



**«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ  
ՉԱՐԳԱՑՈՒՄ»  
ՀԻՄՆԱԴԻՎՄ**



**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱԾԽԱՏԱՆՔ**

**ԹԵՄԱ**                      **Խաղը որպես արդյունավետ միջոց տրամաբանական հմտություններ  
ձևավորելու գործում տարրական դասարաններում**

-----

**ԱՌԱՐԿԱ**                      **Դասվար**

-----

**ՀԵՂԻՆԱԿ**                      **Մելանյա Հովհաննիսյան**

-----

**ՄԱՐԶ**                              **Սյունիք**

-----

## Բովանդակություն

Ներածություն	2
Գրական ակնարկ	3
Գործնական համատեքստ	5
Հետազոտության նթացքը	6
Եզրակացություն	14
Գրականության ցանկ	15

# Խաղը որպես արդյունավետ միջոց տրամաբանական հմտություններ ձևավորելու գործում տարրական դասարաններում

## Ներածություն



Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել երեխայի մտավոր լիարժեք զարգացում: Խաղը մի հսկայական լուսավոր պատուհան է , որի միջոցով երեխայի հոգեկան աշխարհ է թափանցում կենդանի հասկացությունների, պատկերացումների համախումբ: Խաղը ջանասիրություն և հետաքրքրություն բոցավառող կայծ է:

### Վ.Ա. Սուխոմլինսկի

Խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ: Խաղի ժամանակ երեխաները հաճույքով են հաղթահարում ծագած դժվարությունները, փորձում են իրենց ուժերը, զարգացնում ընդունակությունները: Կարևոր է, որ խաղն ունենա լուրջ ,լարված աշխատանքային բնույթ, որպեսզի նպաստի մտավոր լարված գործողությունը ոյուրին և հաճելի դարձնելու: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն է սկսում դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանից: Ուստի , երբ ուսուցումը զուգակցվում է խաղերով, դրանք երեխայի համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Երբ խաղը մոտոք է գործում կենդանի

մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ կամ աշակերտ- աշակերտ

հարաբերություններում ինչև այդ գոյություն ունեին ինչ-որ խանգարող հանգամանքներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է ,իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը: Ինչպես Յոզի. Թումանյանն է ասել “Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա ուրախությունն: : Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում. դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությամբ ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու”:

Երբ դասն անցկացվում է խաղի միջոցով, որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաներ են օգտագործվում, ուսուցիչը հանդես չի գալիս դասավանդողի դերում, իսկ աշակերտն էլ չունի ընդամենը սովորողի դեր: Խաղն առաջացնում է մրցակցություն աշակերտների միջև, քանի որ բոլորը ձգտում են հաղթողի դերում լինել և շատ միավորներ վաստակել: “Ուսուցիչը պետք է կարողանա նաև խաղի մեջ ընդգրկել այն աշակերտներին, ովքեր ամաչկոտ են: Նրանց պետք է տալ այնպիսի դերեր, որ նրանք շարունակեն իրենց մասնակցությունը խաղին”, - ասում է Ի. Կազժյուսը:

### **Գրական ակնարկ**

Կրտսեր դպրոցական տարիքը անձի կայացման կարևորագույն փուլերից մեկն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում անհոգ մանկությունից անցում այնպիսի շրջանի, երբ անհրաժեշտություն է ծագում նոր դերեր կրել, պատասխանատու լինել, տարբեր պահանջներ իրականացնել: Այս շրջանում հակասության մեջ են մտնում երկու դրդապատճառ՝ անհրաժեշտություն և ցանկություն: Մի կողմից: առաջնորդվելով անհրաժեշտության պահանջմունքով: երեխան բացահայտում է հասուն կյանքը, իսկ մյուս կողմից, դրդված լինելով ցանկության պահանջմունքով, երեխան ցուցաբերում է այնպիսի վարք, որը վերադարձնում է իրեն մանկության աշխարհ, որտեղ ամեն ինչ ապահով է, ծանոթ, իրականանալի, չկան որոշակի

պարտականություններ և պահանջներ: Կրտսեր դպրոցականի զարգացման ընթացքում հստակ երևում են զարգացման որակական փոփոխություններ:

Այս տարիքի երեխայի զարգացման հիմնական բնութագրերից է այն, որ, թեև կտրուկ փոխվում է գործունեության հիմնական ձևը, դեռևս պահպանվում է խաղալու պահանջմունքը: Այդ պատճառով դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական

գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ է նաև շարժվելու պահանջմունքը, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրոնանալու կարողությանը:

Խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել լորոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Արդյունքում նրան թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է, կատարում է որևէ դեր: սակայն, իրականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն: Այլ կերպ ասած՝ երեխան սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները: արդյունքում երեխաների մեջ դաստիարակվում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսին են աշխատասիրությունը, ընկերասիրությունը, հոգատարությունը, վճռականությունը, պատասխանատվության զգացումը: Այսպիսով, դիդակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ: Պրակտիկական ցույց է տալիս, որ ինչ նպատակով էլ խաղը ընտրված լինի, ուսուցիչը պետք է լրջորեն վերաբերվի խաղի կանոններին, բարձր գնահատի երեխաների մասնակցությունը, սահմանափակի քննադատական ակնարկները, խաղային թիմերը ձևավորելիս պիտի այնպես անի, որ նույն թիմի մեջ մտնեն ուժեղ և թույլ երեխաներ: Խաղը պիտի բավականություն պատճառի և հաղթող և պարտվող թիմին:

## Նպատակը և խնդիրները

- ա. Երեխայի ստեղծագործական երևակայության զարգացում
- բ. Բանավոր խոսքի զարգացում
- գ. Ինքնաարտահայտվելու կարողության զարգացում
- դ. Ազատ և անկաշկանդ շփում հասակակիցների և մեծերի հետ
- ե. Նախաձեռնելու հմտությունների և ձեռքբերում
- զ. Աշխատասիրության, պատասխանատվության, ուշադրության դրսևորում
- է. Գեղագիտական ճաշակի զարգացում
- ը. Տեսածի և լսածի վերաբերյալ խոսելու կարողություն
- թ. Բարդություններից ազատագրում

- Դասի ժամանակ խաղերն անցկացվում են աշակերտական մեծ և փոքր խմբերով՝ ուսուցչի ղեկավարությամբ, որոնց անցկացման նպատակն է հին նյութի և աշակերտներին հանձնարարվող նոր թեմայի ավելի արդյունավետ կերպով յուրացումը: Բազմապատկման աղյուսակը հիշելու, կրկնելու համար կարելի է օգտագործել **«Թվաբանական դոմինո»** խաղը: Երեխաները բաժանվում են խմբերի, բաժանվում են քարտերը, որոնց մի կողմում գրված է պատասխան (օրինակ =27), մյուս կեսում՝ բազմապատկման կա բաժանման գործողություն: Աշակերտները հաճույքով և աշխուժությամբ խաղում են դոմինո՝ վերհիշելով աղյուսակը: Խմբի որ աշակերտը արագ է կողմնորոշվում և խաղաքարտերը ավարտում է, հաղթող է; հաջորդ խաղն ինքն է սկսում: Խաղի նպատակն է՝ արագ կողմնորոշվեն և ղեն քարտերը:



«Ես և շրջակա աշխարհը» առարկայից [«Բնական աղետները»](#) թեման ուսումնասիրելիս, «[Ինչպես պաշտպանվել երկրաշարժից](#)» բաժնում օգտագործել ենք «Մարդ, տուն, երկրաշարժ» շարժախաղը:

Խաղի նպատակը

Աշակերտները կսովորեն՝

- ըստ հրահանգի գործել և համաձայնեցված գործողություններ կատարել, արագ կողմնորոշվել, - դիտողունակություն, ճարպկություն, արագաշարժություն (կարողություններ և որակներ, որոնք անհրաժեշտ են վտանգավոր իրավիճակներում):

Խաղի ընթացքը

Մասնակիցներից մեկն ընտրվում է խաղավար, մյուսները բաժանվում են եռյակների: Եռյակում երկուսը կանգնում են դեմ առ դեմ, բռնում միմյանց ձեռքերը՝ նրանք “տունն” են, երրորդը կանգնում է “տան” մեջ, նա էլ տան բնակիչն է՝ մարդը”:

Երբ խաղավարն ասում է “տուն”, բոլոր “տներն”, առանց ձեռքերն անջատելու, լքում են իրենց բնակչին (մարդը մնում է տեղում կանգնած) և վազում են փնտրելու նոր բնակիչ, նոր “մարդ”:

Տունը վերջինիս ներառում է իր մեջ, և ստեղծվում է նոր եռյակ:

Երբ խաղավարն ասում է “մարդ”, բոլոր բնակիչները թողնում են նախկին բնակարանը (տները մնում են անշարժ) և վազում են փնտրելու իրենց համար նոր “տուն”: Արդյունքում ստեղծվում են նոր եռյակներ:

Երբ խաղավարն ասում է “երկրաշարժ”, “տները” անջատվում են, բոլոր մասնակիցները վազում են և ստեղծում նոր եռյակներ: Խաղավարի խնդիրն է այդ պահին միանալ որևէ եռյակի, իսկ այն մասնակիցը, ով մնում է եռյակից դուրս, դառնում է նոր խաղավարը:

Խաղի կանոնները

-մասնակիցները կարող են գործել միայն հրահանգը լսելուց հետո՝

-ամեն անգամ կարելի է կազմել նոր մասնակիցներով եռյակներ:

Կարելի է բնության երևույթներն ու նրանց հետևանքները ներկայացնել մնացածի միջոցով:



Դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման



հանդեպ: Մեծ է նաև շարժվելու պահանջմունքները, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելու պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրոնանալու կարողությանը: Ուստի ուսումնական գործընթացը ավելի արդյունավետ է կազմակերպել դիդակտիկ խաղերի միջոցով:

- Ըստ բովանդակության՝ դիդակտիկական խաղերը լինում են սյուժետա-դերային և խաղ-վարժություններ:

**ա. Սյուժետա-դերային** խաղերը իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Երեխան այս դեպքում արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ այլև տարբեր իրադրություններ, : Նա խաղի ընթացքում փորձում է հորինել, ստեղծագործել: Դերերի միջոցով երեխաները նույնացվում են իրենց սյուժեի կերպարներին:

**բ. Խաղ-վարժությունները** նպաստում են երեխայի մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ-վարժությունների նպատակն է՝ երեխաների կարողությունների և հմտությունների մշակումը: Այս տարիքում երեխաները հիմնականում ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի կարելի է կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որ լինեն տեսողական, զգայական, դիդակտիկ: Խաղի նպատակը պետք է լինի ամրապնդել երեխայի

- հիշողությունը
- ուշադրությունը
- մտածողությունը
- երևակայությունը

քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհավատալի է երեխային ամբողջովին զարգացնել: «Բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների սքաչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչև դպրոց գնալը, չպետք է փակվի նրա առջև դպրոցի դռներով: Երեխան միայն այն ժամանակ կսիրի դպրոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը կպահպանի նրա համար այն ուրախությունները, որոնք երեխան ուներ մինչև այդ»: Ուստի տարրական դասարաններում ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել խաղային իրավիճակներ և աշակերտներին հնարավորություն ընձեռել՝ մտնելու իրենց համար հիմնական և կարևոր համարվող գործունեության ոլորտ: Խաղերի մեջ կարելի է

ընդգրկել թվաբանական- բնագիտական դիդակտիկ խաղերը, որոնք բաժանվում են հետևյալ խմբերի՝ . խաղեր թվերով

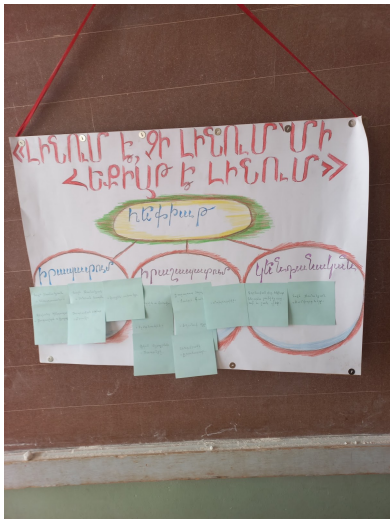
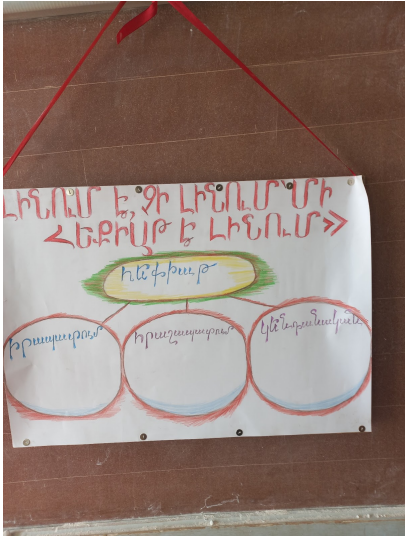
. . խաղեր ժամանակի վերաբերյալ . խաղեր  
խաղեր տարածության մեջ կողմնորոշվելու վերաբերյալ . խաղեր  
երկրաչափական պատկերներով Դասի տարբեր  
փուլերում անցկացվող խաղերի տեսակներից կարելի է առանձնացնել այն ուսուցողական խաղերը, որոնք համապատասխանում են դասի թեմային և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու, անցածը խորացնելու ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով :

Ներկայացնում ուսուցողական խաղի օրինակ, որը կարելի է կիրառել բառակազմական աշխատանքները կազմակերպելիս: Դասարանը բաժանվում է չորս հոգանոց

խմբերի:Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պաստառ,որի վրա նկարված է ծաղիկ: Մեջտեղում գրված արմատ-բառի(օրինակ՝ տուն ) օգնությամբ աշակերտները տրված ժամանակի ընթացքում թերթիկների վրա գրում են բառարմատ կամ ածանց ,որոնք կցվում են տուն բառին և ստացվում է նոր՝ բարդ կամ ածանցավոր բառ:

3-րդ դասարանում կազմակերպել ենք լեզվական ուսուցողական խաղ: Անվանել ենք «Խուլ ու համր բեռնակիրներ»: Նպատակն է ձևավորել պարզ ընդարձակ նախադասությունները համառոտագրելու ունակություն:Թղթից պատրաստեցինք նավակ և պարկեր,որոնց վրա գրեցինք բառեր:Այդ բառերը կազմում էին ՝«Երեխաները պատմում էին էքսկուրսիայից ստացած տպավորությունների մասին»նախադասության բառերը: Նավակն սկսեց«լողալ»ջրում:Ծովում փոթորիկ սկսվեց: Բեռնակիրները պետք է ծովը նետեին բեռները, որպեսզի նավը թեթևանար:Հարկավոր էր նավակում թողնել այն պարկերը,որոնց վրա ամրացված բառերն արտահայտում են նախադասության հիմնական միտքը: Վերջում նավակում մնացին «երեխաները» ,«պատմում էին» բառերը կրող պարկերը:Խաղի ավարտին աշակերտների ուշադրությունը հրավիրեցի այն հանգամանքին,որ նախադասության հիմնական միտքն արտահայտող բառերը ենթական ու ստորոգյալն են ևմիայն դրանցով կազմված նախադասությունը կոչվում է պարզ համառոտ նախադասություն:

**«Լինում է, չի լինում մի հեքիաթ է լինում»**թեմայի ամփոփումը կազմակերպեցինք խաղով:Գրատախտակին փակցրեցի պաստառ,որի վրա գրված էր հեքիաթի տեսակները՝ իրապատում, հրաշապատում, կենդանական:Կաչուն թղթերի վրա գրեցի աշակերտներին ծանոթ հեքիաթի վերնագրերը: Երեխաները հերթով մոտենում էին,վերցնում թղթերը և փակցնում համապատասխան սյունակում: Նույնիսկ ամենաթույլ աշակերտը ոգևորությամբ մասնակցում էր խաղին:Վերջում հավաքեցինք այսպիսի գեղեցիկ պաստառ և կրկնեցինք թեման:





## ԴԱՍԻ ՊԼԱՆ

Ուսուցիչ՝ Մելանյա Հովհաննիսյան  
 Դասարանը՝ 4-րդ  
 Ամիս-ամսաթիվը  
 Դասի տևողությունը՝ 45 րոպե  
 Առարկան՝ Մայրենի  
 Դասի թեման՝ Հովհաննես Թումանյանի արձանի մոտ  
 Դասի տիպը՝ համակցված

### Դասի նպատակները՝

ա. Աշակերտները կընթերցեն բնագիրը  
 բ. Կվերարտադրեն բնագրի բովանդակությունը և կծանոթանան հեղինակի կենսագրական այլ տեղեկությունների, կվերհիշեն ստեղծագործությունները:  
*Խնդիրները*-Տարբեր աղբյուրներից Հովհ.Թումանյանի մասին հուշեր, ասույթներ, կյանքից դրվագներ հավաքագրելով հնարավորինս ամբողջական լրացնել նրա «անձնագիր-բնութագիրը»:  
 Կիրառված մեթոդները՝  
 «Մտագրոհ», «Ընթերցողի թատրոն», «Շրջայց պատկերասրահում»

### Վերջնարդյունքը-

Յուրաքանչյուրն իրականացնում է ինքնաանդրադարձ վերլուծություն՝ լրացնելով "Իմ ձեռքբերումը թերթիկը" (վերհիշեցի, սովորեցի, գգացի)

Դասի ընթացքը-

**Կազմակերպչական մաս-3րոպե**

**Խթանման փուլ-10**րոպե կիրառվում է " մտագրոհ"մեթոդը:Ուսուցիչը գրույց է վարում բնագրի հերոսների մասին և ծանոթանում աշակերտների նախընտրական դերերին:

**Իմաստի ընկալման փուլ-7**րոպե Աշակերտներն իրենց ցանկությամբ հիշում են այն ստեղծագործությունները, որոնց պատկանում են քառատողերը և խոսում են դրանցում արտահայտված գաղափարների, պատկերավորման միջոցների և տրամադրության մասին:

**Կշռադատման փուլ- 10րոպե**Այս փուլում օգտագործվում է "Ընթերցողի թատրոն"մեթոդը: Աշակերտներն իրենք են ընտրում իրենց դերերը և արտահայտիչ ընթերցում բնագիրը:

**Ամփոփում-10**րոպե "Շրջայց պատկերասրահում" մեթոդ:Դասարանը բաժանվում է 3 խմբի:1-ին խումբը առանձնացնում է մեծ բանաստեղծի կենսագրական տեղեկությունները:

2-րդ խումբը բնագրից առանձնացնում է Յոզի.Թումանյանի ստեղծագործությունների վերնագրերը:

3-րդ խումբը գրում է այն ստեղծագործությունների վերնագրերը, որոնց մոտիվներով ստեղծվել են երգ, կինոֆիլմ, մուլտֆիլմ, օպերա:

Աշխատանքները փակցվում են գրատախտակին:Ուսուցիչը և երեխաները շրջում են ,ծանոթանում,մտքեր փոխանակում:

**Գնահատում-3** րոպե

**Տնային հանձնարարություն-2**րոպե արտադրել "Զվարթ տրամաբանություն" կյուբը և պատասխանել:

## ԴԱՍԻ ՊԼԱՆ

Ուսուցիչ՝ Մելանյա Յովհաննիսյան

Դասարանը-4-րդ

ԱՄԻՍ-ամսաթիվը 28.09.2022 թ.

Դասի տևողությունը -45րոպե

Առարկան-Ես և շրջակա աշխարհը

Դասի թեման-Երկրի օդային հագուստը

Տիպը-համակցված

Կիրառված մեթոդները-«փոխգործուն նշանների համակարգ»,«մտագրոհ»

Նպատակը-

ա)աշակերտներին ներկայացնել «Երկրի օդային թաղանթ»հասկացությունը,

բ)ձևավորել համոզմունք,որ թեև օդն անտեսանելի է,այնուամենայնիվ,բնական մարմին է

Խնդիրները-աշակերտներին հասցնել կենդանի օրգանիզմների համար օդի նշանակությունը և այն մաքուր պահելու անհրաժեշտությունը

Կահավորումը-նեղ վզիկով շիշ, ձագար,մոմ,1լ-ոց և 2լ-ոց տարաներ

## ԸՆԹԱՑՔԸ

Կազմակերպչական մաս **3 թույլ**

.Կատարել աշակերտների հաշվառում

.Աշակերտների ուշադրությունը սևեռել օրվա դասին

**Խթանման փուլում 15րոպե-** կատարել փորձը.նեղ վզիկով 22ի վրա դնել ձագարը,այնպես,որ ամուր մտնի 22ի մեջ:Տեսնում ենք` ջուրը ձագարից դժվար է լցվում 22ի մեջ:Մի քիչ բարձրացնում ենք ձագարը,22ի և ձագարի միջև ճեղք է գոյանում, ջուրը արագ լցվում է 22ի մեջ:Այսինքն այնտեղ օդի շերտ է առաջանում , որը հեշտացնում է ջրի հոսքը:

Կատարել երկրորդ փորձը: Վառում ենք մոմը,ապա նրա վրա շրջում 1լ-ոց բանկան:Մի քանի թույլ հետո մոմը հանգչում է: Նորից ենք վառում մոմը ,այս անգամ նրա վրա շրջում ենք 2 լ-ոց բանկան :Այս անգամ ավելի երկար է վառվում մոմը, ի վերջո հանգչում է: Աշակերտները գրի են առնում այն ամենը,ինչ սովորեցին փորձը դիտելիս

**Իմաստի ընկալման փուլում 10րոպե** կիրառվում է «Փոխներգործուն նշանների համակարգը»  
Վես դա գիտեմ

+ես դա նոր իմացա

? սա ինձ համար անհասկանալի է

! սա շատ հետաքրքիր է կուզենայի շատ բան իմանալ այդ մասին

**Կշռադատման փուլ-5րոպե**

Այս փուլում ընկերցում են տեքստը, ավարտում աղյուսակի լրացումը և սկսվում է մտքերի փոխանակումը: Ուսուցիչը բացատրում է և ուղղորդում, թե որտեղից կարելի է լրացուցիչ տեղեկություններ ստանալ:

**Ամփոփում-5րոպե**

**Գնահատում-3րոպե**

**Տնային առաջադրանքի հանձնարարում-4րոպե**

## ԴԱՍԻ ՊԼԱՆ

ՈՒՍՈՒՑԻՉ-Մ.Յովհաննիսյան

ԴԱՍԱՐԱՆԸ-4-րդ

Ամիս, ամսաթիվ 13.09,2022

ԴԱՍԻ ՏԵՎՈՂՈՒԹՅՈՒՆԸ-45 թույլ

ԱՌԱՐԿԱՆ-մաթեմատիկա

ԴԱՍԻ ԹԵՄԱՆ-Գործողությունների կատարման կարգը արտահայտության արժեքը հաշվելիս

ԴԱՍԻ ՏԻՊԸ-հաղորդման դաս

ԴԱՍԻ ՆՊԱՏԱԿԸ-Երեխաները վերհիշեն և ամրապնդեն նախորդ դասարաններում անցածը`

1)Գումարումը և հանումը միևնույն կարգի գործողություններ են,

2)Բազմապատկումը և բաժանումը նույնպես միևնույն կարգի գործողություններ են,

3)Բազմապատկումը և բաժանումը ավելի բարձր կարգի գործողություններ են

ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ-Երեխաները վերհիշեն որ արտահայտության արժեքը հաշվելիս միևնույն կարգի գործողությունները կատարվում են գրված հերթականությամբ`ձախից-աջ

## ՄԵԹՈԴՆԵՐԸ-Մտագրոհ

### ԴԱՍԻ ԸՆԹԱՑՔԸ

Կազմակերպչական մաս **3 թույլ**

ԽԹԱՆՄԱՆ ՓՈԻԼ-**10**թույլ«Մտագրոհ» մեթոդի միջոցով վերհիշել բարձր և ցածր կարգի գործողությունները և նրանց կատարման հերթականությունը արտահայտության մեջ:

ԻՄԱՍՏԻ ԸՆԿԱԼՄԱՆ ՓՈԻԼ-**20** թույլ Կատարել 47, 48, 51ա,բ52ա, բ առաջադրանքները

ԿՇՈՒՂԱՏՄԱՆ ՓՈԻԼ-**9** թույլՄշակերտները պետք է իմանան՝

. միևնույն գործողությունների կատարման սահմանումը

.միևնույն գործողությունների կատարման հերթականությունը թվային արտահայտությունում

ՏՆԱՅԻՆ ԱՇԽԱՏԱՆԸ-**3**թույլ էջ12 47բ,48 գ,դ.

## Եզրակացություն

Հիմնվելով թեմատիկ մանկավարժական գրականության, ինչպես նաև իմ մանկավարժական գործունեության ընթացքում ձեռք բերված փորձի վրա կարող եմ եզրակացնել՝

ա. ուսուցողական խաղերի միջոցով հնարավոր է ձևավորել և զարգացնել աշակերտների ստեղծագործական կարողությունները, մասնավորապես հաշվողական և լեզվական

հմտությունները

բ. ավելի մատչելի տարբերակով

ներկայացնել դասի թեմատիկական

դ. դասը դարձնել առավել հետաքրքիր,

անսովոր և ցանկալի

ե. զարգացնել երեխայի ուսումնառության

դրդապատճառները, բարձրացնել աշխատունակությունը

զ. ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում

## Օգտագործած գրականության ցանկ

1.Վ.Ա.Սուխոմլինսկի «Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին»

2.Կ.Թորոսյան,Կ Խաչատրյան «Տարրական դասարանների ուսուցիչների վերապատրաստումների պլան»

3.Մ.Սիմոնյան «Դիդակտիկական խաղերը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական գործունեության բարելավման միջոց»

4.Համլետ Մատթևոսյան «Ով եմ,ինչ եմ»