնակի մոտ կամ ծառի վրա (եթե թռչուն է): Բերենք հանելուկի երեք օրինակ.

Հրաշագործ - գլխարկ - Երբ բարձրանում եմ ժայռին

Ու մոնչում շատ ուժգին,

Հավաքվում են բոլորը

Ու լսում իմ հրամանը:

Աշակերտ - Առյուծն է:

Աշակերտը վերցում է առյուծի նկարը և տեսնում, որ թևից կախված է 10 թիվը: Նկարը փակցնում է տնակին:

Հրաշագործ - գլխարկ - Ամբողջ երկինքն իմն է,

Աչքս շատ սրատես է,

Երբ թևերս բացում եմ,

Արևին ծածկում եմ:

Աշակերտ - Արծիվն է:

Երբ աշակերտը վերցնում է արծվի նկարը, տեսնում է, որ թևից կախված է 2 թիվը: Այն փակցնում է ծառին:

Հրաշագործ – գլխարկ – Ծառերի փչակի մեջ

Ես իմ պալատն եմ շինում,

Եվ ծառերի կատարին

Ընկույզ, կաղին եմ ուտում:

Աշակերտ – Սկյուռիկն է:

Աշակերտը վերցնում է սկյուռիկի նկարը՝ 5 թվով, և փակցնում է ծառի վրա: Եվ այսպես, բոլոր նկարներն իրենց թվերով փակցվում են համապատասխան տեղերում:

Իմաստի ընկալում

Ուսուցիչ - Բարև, սիրելի՛ կենդանիներ և թռչուններ: Օգնե՛ք, որպեսզի երեխաները լավ հասկանան այսօրվա դասը:

Հրաշագործ – գլխարկ - Որպես սկիզբ, եկե՛ք հանգստանանք ու խաղանք:

Ուսուցիչ - Երեխանե՛ր, ո՞ր կենդանիները պիտի մոտենան՝ 12 թիվը կազմելու համար

Աշակերտներ – Առյուծը՝ 10 արծիվը՝ 2:

Ուսուցիչ – Իսկ ո՞վ էր պահպանում 5 թիվը:

Աշակերտներ – Սկյուռիկը:

Ուսուցիչ – Հիշենք 5 թվի կազմությունը:

Աշակերտներ – 1+4, 2+3, 5+0:

Ուսուցիչ – Մեր 5-ը վախից թաքնվել է: Ո՞ր թվերի գումարով կփոխարինեք 5-ը, որ առյուծը (10) առանձնանա:

Աշակերտներ - 2+3- ով:

Ուսուցիչը գրում է. „ $12 - 5 = 12 - 2 - 3 = 7$ „

Ուսուցիչ – Մեր կախարդական անտառում ոչ մի կենդանի իր ընկերոջը չի նեղացնում, այլ անհապաղ շտապում է օգնության:

Բոլորը ուրախությունից ծափ են տալիս և ողջունում խելացի կենդանիներին: Որպես ֆիզկուլտոդարար ուսուցիչն արտասանում է հետևյալ քառատողը, իսկ աշակերտները ցուցադրում են ձեռքի համապատասխան շարժումներ.

Ահա ծառեր, ահա թփեր,

Ես անտառ եմ բարեբեր,

Եթե քամին հանկարծ փչի,

Իմ ծառերը մեղմ կճռճի:

Որպեսզի երեխաներն ավելի լավ հասկանան կարգային անցումով հանման գործողությունը, մեկնաբանելով լուծում են դասագրքի 191 վարժությունը:

$$14 - 8 = 14 - 4 - 4 = 6$$

$$19 - 9 = 18 - 8 - 1 = 9$$

$$12 - 6 = 12 - 2 - 4 = 6$$

$$13 - 8 = 13 - 3 - 5 = 5$$

$$15 - 8 = 15 - 5 - 3 = 7$$

Կշռադասում

Այս փուլում ուսուցիչը կազմակերպում է „ Շոգեքարշ „ խաղը. Երեխաներից կազմված գնացքը կանգնում է այն կայարանում, որի վրա ամրացված թիվը

ուսուցչի բերած օրինակի պատասխանն է: Օրինակ՝ ուսուցիչը ցույց է տալիս „10-6,, գործողությամբ քարտը: Երեխաները պիտի կանգնեն „4,, թիվն ունեցող կայարանում: Վերջում կատարում են անդրադարձ ու գնահատում:

Ուսուցիչ - Եթե դասը ձեզ դուր եկավ, ապա եկեք միմյանց շնորհավորենք:

