



Հանրապետական մանկավարժահոգեբանական կենտրոն

«Հանրակրթական դպրոցների ուսուցիչների և
ուսուցչի օգնականների դասավանդման
հմտությունների զարգացման ապահովում»
ծրագիր

ՅԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Դպրոց՝ Վայոց ձոր մարզի Աղավնաձորի միջն. դպրոց

Առարկա՝ Դասվար

Թեմա՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի
դասերին

Վերապատրաստող, մենթոր՝ Լուսինե Մկրտչյան

Ուսուցիչ՝ Վարդուհի Միրզոյան

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն	3
Խաղային տեխնոլոգիաներ	4
Թվաբանական- բնագիտական խաղեր	8
Չվարճալի խաղեր	13
Ստեղծագործական խաղեր	17
Դասապլան	19
Եզրակացություն	24
Օգտագործված գրականություն	25

Ներածություն

<<Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը, կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրություն և հետաքրքրասիրություն վառող>> - ասել է Մխումրինսկին:

Խաղի նշանակության մասին գրել է նաև հայ Մեծ բանաստեղծ Հովհաննես Թումանյանը.

<<Խաղը մանուկ մարդու բնական օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությամբ- նով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու>>:

Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամանակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգոտսկին, Ա.Էլկոնինը: Խաղը

մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծա- գում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնա- ցորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապա- տող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակնե- րում: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման դաստիարակության գործում: Կրտսեր դպրոցական տարի- քում երեխաները դեռևս խաղի մեծ պահանջմունք ունեն: Խաղը երեխաների մտավոր ակտիվության դաստիարակման արժեքավոր միջոց է: Այն երեխաների մեջ կենդանի հետաքրքրություն է առաջացնում. զարգացնում է ճանաչողությունը՝ օգնելով յուրացնել ցանկացած նյութ:

Խաղային տեխնոլոգիաներ

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը և՛ մարմնաշարժողական, և՛ իմացական առումներով: Խաղի շնորհիվ անհետանում են ուսուցիչ-աշակերտ, աշակերտ-աշակերտ փոխհարաբերություններում տեղ գտած պատնեշները: Աշակերտները հնարավորություն են ստանում անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը և աննկատելիորեն ընդգրկվեն ակտիվ ուսուցման մեջ: Խաղի միջոցով երեխաները ձեռք են բերում ուսուցման հաղորդակցման և կյանքի փորձ:

<<Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ >> հասկացությունը ներառում է բավականին ընդարձակ մեթոդների և հնարների խումբ: Մանկավարժական խաղը ի տարբերություն այլ տեսակների, ունի էական հատկանիշներ: Դրանցից են նպատակը և ակնկալվող մանկավարժական արդյունքը:

<<Խաղային տեխնոլոգիա>> ասելով պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ մտնում են նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները համաձայնեցվում են սովորողների պրակտիկ պահանջմունքներին:

Խաղը՝ զուգակցված աշխատանքի և ուսուցման հետ, ոչ միայն երեխաների, այլև չափահասների գործունեության որոշակի տեսակ է: Խաղը միշտ իրականացվում է ինքնակամորեն, ներառում է մրցակցության տարրեր:

Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում:

Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքը և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանությունները: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռք բերում և զարգացնում զննողականությունը: Խաղերը աշակերտների մոտ զարգացնում են հետևողականություն, բարձ-րացնում են առարկան սովորելու հետաքրքրությունը, արդյունավետ աշխատելու հմտություն, զարգացնում նրանց մտավոր կարողությունները, խոսքային ակտիվությունը, ուշադրությունը, երևակայությունը: Խաղային գործունեության մեջ

մտնում են խաղեր և վարժություններ, որոնք զարգացնում են առարկաների բնույթը, բնութագրիչ հատկանիշները բա-ցահայտելու կարողությունները:

Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ճիշտ արժեքավորելու համար ուսուցիչները պիտի քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները: Դիդակտիկական խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է օգտագործման սիստեմատիկությունից, խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից: Խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները համաձայնեցվում են սովորողների պրակտիկ պահանջմունքներին: Խաղը՝ զուգակցված ուսուցման հետ ոչ միայն երեխաների այլև չափահասների գործունեության որոշակի տեսակ է: Այն միշտ իրականացվում է ինքնակամորեն, ներառում է մրցակցության տարրեր, մասնակիցներին հաճույք է պատճառում, օգնում ինքնահաստատվելու:

Վ.Ս. Կուկուշկինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր հետևյալ 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 և դաստիարակման միջոց:

●Խաղի ինքնիրացման գործառույթը: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնիրացման ոլորտ: Այսինքն էական է խաղի գործընթացը և ոչ թե արդյունքը:

●Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը: Խաղը յուրահատուկ <<ինքնարտահայտման միջոց է>>, որի միջոցով բացահայտվում է տվյալ անձի թաքնված ներուժը:

●Հաղորդակցական գործառույթը: Խաղը հաղորդակցման գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով:

●Խաղի թերապևտիկ գործառույթը: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով:

●Խաղի շտկողական գործառույթը: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոնները, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը համախմբում է նրանց:

Ուսումնական գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը, խաղի բաղադրիչների համակցումը և ուսուցումը մեծ մասամբ պայմանավորված է այն հանգամանքով, թե ուսուցիչը ինչպես է հասկանում մանակավարժական խաղերի գործառույթները:

Մանկավարժական գործընթացի համար հատկանշական են խաղերի հետևյալ խմբերը.

- Ուսուցողական, վարժեցնող, վերահսկող և ամփոփիչ:
- Ճանաչողական, դաստիարակչական, զարգացնող, սոցիալականացնող:
- Վերարտադրողական, ստեղծագործական:
- Հաղորդակցական, ախտորոշիչ, մասնագիտական-կողմնորոշիչ, հոգեբանա-տեխնիկական:

Բոլոր խաղերը նպաստում են երեխայի զարգացմանը: Խաղային խնդիրների լուծմամբ երեխան ձեռք է բերում այնպիսի որակներ, ինչպիսիք են՝ մտքի և մարմնի ճկունությունը, հնարամտությունը, սրամտությունը, համբերատարությունը: Խաղը՝ որպես ուսուցման մեթոդ և ավագ սերնդի՝ հաջորդ սերնդին փորձի փոխանցման միջոց, կիրառվել է դեռևս հին ժամանակներում: Ժամանակակից դպրոցում խաղային գործունեությունը իրագործվում է հետևյալ դեպքերում.

- որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա,
- որպես մանկավարժական տեխնոլոգիայի բաղադրիչ,
- որպես դասի կազմակերպման ձև:

Ուսուցանող են խաղի բոլոր տեսակները : Հատուկ ուսուցման ուղղվածու- թյուն ունեն դիդակտիկ խաղերը, որոնք կատարում են երկու կարևոր գործառույթ.

- խթանում են նոր գիտելիքների արդյունավետ յուրացումը,
- նպաստում են գիտելիքների ամրապնդմանը և կատարելագործմանը:

Առաջին դասարանցին երեկվա հինգ տարեկանն է: Նա ուզում է խաղալ և ժամանակի ընթացքում կարողանում է իր գործունեության մեջ տեղ տալ դասերին: Այս հանգամանքը հաշվի առնելով՝ ուսուցիչը պետք է մտածված ձևով դեկա-վարի երեխայի խաղը: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել

ուսումնական բոլոր խնդիրները: Հարկավոր է, ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով: Ուսուցման նկատմամբ խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրություն-ը, օգնում ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Խաղը կազմակերպելիս հարկավոր է նկատի ունենալ հետևյալ գործոնները.

●Խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի երեխաների գիտելիքների մակարդակին:

●Խաղի բովանդակությունը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հե-տաքրքրությունների ձևավորմանը:

●Խաղի տևողությունը պետք է լինի չափավոր:

Թվաբանական-բնագիտական խաղեր

Թվաբանական-բնագիտական դիդակտիկ խաղերից են խաղեր թվերով, խաղեր ժամանակի վերաբերյալ, խաղեր տարածության մեջ կողմնորոշվելու վերաբերյալ, խաղեր երկրաչափական պատկերներով:

Դիդակտիկ խաղ 1

<<Որ գույնը չկա>> - դիդակտիկ խաղի նպատակն է՝ սովորեցնել տարբերա-կել գույները, զարգացնել երեխաների ուշադրությունը, դաստիարակել ազնվություն: Խաղի ընթացքը: Խաղավարը ցուցադրում է տարբեր գույների շրջանակներ: Երե- խային առաջարկում է 1 - 2 բոլոր դիտելուց հետո փակել աչքերը: Այնուհետև թաքցնում է շրջանակներից մեկը: Երեխան բացում է աչքերը և որոշում, թե որ գույնի շրջանակն է պահված:

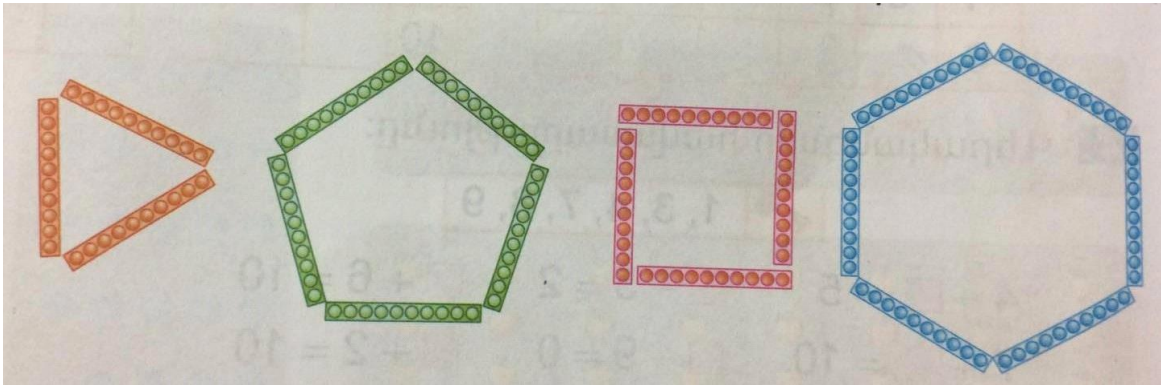
Առաջին դասարանում թվերն ուսուցանելիս ուսուցիչը բերում է կախարդա-կան տոպրակը, որտեղ գտնվում են խաղալիք-թվանշանները: Ուսուցիչը զրույց է կազմակերպում և աշակերտներին մատչելի լեզվով հայտնում, որ <<տոպրակում>> մաթեմատիկայի պայմանական նշաններից հնդկական թվանշաններն են: Դրանք ստեղծել են հնդիկ գիտնականները, բայց քանի որ արաբների միջոցով են տարածվել, ունեն նաև ոչ ճիշտ՝ <<արաբական>> անվանում: Այս թվանշաններն այբուբենն են մի հրաշալի գիտության, որի անունը մաթեմատիկա է: Թվանշան-ները թվերը գրելու պայմանական նշաններն են: Տոպրակում գտնվում են մաթե-մատիկայի թվանշանները՝ խաղալիքների տեսքով, որոնցից յուրաքանչյուրը մարմնավորում է որևէ կենդանու: Որևէ թվանշան ուսուցանելիս ուսուցիչը հանում է համապատասխան խաղալիքը և նրա <<լեզվով>> խոսում աշակերտների հետ:

Ծափ-Ծափ

Դիդակտիկ խաղի նպատակն է ամրապնդել երեխայի գիտելիքները զույգ և կենտ թվերի վերաբերյալ, զարգացնել ուշադրությունը, ստեղծել բարձր տրամադրություն:

Խաղի ընթացքը: Խաղավարը ասում է թվեր: Նրա պահանջով երեխան կենտ թիվը լսելիս ծափահարում է, զույգի դեպքում՝ ոչ: Թվերն ասվում են

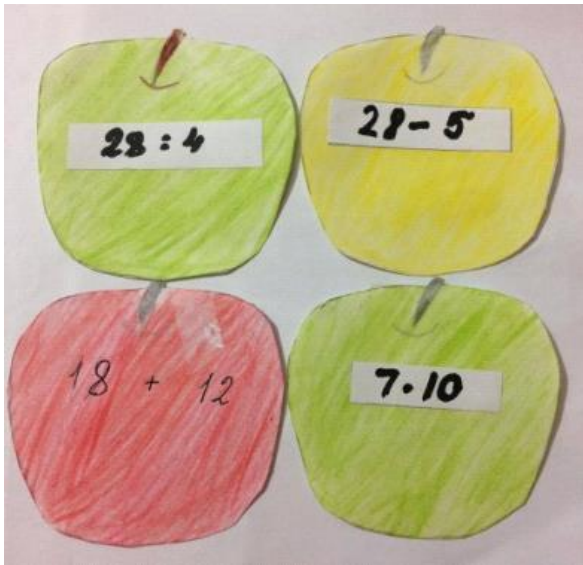
խառը: Երեխաների հետ աշխատելիս պետք է պահպանել ուսուցման հիմնական սկզբունքներ՝ զննականության, հաջորդականության, գիտակցականության, մատչելիության ապահովում: Տասնյակներ թեման անցնելիս կազմվում է տարբեր գույնի քարտեր: Յուրաքանչյուր քարտի վրա կա 10 փոքրիկ շրջաններ ուղղահայաց դասավորված: Առաջարկվում է հանելուկ երկրաչափական պատկերների վերաբերյալ, գտնելով պատասխանը կառուցում են պատկերը, դա լինի եռանկյուն, քառակուսի, թե ուղղանկյուն: Հետո յուրաքանչյուր խումբ հաշվում է իր պատկերի տասնյակների քանակը, նշում գույնը (Նկ. 1):



Նկար

Դիդակտիկ խաղ 2

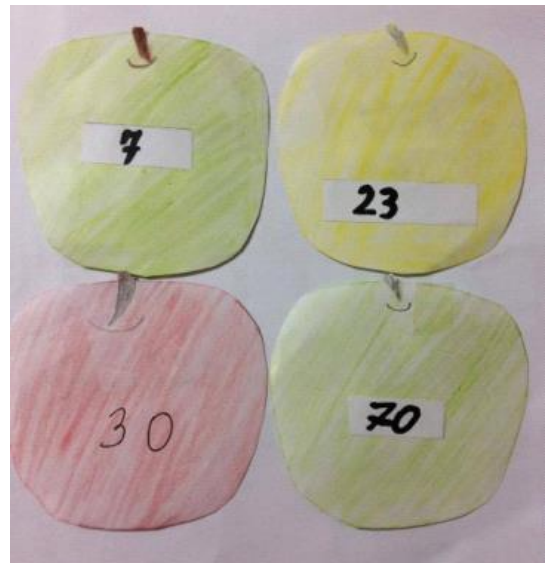
Պետք է կատարել բանավոր հաշվում՝ կտրել են ոզնու պատկեր: Այսպիսի գրույցով են սկսել, որ ոզնին գնացել է այգի, որպեսզի խնձորներ հավաքի: Բայց նա չի կարողանում ծառից պոկել խնձորները: Եկեք օգնենք նրան, որպեսզի կարողանա ձմռան համար պաշար հավաքել: Խնձորների վրա գրված է 1-ական վարժություն, իսկ հետևի մասում պատասխանը: Դասագրքի վարժութանը նայում են լուծում, ով առաջինն է ձեռք բարձրացնում գալիս է գտնում համապատասխան խնձորը և ամրացնում ոզնու մոտ:



Նկար 2



Նկար 3



Նկար 4

Խմբային աշխատանք կատարելու համար, դասարանը բաժանվում է խմբերի, յուրաքանչյուր խմբին տրվում է Բուրատինոյի անգույն նկարը: Երեխաները պետք է լուծեն հավասար քանակությամբ և բարդությամբ վարժությունը: Բուրատինոյի հագուստի տարբեր մասերում գրված են թվեր, այսինքն՝ պատասխանները: Թղթի հետևի մասում գրված են թվերը, իսկ դիմացը որևէ գույն: Եթե լուծման պատասխանը համընկնում է գույնին, տվյալ մասը ներկում են: Սա կդառնա կերպարվեստի և մաթեմատիկայի ինտեգրված դաս:



Նկար5



Նկար 6

Զվարճալի խաղեր

Շատ կարևոր է երեխաների տրամաբանական մտածողության զարգացումը:

Կարելի է առաջարկել տարբեր զվարճալի խնդիրներ:

1. Պատկերացրու, որ մասնակցում ես մրցավազքի և երկրորդ վագորդից առաջ ես ընկնում: Ո՞ր տեղն ես դու հիմա զբաղեցնում:

Եթե պատասխանեցիր առաջին, ապա միանշանակ սխալ ես: Դու առաջ ես ընկել երկրորդ վագորդից, հետևաբար զբաղեցրել ես նրա տեղը: Ճիշտ պատասխանն է՝ երկրորդ:

2. Իսկ հիմա պատկերացրու քեզ նույն մրցավազքում: Այս դեպքում առաջ ես ընկնում վերջին մասնակցից: Ո՞ր տեղն ես զբաղեցնում այս անգամ: Եթե պատասխանեցիր նախավերջին, ապա նորից ստիպված եմ նշել, որ սխալ ես: Ինքդ մտածիր՝ ինչպե՞ս է հնարավոր առաջ ընկնել վերջին վագորդից: Եթե մրա հետևում դու ես, նշանակում է՝ նա վեջինը չէ: Պարզապես պետք է ասեիր, որ դա անհնար է:

3. Հիմա առանց հաշվիչ մեքենայի և թուղթ ու գրչի հաշվարկ ենք անում: Ունեն 1000 դրամ, որին ավելացնում ես 40 դրամ, կրկին 1000 դրամ, ավելացնում ես նաև 30 դրամ և 1000 դրամ, սրանց գումարում 20 դրամ, 1000 դրամ, իսկ վերջում 10 դրամ: Ի՞նչ ստացվեց: Ուզում ես ասել 5000 դրամ: Ոչ, ոչ... Ճիշտ պատասխանն է 4100 դրամ: Նորից փորձիր և հաշվիչ մեքենայով ստուգիր: Բազմապատկումը անցնելիս մտազրոհի ժամանակ կարելի է օգտագործել «ճաղկեփունջ» խաղը: Ծաղկեթափակի վրա գրվում է որևէ թիվ, բազմապատկ-ման նշանի հետ միասին, իսկ թերթիկների վրա 1-9 թվերը: Խաղը «Համր» խաղ է: Ուսուցիչը ցույց է տալիս թվերը, իսկ աշակերտներից որևէ մեկը ասում է պատասխանը:

<<Ով ավելի շատ>> անհավասարությունն կկազմի:

17 - > 17 - 8, - - = 20, 63 > 6* :

Վանդակը պետք է փոխարինել այնպիսի թվով, որ ստացվի անհավասարու-

թյուն:

$$17 - 2 > 17 - 8$$

Խաղ-մրցույթ: Հաղթում է այն շարքը, որը շուտ կավարտի աշխատանքը:

- $6 + 6, 8 + 8, 6 + 8 - 6, 8 - 6 + 6$
- $5+5, 7-7, 5+7+5, 5+7-5$
- $9-9, 2+2, 9+2+9, 9+2-2$

Առաջարկել փակել գրքերը: Հիշել և գրատախտակին գրել արտահայտություններն ու դրանց արժեքները:

Երկրաչափական պատկերներ անցնելու ժամանակ, տեխնոլոգիայի ժամին կտրատել տարբեր չափի երկրաչափական պատկերներ:

Խաղ՝ «Ուլ ավելի արագ»

Տեղադրիր փակագծերն այնպես, որ պատասխանները ճիշտ լինեն:

$$5 \times 8 + 9 \times 2 = 170$$

$$71 - 41 : 5 = 6$$

$$65 - 27 - 12 = 50$$

$$64 : 7 + 1 \times 9 = 72$$

Կհաղթի այն աշակերտը, ով արագ կկատարի առաջադրանքը:

Խաղ՝ «Հյուր եմ գնում»

Աշակերտները բաժանվում են տանտերերի և հյուրերի: Տանտերերը նստում են նստարաններին: Նրանց ձեռքին ծրարներ են՝ քարտերով, որոնց վրա գրված են օրինակներ: Հյուրը մոտենում է որևէ տանտիրոջ և ստանում քարտ: Եթե հյուրը ճիշտ է լուծել քարտի առաջանդրանքը, ապա քարտը մնում է իրեն, և նա կարող է մոտենալ ուրիշ տանտիրոջ: Որ հյուրի մոտ շատ քարտ եղավ, նա էլ հաղթում է: Խաղն սկսվում և ավարտվում է ազդանշանով, կամ ժամանակ է պահվում:

Խաղն ինքն աննպատակ չէ: Այլ միջոց է՝ ուսումնական նյութը մատչելի ձևով մատուցելու, և մաթեմատիկայի նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնելու համար:

Որևէ դիդակտիկ խաղ ընտրելիս ուսուցիչը, պետք է հաշվի առնի հետևյալ հարցերը.

● Խաղի նպատակը. ինչ կարողություններ և հմտություններ կձևավորվեն այդ խաղի ընթացքում:

● Ինչ դաստիարակչական խնդիր է լուծում այդ խաղը: Ցեջ

●Այն համապատասխանում է իր դասարանի աշակերտների կարողություններին:

●Արդյոք, բոլոր երեխաները կընդգրկվեն խաղի մեջ:Երբ աշակերտները ծանոթանում են երկրաչափական գիտելիքներից՝ կետի, ուղղի, ճառագայթի, հատվածի, շրջանի և այլնի մասին նպատակահարմար է օգտագործել դրանց վերաբերվող քառատողեր, ոտանավորներ, հեքիաթներ, ինչու չէ հանելուկներ: Դրանք օգնում են երկրաչափական նյութի լավ յուրացմանը:

Ուսումնական թեմատիկ խաղեր

Երրորդ դասարանում անցած բազմապատկման աղյուսակներն ամրապնդն-դելու նպատակով կազմակերպվում է <<Թվային ծաղկեփունջ>> խաղը:

Խաղի նպատակները. զարգացնել միանիշ թվերը բազմապատկելու և արագ մտածելու կարողությունը:

Ուսուցիչը գրատախտակին նկարում է ծաղկաբաժակ և ծաղկաթերթեր: Ծաղկաբաժակի վրա գրվում է 1-9 թվերից որևէ մեկը և բազմապատկման նշանը, իսկ ծաղկաթերթերի վրա 1-9 թվերը:

Խաղի ընթացքը.

<<Համր>> խաղ է: Այսինքն ուսուցիչը բարձրաձայն չի խասում, այլ ցուցա-փայտով ցուցադրում է գործողությունները, իսկ աշակերտները տեղից չեն բղավում. լուռ ձեռք են բարձրացնում, կանգնում և ասում պատասխանը: Միայնի դեպքում ճիշտ պատասխանն իմացող աշակերտները ձեռք են բարձրացնում, կամ ուսուցիչը նորից ցույց է տալիս նույն գործողությունը: Ուսուցիչը կարող է մի քանի անգամ փոխել ծաղկաբաժակի վրա գրված թիվը: Խաղ. երկնիշ թվից միանիշ թվի հանումը կարգային անցումով:

Դասի ընթացքը. խթանման փուլը սկսվում է հեքիաթով.

<<Լինում է, չի լինում, մի կախարդական անտառ է լինում, որտեղ ապրում են ուրախ ու զվարճասեր կենդանիներ ու թռչուններ: Այդ կենդանիները պահպա- նում են անտառային թվերի գանձարանը: Եկեք միասին գուշակենք, թե թվերից յուրաքանչյուրն ում մոտ է գտնվում: Մեզ օգնության կգա Հրաշագործ-գլխարկը>>: Գալիս է մի աշակերտ՝ գլխին դրած

Հրաշագործ-գլխարկը: Նա ասում է հանելուկներ, իսկ երեխաները գուշակում են: Երբ բարձրանում եմ ժայռին

Ու մոնչում շատ ուժգին

Հավաքվում են բոլորը

Ու լսում իմ հրամանը:

Աշակերտ. Առյուծն է:

Աշակերտը վերցնում է առյուծի նկարիչ/խաղալիքը/ և տեսնում, որ վրան փակցված է 10 թիվը: նկարը փակցնում է տնակին:

Հրաշագործ-գլխարկ. Ամբողջ երկինքն իմն է,

Աչքս շատ սրատես է

Երբ թներս բացում եմ

Արևին ծածկում եմ:

Աշակերտ. Արծիվն է:

Երբ աշակերտը վերցնում է արծիվի նկարը, տեսնում է, որ թևից կախված է 3 թիվը: Այն փակցնում է ծառին:

Հրաշագործ-գլխարկ. Ծառի 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 փակցնում են

համապատասխան տեղերում:

Իմաստի ընկալում:

Ուսուցիչ. Երեխանե՛ր, որ կենդանիները պիտի մոտենան՝ 13 թիվը կաղմելու համար:

Աշակերտ. Առյուծը՝ 10, արծիվը՝ 3:

Ուսուցիչ. Իսկ ով էր պահպանում 5 թիվը:

Աշակերտ. Սկյուռիկը:

Ուսուցիչ. Հիշենք 5 թվի կաղմությունը:

Աշակերտ. 1+4, 2+3, 5+0, 4+1, 3+2:

Ուսուցիչ. Մեր 5-ը վախից թաքնվել է /կամ հիվանդացել է/: Որ թվերի գումարով փոխանակենք 5-ը, որ առյուծը /10/ առանձնանա:

Աշակերտ. 3 + 2-ով:

Ուսուցիչը գրում է .

$$\ll 13 - 5 = 13 - 3 - 2 = 8 \gg:$$

Ուսուցիչ. Մեր կախարդական անտառում ոչ մի կենդանի իր ընկերոջը չի նեղացնում, այլ իսկույն օգնության է հասնում: Որպեսզի լավ հասկանան կարգա-յին անցումով հանման գործողությունը, մեկնաբանելով լուծում են դասագրքի վարժությունները:

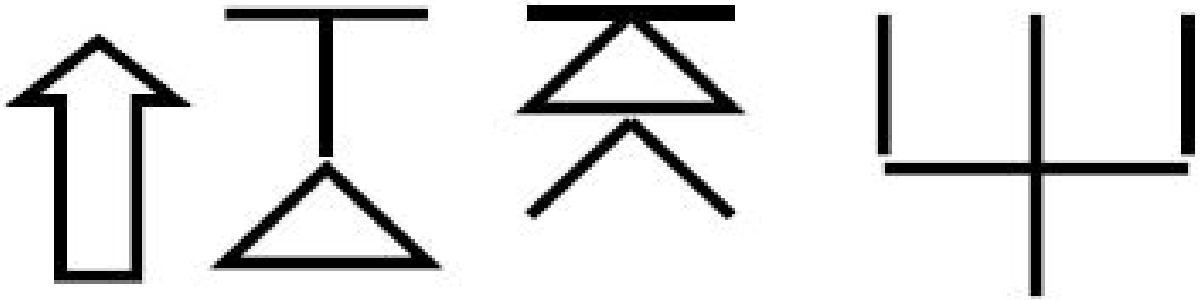
Ուսուցիչը կազմակերպում է <<Շոգեքարշ>> խաղը: Նա ցույց է տալիս << 10 -3>> գործողությամբ քարտը: Ով ճիշտ է պատասխանում գալիս ի վերջում համապատասխան թիվը և կանգնում մեքենավարի հետևից: Հաջորդ երեխան ճիշտ պատասխանելու դեպքում վերցնելով քարտը, նայում է նախորդի թվաքարտին և պարզում, թե որտեղ կանգնի՝ առջևում, թե հետևում: Միևնույն ժամանակ ամրապնդվում է նախորդ և հաջորդ հասկացությունները:

Խաղի միջոցով բանավոր հաշիվ է կատարվում, որը կոչվում է <<Գտի՛ր ինձ>>: Մըտքում պահված թիվը գտնելու համար ուսուցիչը երեխաներին առաջարկում է բանալիներ, որոնք կօգնեն ճիշտ կողմնորոշվել:

- 1- ին բանալի - Գտնվում են 10-ից 20 թվերի միջև:
- 2-րդ բանալի - Զույգ թիվ են:
- 3-րդ բանալի - Բաժանվում են 3- ի, 6 - ի, 9 -ի:
- 4-րդ բանալի - Նիժերիս գումարը 9 է:
- 5-րդ բանալի - Նիշերիս տարբերությունը 7 է:

Ստեղծագործական խաղեր

Երևակայությունը, մտքի ճկնությունը զարգացնելու համար ուսուցիչը կարող է առաջարկել ստեղծագործական մտահղաացումների իրականացման մի փորձի վերլուծություն:



Նկար

Եթե պատկերներից յուրաքանչյուրը <<կտրենք>> /ծալենք/ համաչափության առանցքով, ապա կստանանք թվերի հետևյալ գրելաձևը՝

1, 2, 3, 4, ... :

Երկրաչափական պատկերների մասին ունեցած գիտելիքները ամրակայումը կարելի է կազմակերպել հանելուկների միջոցով.

Կազմված է 3 անկյունից՝

Փակված գծերով ուղիղ : /եռանկյուն/

Չորս կողմեր են միայն Փակում

շուրջս համայն: /քառանկյուն/

Գիծ էմ, անթիվ կետեր ունեմ,

Դրանք ինձ են պատկանում,

Շառավիղ ու կենտրոն ունեմ,

Որոնք ինձ չեն պատկանում: /շրջանագիծ/

Հարթ դաշտ ունեմ՝

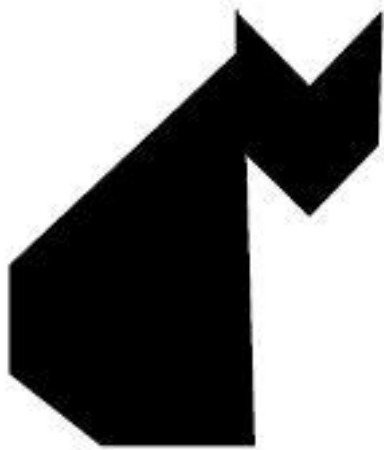
Կոր գծովս փակված,

Որը կենտրոն ունի

Եվ կայուն հատված: /շրջան/

Աշակերտներին բաժանել խմբերի, տալ ծրարներ, որոնց մեջ տեղադրված են

երկրաչափական պատկերներ : Այդ պատկերներով պետք է կառուցեն ծրարի վրա գրված կենդանու կամ թռչունի պատկերը:



Նկար

Նկար 9

Եզրահանգում. խաղը երեխայի սոցիալական հասունացման ուղի է: Երեխա-ներին միացնում են ընդհանուր նիսատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհա-նուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում դաստիարակելու նպատակասլացություն: Խաղի միջոցով միաժամանակ լուծվում են տարբեր խնդիրներ՝ հոգեբանա-կան, ուսուցողական, դաստիարակչական:

Դասապլան

Առարկա՝ Մաթեմատիկա

Դասի թեման՝ Փակագծերով արտահայտություն

Դասի տիպը՝ Նոր նյութի ուսումնասիրություն

Դասի նպատակը՝ ա) Ուսուցողական

- ամրակայել միանիշ թվերի բազմապատկման և բաժանման աղյուսակային դեպքերը,
- աշակերտներին սովորեցնել փակագծերով արտահայտություններ կարդալը և դրանց արժեքները հաշվելը,
- բացահայտել փակագծեր գործածելու անհրաժեշտությունը

բ)Զարգացնող զարգացնել՝

- Միանիշ թվերը բազմապատկելու կարողությունը
- երկնիշ թիւ միանիշ թվի վրա բաժանելու կարողությունը (աղյուսակային դեպքեր)
- վերլուծական մտածողությունը
գ) Դաստիարակչական
- ուշադիր և կենտրոնացած աշխատելու կարևորության գիտակցումը:

Դասի ընթացքը: Խթանման փուլ: Անվանել այն թվերը, որոնք մեծ են 54-ից և փոքր են 60-ից ու որոնք փոքր են 77-ից և մեծ են 70-ից

- Ասա՝ հաջորդ թիվը. 79, ..., 62, ...,
- Ասա՝ նախորդ թիվը. ..., 44, ..., 16:

Ուսուցիչը առանց խոսելու ցույց է տալիս թվերը, իսկ աշակերտներից որևէ մեկը ասում է պատասխանը:

- Գտնել 95 և 5 թվերի տարբերությունը:
- Մեծացնել 5-ը 3 անգամ:
- Մեծացնել 5-ը 3-ով:
- Գտնել 36 և 9 թվերի քանորդը:
- Նվազելին 40 է, հանելին 16: Գտնել տարբերությունը:

Կատարեք դասագրքի 479 առաջադրանքը:

Երեխաներ, օգնենք ոգնուն հավաքել խնձորները: Խնձորի մի երեսին գրված է օրինակը, մյուս երեսին՝ պատասխանը: Սկզբում լուծիր օրինակը, հետո ստուգիր ինքդ քեզ:

$$\begin{array}{cccc} 72+18=... & 28-5=... & 2 \times 20=... & 18:2=... \\ 18+12=... & 88-6=... & 7 \times 10=... & 28:4=... \end{array}$$

Երեխաներ, ոգնին շնորհակալ է ձեզնից, որ այդքան եռանդուն օգնեցիք նրան:

- Այժմ եկեք հիշենք գործողությունների կատարման կարգը:

- Ինչպիսի գործողության նշաններ գիտեք:

Գումարում, հանում, բազմապատկում, բաժանում:

- Որոնք են բարձր կարգի գործողությունները:

Բազմապատկումը և բաժանումը:

- Եթե արտահայտության մեջ կան + և :, ապա ինչ հերթականությամբ ենք լուծում:

Սկզբում բարձր կարգի գործողությունը, հետո՝ ցածր կարգի գործողությունը:

$$\begin{array}{cccc} 480. & 72+18:2 & 28-5 \times 5 & 2-10+10 & 36:4+45 \\ & 18+12 \times 2 & 88-6:3 & 7 \times 10-30 & 40:5-4 \end{array}$$

Այսօրվա մեր դասի թեման է՝ „Փակագծերով արտահայտություններ,,:

Իմաստի ընկալում: 481. Քննարկենք դասարանով:

Առաջին դույլում կա 9լ կաթ, իսկ երկրորդում՝ 6լ: Քանի 3 լիտրանոց անոթ է անհրաժեշտ ամբողջ կաթը տեղափոխելու համար:

Անի

Աննա

Այգ

Առաջին եղանակ	Երկրորդ եղանակ	Երրորդ եղանակ
6:3=2	6+9=15	(6+9):3=15:3=5
9:3=3	15:3=5	Պատ.՝ 5 անոթ
2+3=5	Պատ.՝ 5 անոթ	6 և 9 թվերի գումարը բաժանած
3-ի:		
Պատ.՝ 5 անոթ		

Այգը կազմեց արտահայտություն, օգտագործելով փակագծեր:

Ֆիզկուլտ-դադար: 1-հաշվին՝ աջ ձեռքը գոտկատեղին

2-ին՝ ձախ ձեռքը գոտկատեղին

3-ին՝ աջ ձեռքը ուսին

4-ին՝ ձախ ձեռքը ուսին

5-ին՝ աջ ձեռքը վեր,

6-ին՝ ձախ ձեռքը վեր,

7-8 հաշվին ծափ գլխավերևում:

1-հաշվին՝ աջ ձեռքը ուսին

2-ին՝ ձախ ձեռքը ուսին,

3-ին՝ աջ ձեռքը գոտկատեղին

4-ին՝ ձախ ձեռքը գոտկատեղին

5-ին՝ աջ ձեռքը ներքև

6-ին՝ ձախ ձեռքը ներքև

7-8 հաշվին ծափ ազդրերին:

- Փակագիծ բառը ինչպիսի բառ է:

- Բարդ:

- Որոնք են արմատները:

- Փակ, գիծ:

- Այժմ ուշադիր նայենք առաջադրանք 482-ին:

- Մոնան և Աննան առաջադրանքներ են լուծում:

- Ով կարող է ասել ինչ նմանություն կա:

- Թվերը և գործողությունները:

- Իսկ տարբերությունը որոնք են:

- Աննայի առաջադրանքում փակագծեր կան:

- Պատասխանները տարբեր են:

- Ինչ էք կարծում նրանցից ով է ճիշտ լուշել առաջադրանքը:

Աշակերտների օգնությամբ լուծել Մոնայի առաջադրանքը:

$$15+10:5=17$$

$$1) 10:5=2$$

$$2) 15+2=17$$

- Համոզվեցինք, որ նա ճիշտ է լուծել:

Այժմ լուծենք Աննայի առաջադրանքը:

$$(15+10):5=5$$

$$1) 15+10=25 \quad 2) 25:5=5$$

Պետք է հիշել, որ փակագծերի առկայության դեպքում առաջինը պետք է հաշվել փակագծերում գրված արտահայտության արժեքը:

Կշռադատման փուլ: Խմբային աշխատանք

Դասարանը բաժանել 3 խմբի: Յուրաքանչյուր խումբ պետք է լուծի առաջադրված օրինակը և ըստ ստացված պատասխանի ներկի

Բուրաստինոյի նկարը:

Առաջին

$$27-9:3=24$$

$$(27-9):3=6$$

$$(32-8):4=6$$

Երկրորդ

$$5+5 \times 3=20$$

$$(5+5) \times 3=30$$

$$(12+8) \times 2=40$$

Երրորդ

$$8 \times 3+7=31$$

$$8 \times (3+7)=80$$

$$7 \times (5+5)=70$$

$$483. 3... + ...5=79$$

$$34+45=79$$

$$4...+2...=70$$

$$41+29=70$$

$$42+28=70$$

$$43+27=70$$

$$44+26=70$$

$$...4+5...=76$$

$$24+52=76$$

$$...4+...5=69$$

$$24+45=69$$

$$34+35=69$$

$$14+55=69$$

$$44+25=69$$

$$34+35=69$$

$$54+15=69$$

Տնային աշխատանք - 482(ա), 483(բ) էջ 177:

Այսպիսով, ամենուրեք խոսքն այն մասին է, որ խաղը գրավում է երեխաներին հատկապես նրա բազմաբովանդակ տեսակներից ստացված հաճույքով:

Եզրակացություն

Խաղերը պետք է դիտել ակտիվացնող ուսուցման մեթոդների համակարգում, քանի որ դրանց բազմազանությունը աշխուժացնում է ուսուցման գործընթացը, դարձնում այն ինտերակտիվ: Այն, որպես ստեղծագործական մակարդակի ուսումնական առաջադրանք, նպաստում է ինչպես մտածական ընդունակությունների կազմավորմանը, այնպես էլ բարենպաստ հիմք է սովորողի անձնային ներուժի իրականացման և ձևավորված հատկանիշների դրսևորման համար՝ նպաստելով ուսման նկատմամբ սովորողների անձնային դրական վերաբերմունքի ձևավորմանը:

Պետք է նշել, որ գործող դասագրքերում մեծ տեղ է հատկացված զանազան խաղերի, խաղային առաջադրանքների և հետաքրքրաշարժ այլ խնդիրների ու հարցերի: Սրանք բոլորը խոսում են երեխայի հոգու հետ, հարազատ են նրա աշխարհընկալմանը, ոգևորիչ են, հուզում են նրան և ընկալումը դարձնում են հաճելի, ուսումը՝ զվարթ: Մեծ է նաև դասագրքերում զետեղված խաղերի դաստիարակչական նշանակությունը, քանի որ դրանք երեխայից պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համառություն, տևական մտավոր լարում: Նրանք զարգացնում են երեխայի երևակայությունը, արագորեն լուծումներ գտնելու կարողությունը: Խաղերը դասավորված են պարզից դեպի բարդը սկզբունքով, որպեսզի երեխաներն աստիճանաբար մտնեն այդ զարմանահերաշ աշխարհը, յուրացնեն խաղերի լուծման հնարները և իրանք սկսեն ինքնուրույն, առանց ուսուցչի օգնության վճռել ու նույնիսկ հորինել նման առաջադրանքներ: Դասագրքերի յուրաքանչյուր էջի դասանյութը հնարավորություն է տալիս ուսուցչին գիտելիքը խաղի միջոցով մատուցել:

Կարևոր է ոչ թե խաղերի քանակը, այլ դրանց նպատակային օգտագործումը: Խորհուրդ է տրվում աստիճանաբար բարդացնել դրանց բովանդակությունն ու կատարման եղանակը:

Օգտագործված գրականություն

- 1.Ն. Աթանյան- ,Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականների ստեղծագործական մտածողության զարգացման գործում,-Նախաշավիղ 2010/3
- 2.Ն.Անտոնյան-,,Խաղը որպես ակտիվ ուսուցման ձև կրտսեր դպրոցում,- Նախա-շավիղ 2009/ 5
- 3.Թադևոսյան-,,Մաթեմատիկայի թվանշանների ուսուցումը խաղալիքների լեզվով,, Նախաշավիղ 2008/5-6
- 4.Վ.Մարգարյան,Կ.Պապիկյան-,,Աշխատանքի ուսուցման հնարավորությունները, տեղն ու դերը ինտեգրված ուսուցման համակարգում,,Նախաշավիղ 2007/5-6