Փորձը ցույց է տալիս, որ նյութի մատուցումը խաղային տեխնոլոգիայի կիրառման շնորհիվ դառնում է ավելի մատչելի ու չհոգնեցնող: Դասն անցնում է աշխույժ մթնոլորտում. յուրաքանչյուր աշակերտ զգում է իր դերակատարության կարևորությունը:

Մտավոր զարգացման մեջ մեծ տեղ է զբաղեցնում մաթեմատիկան: Եվ մեր գլխավոր նպատակն է՝ երեխաների մեջ սեր արթնացնել այս գիտության նկատմամբ և ամուր կապել մաթեմատիկային: Այստեղ է, որ մեզ օգնության են գալիս խաղն ու խաղային տեխնոլոգիաները: Տարրական դասարաններում այնքան ուժեղ է զարգացած երեխաների երևակայությունը, որ նրանք պատրաստ են հայտնվել այնտեղ, ուր կիրավիրի նրան խաղը: Նրանք անմիջապես ընդունում և հարմարվում են խաղի պայմաններին և իրադրությանը: Մրցակցության տարրեր



պարունակող խաղերը նույնպես մաթեմատիկայի դասերին աշակերտներին դարձնում են ավելի ակտիվ: Խաղի ընթացքում երեխաներն իրենց համար աննկատ կատարում են տարբեր վարժություններ՝ համեմատում են թվերը և մեծությունները, կատարում

տարբեր թվաբանական գործողություններ, հմտանում են բանավոր հաշվի մեջ: Խաղը երեխայի մեջ արթնացնում է հետաքրքրություն դեպի հաղթանակը: Խաղի մեջ երեխաները ձեռք են բերում նոր հմտություններ, կարողություններ, գիտելիքներ:

Որպեսզի արթնացնենք և պահենք երեխաների հետաքրքրությունները խաղային առաջադրանքների նկատմամբ, անհրաժեշտ է, որ՝

- երեխաների համար առաջադրանքի իմաստը լինի դյուրըմբռնելի,
- առաջադրանքի լուծումը հասանելի լինի յուրաքանչյուրին,
- արագ ստացվեն արդյունքները,
- առաջադրանքները չնմանվեն սովորական մաթեմատիկական առաջադրանքներին:

Շատ կարևոր է ուսումնական աշխատանքի ժամանակ կրտսեր դպրոցականի համար կիրառել խաղ – ուսուցում և ուսուցում – խաղ ձևերը: Երեխան այս դեպքում ավելի ազատ ու անկաշկանդ է զգում իրեն, թվում է թե խաղում է, բայց խաղալով ավելի հեշտությամբ է յուրացնում ցանկացած նյութ:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Հետազոտական աշխատանքի արդյունքում կարելի է եզրակացնել.

- Ժամանակակից մանկավարժության հիմնախնդիրների շարքում իր կարևոր տեղն ունի կրտսեր դպրոցականների մտածական, իմացական գործունեության ակտիվացման գործընթացը, որն այսօր դիտարկվում է որպես հասարակական պահանջ և կրթության արդի խնդիր:
- Կրտսեր դպրոցականների տարիքային առանձնահատկություններից ելնելով, տարրական դպրոցի մանկավարժական գործընթացում դիդակտիկական խաղի կիրառումն ունի կարևոր նշանակություն, որն օգնում է նյութը դարձնել ավելի պատկերավոր ու մատչելի, խթանում է աշակերտների ուսումնական ակտիվությունն ու հետաքրքրվածությունն է առաջացնում դասի նկատմամբ՝ նպաստելով մանկավարժական գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը:
- Մեր կողմից մշակված և տարրական դպրոցի մանկավարժական գործընթացում ներդրված դիդակտիկական խաղերը ոչ միայն զինում են սովորողներին նոր գիտելիքներով ու դասը դարձնում են մատչելի ու հետաքրքիր, այլև մեծապես նպաստում են կրտսեր դպրոցականների իմացական ակտիվության, ճանաչողական կարողությունների ձևավորմանն ու զարգացմանը, ինքնադրսևորմանն ու ինքնակայացմանը՝ դրական ազդեցություն թողնելով աշակերտների համակողմանի զարգացման վրա:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Մակարենկո Ա. Ս. „ Դասախոսություն երեխաների դաստիարակության մասին „:
2. Օբուխովա Լ. Ֆ. „ Տարիքային հոգեբանություն „:
3. В.С.Сухомлинский „Сердце отдаю детям „,:
4. „Նախաշավիղ „ 5.2009, 3.2010: