

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՂ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ ԿԳՄՄՆ

Գյումրու թիվ 1 ավագ դպրոց

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասին

Կատարող՝ Հրանուշ Հովհաննեսի Գալստյան

Մեղրաշատի միջնակարգ դպրոց ՊՈԱԿ դասվար

Ղեկավար՝ Անահիտ Փարկիթյան

Գյումրի 2023

Բովանդակություն

Ներածություն	3
Գլուխ 1. Խաղը և «ճանաչողական եսակենտրոնության» հաղթահարումը	4
Գլուխ 2. Խաղը որպես կրտսեր դարոցականի ճանաչողական հետաքրքրությունների իջանման միջոց	6
Գլուխ 3. Խաղային սեփնուլ ոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասին	8
Գլուխ 4. Խաղեր	14
Եզրակացություն	22
Գրականություն	23

Ներածութիւն

Մաթեմատիկա առարկան այն աստիճանի լուրջ է, որ օգտակար է այն առավել ևս հետաքրքրաշարժ դարձնելու առիթը բաց չթողնել:

Բլեզ Պասկալ

Խաղը կարևոր դեր ունի երեխայի դրդապատճառային-պահանջմունքային ոլորտի զարգացման հարցում: Չէ՞ որ երեխայի ընկալած նյութական աշխարհն աստիճանաբար է ընդլայնվում: Այս աշխարհի մեջ կարելի է տեսնել ոչ միայն առարկաներ, այլ և մեծահասակների պոպուլյար իրեր, որոնցից երեխան դեռ չի օգտվել: Ուստի նախադրոցական տարիքի երեխայի համար ինդիք է դառնում մեծահասակներին պոպուլյար իրերին տիրապետելու ձգտումը: Այդ առարկաների աշխարհին հասնելու և դրան յուրացնելու ընթացքում էլ տեղի է ունենում երեխայի հոգևոր զարգացումը: Չարգացման այս աստիճանում երեխայի համար դեռևս գոյություն ունի ունենալ անսահման կոտորածներ, չունենալ զործուներություն, գիտակցված ճանաչողություն: Այս ամենը արտահայտվում է գործողության ձևով և երեխան ձգտում է գործել: Եվ նագործողություններ է կատարում իրեն հասնելի առարկաներով՝ ընդօրինակելով մեծահասակներին՝ առարկայական խաղից անցում կատարելով դեպի դերային խաղ: Դերային խաղը գնալով իր գործուներություն ոլորտը ավելի է ընդլայնում: Երեխան խաղի օգնությամբ ստանձնում է տարբեր դերեր և նրա ձգտման ոլորտը գնալով մեծանում է: Խաղում է «դարոց-դարոց», «խանութ-խանութ» և այլն: Այսինքն մեծանում է երեխայի պահանջմունքային ոլորտը: Այս ընթացքում դրսևորվում է մարդկային գործուներություն հանդեպնախնական հուզական գործուներական կողմորոշումը, մեծահասակների հարաբերությունների համակարգում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և մեծ ինտելեկտուալ պահանջ է ծնվում:

Խաղի նշանակությունը չի սահմանափակվում նրանով, որ ծնվում են բովանդակությամբ նոր գործուներություն դրդապատճառներ և դրանց հետկապված ինդիքներ: Եականն այն է, որ խաղի մեջ ծնունդ են առնում դրդապատճառների հոգեբանորեն նոր ձևեր: Կարելի է ենթադրել, որ հենց խաղի մեջ է անցում կատարվում այնպիսի դրդապատճառներից, որոնք ունեն նախագիտակցական

աֆեկտիվ գունավորումով աննախադեպ ցանկությունների տեսք, դեպի գիտակցականություն անսահմանին մերձեցող և ընդհանրական նպատակադրումների ձև ստացած դրդապատճառների:

ԳԼՈՒԽ 1

Խաղը և «ճանաչողական եսակենտրոնություն» հաղթահարումը

Երեխան սեփական տեսակարի չի սահմանափակում հնարավոր այլ կարծիքներից, հետևաբար իրենը համարում է սիրաբախող բոլոր կարծիքներից: «ճանաչողական եսակենտրոնություն» հիմնախնդրով զբաղվել են շատերը՝ փորձելով ցույց տալ դրա հաղթահարման ուղիները: Փորձարարական ստուգումներ է անցկացրել Վ. Ա. Նեդոսպասովան, Ժ. Պիաժեն և շատ ուրիշներ: Խաղը հենց այն գործունեությունն է, որի ընթացքում հաղթահարվում է «ճանաչողական եսակենտրոնություն»-ը: Այսպիսով, խաղը դառնում է իրական գործունեություն բնագավառ (սրակտիկա) ոչ միայն խաղի մեջ ստանձնած դերի դիրքորոշման փոփոխություն առումով, այլև որպես խաղընկերոջ նկատմամբ դրսևորվող վերաբերմունք այն դերի տեսանկյունից, որը ստանձնել է խաղընկերը, ոչ միայն որպես գործողությունների իրական սրակտիկա որոշակի առարկաներով և դրանց սրված նոր նշանակությամբ, այլև նաև որպես տեսակետների համարեղում այդ առարկաների նշանակություն առումով, անգամ եթե դրանցով որևէ գործողություն չի կատարվում:

Սա էլ հենց ամեն բոլոր կատարվող «ապակենտրոնացման» գործընթացն է: Խաղը դառնում է երեխաների պատճենված գործունեություն:

Վ. Ա. Նեդոսպասովաի փորձարարական հետազոտությունն մեջ խաղը ներկայանում է որպես մի գործունեություն, որի մեջ տեղի է ունենում երեխայի ճանաչողական և հուզական «ապակենտրոնացումը»: Սրամեջ է հենց խաղի կարևոր նշանակությունը երեխայի ինտելեկտուալ զարգացման գործում: Հարցը միայն այն է, որ խաղի մեջ զարգանում կամ էլ նորից ձևավորվում են առանձին ինտելեկտուալ գործառնություններ (օպերացիաներ), այլև այն, որ արմատական կերպով փոփոխվում է երեխայի դիրքորոշումը շրջակա աշխարհի հանդեպ և հենց դիրքորոշման փոփոխություն մեխանիզմն է ձևավորվում և սեփական տեսանկյան կորդինացիան այլ տեսանկյունների հետ: Հենց այս փոփոխությունն էլ հնարավորություն է տալիս և ուղի է բաց անում մտածողությունն սորձելի

բարձր մակարդակի անցման և ինստիտուցիոնալ նոր գործառնությունների ձևավորման համար:

Խաղը և մտավոր գործողությունների զարգացումը

Երեխայի կատարած գործողությունները դիտարկելով խաղի մեջ՝ հեշտ է նկատել, որ նաարդեն գործում է՝ առարկաների նշանակությունը նկատելով, բայց դեռ հենվում է դրանց փոխարինողների՝ խաղալիքների վրա խաղի մեջ գործողության զարգացման վերլուծությունը ցույց է տալիս, որ առարկափոխարինող հիմքը և դրանց հետ կատարվող գործողությունները գնալով կրճատվում են: Եթե զարգացման սկզբնական փուլում պահանջվում է առարկափոխարինող և դրահետկատարվող համեմատաբար ծավալուն գործողություն, ապա ավելի ուշ խաղի զարգացման ընթացքում առարկան հանդես է գալիս բառի միջոցով. անունն արդեն իրի նշանը է, այլ գործողություն, ինչպես ընդհանրական և սեղմ ժեստերը, որոնք ուղեկցում են խոսքը:

Այսպիսով, խաղային գործողությունները միջանկյալ բնույթ ունեն՝ աստիճանաբար ձեռք բերելով առարկաների նշանակության հիման վրա ձևավորված մտավոր գործողություններ, որոնք կատարելագործվելով բարձրաձայն խոսքի միջոցով և դեռևս շատ քիչ հենվելով արտաքին գործողության վրա արդեն ընդհանրացված ժեստ-ցուցումի բնույթ են ստացել: Հարկ է նշել, որ այն բաները, որ երեխան արտասանում է խաղի ընթացքում, արդեն ընդհանրական բնույթի են: Օրինակ, ճաշելու պարասովելիս երեխան մոտենում է պառն, ձեռքերով մեկերկու շարժում է անում, կարծես դրանք լվանում է և առում՝ լվացվեցինք: Ապամիքանի համապատասխան շարժումներից, ձեռքի փայտիկը առաջ ու հետ տանել-բերելուց հետո հայտարարում է՝ ճաշեցինք: Առարկաներից կտրված և մտքում կատարվող գործողությունների զարգացումը միաժամանակ տանում է դեպի երևակայության զարգացում:

Խաղի ընթացքում մտավոր գործընթացների առավել բարձր աստիճանի նախադրյալներն են ձևավորվում՝ իհարկե, հենվելով խոսքի վրա: Քանի որ դերերի բովանդակությունը հիմնականում մարդկանց միջև դրսևորվող հարաբերությունների, մեծահասակների վարքի նորմերի վերարտադրությունն է, ապա խաղի ընթացքում երեխան կարծես մուսք է գործում մարդկային գործունեության բարձրագույն ձևերի և օրենքների աշխարհ, այսինքն՝ մարդկային փոխհարաբերությունների և օրենքների աշխարհ: Մարդկանց փոխհարաբերությունների հիմքում ընկած նորմերը խաղի միջոցով դառնում են երեխայի բարոյական կերպարի ձևավորման աղբյուր: Այս առումով խաղի դերն անգնահատելի է: Խաղը դառնում է բարոյականության դարոց, բայց ոչ թե բարոյականությունն զուտ վերացական ձևով, զուտ պարկերացումների մեջ, այլ բարոյականություն, որ դրսևորվում է գործողությունների միջոցով:

Խաղը մեծ դեր ունի նաև մանկական համերաշխ կուլտիվի, ինքնուրույնություն, աշխատանքի նկատմամբ դրական վերաբերմունք

ձևավորել ու առումներով: Խաղը շատ կարևոր է որոշ երեխաների վարքի մեջ նկատվող թերույթի ու նենդերը և արամները շտկել ու առումով: Դաստիարակչական բոլոր արգասիքները հենվում են խաղի բարերար ազդեցության վրա, որի հիման վրա էլ զարգանում են անձի հոգեբանական յ ու րահարկու թյ ու նները, ձևավորվում և կայ անում է նրան հատկանու թյ ու նը:

Խաղի ազդեցությամբ երեխայի հոգեկան ու որսի ձևավորումը և զարգացումը կարևոր դեր են խաղում զարգացման նոր՝ ավելի բարձր փուլ անցում կատարել ու համար:

ԳԼՈՒԽ 2

Խաղը որպես կրտսեր դարոցականի ճանաչողական հետաքրքրություն ու նների իթանման միջոց

Դարոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությամբ ու նների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողությամբ ու ններով ու հմտությամբ ու ններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դարոցի կարևորագույն ինդիկսներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրություն ու նների, նրանց ստեղծագործական մտածողությամբ, ինքնուրույն որոշումներ կայացնել ու կարողությամբ ու նների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յ ու րացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնել ու միջոցների:

Դեռևս անտիկ աշխարհում գիտակցվում էր ճանաչողական հետաքրքրություն ու նների ձևավորման և զարգացման անհրաժեշտությամբ ու ն: Որպես դրալ ավագույն օրինակ կարելի է հիշատակել Սոկրատեսի կողմից առաջադրված և լայնորեն կիրառվող ուսուցման էվրիստիկ հարցադրումների մեթոդը: Յետագայում ևս այս հարցը եղել է մանկավարժների հետաքրքրության

կենտրոնում, սակայն դիտվել է որպես ուսուցման և բացուցիչ արդյունք, բայց ոչ որպես համընդհանուր ինդիք: Դեռևս 60-ական թվականներին Շչուկինայի հեղինակած մանկավարժության ձեռնարկում ճանաչողական հետաքրքրությունը ունը ձևակերպվում է որպես շրջապատող իրականության, առարկաների և երևույթների նկատմամբ անձնավորության ուղղվածություն:

21-րդ դարում կարուկ փոխվում են մոտեցումները: Եվ ինդիկ և ուծումը Կլարինը տեսնում էր երկու հիմնական մանկավարժական մոտեցումների՝ միասնականության ու համատեղ կիրառման մեջ: Մեկը ավանդական մոտեցումն է, որի հիմնական նպատակն է գիտելիքների գումարի յուրացումն ու վերարտադրումը, մյուսը նորարարական մոտեցումն է, որը միտված է սովորողների ճանաչողական, ստեղծագործական ներուժի զարգացմանը:

Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար իթան կարող են դառնալ ուսուցման հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ ինդիքների առաջադրումը:

Առաջ քաշված ինդիքների իրականացման նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր և ինքն երեխաների համար, այլ և ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ իթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը: Այնպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Ընդհանրապես փոքրիկների համար խաղը ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Դիդակտիկայի մեջ, հարկապես կրտսեր դարոցականների ուսումնական ինդիքները և ուծելիս, կիրառվում են դիդակտիկ խաղերը: Այս մանկավարժական տեխնոլոգիան էապես կարևորվում է տվյալ տարիքային խմբի համար: Կրտսեր դարոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեությունն արդեն սկսում է դառնալ ուսումը: Բայց այդ դարոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող և իր զվարթ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով երբ ուսուցումը համեմատված է խաղերով, այն դառնում է առավել հետաքրքրական, սրտմոտ ցանկալի ու հեշտ հասանելի: Դասարանում ստեղծվում է միևնույն, յուրահառուկ միջավայր: Վերանում են պարտեզները ուսուցիչ-աշակերտ աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում: Եվ այս մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտն անկաշկանդ արտահայտի իր միտքը: Խաղն ունի այնպիսի մի հիմնական հարկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն «արոբլեմի» և ուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությանը, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապիտում է առաջին անգամ տեսածն ու ևս:

Այսպիսով, խաղի միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլ և այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական ինդիքներ: Այսպես, օրինակ, առաջին դասարանցիներին թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է այնպիսի նոր թվի, որն ունի բերան, քիթ, աչքեր ու թափեր, որը «խոսում է» երեխաների հետ սեղմում նրանց թափերը: Երեխաները պատախանում են նրա բարկին և

խոստանում չնեղացնել ու չմոռանալ նրան: Այ սինքն նրանք հաղորդակցվում են նորածանոթ բարեկամի հետ 2-րդ փուլում փորձում են տարբեր նյութերից պարաստել իրենց «նոր բարեկամին»: Այ սափսի մոտեցումն օգնում է հեշտությամբ ու հաճույքով մտապահել թիվը:

Խաղը ոչ թե պեսք է հանդես գա որպես առանձին հնար, այլ այն պեսք է միաձուլվի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակների համար: Խաղն օգնում է երեխաների մեջ հետաքրքրություն և արթնացնել ու և նպաստում է մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղերին որոշակի մանկավարժական պահանջներ են ներկայացվում: Անհրաժեշտ է միայն խաղն այնպես ընտրել, որ համապատասխանի ուսումնասիրվող թեմային, աշակերտների տրամադրությանը, տարիքային առանձնահատկություններին և օգնի ճիշտընկալել ու անցան ու անցնել իբր:

Ինչպես ցանկացած մանկավարժական հնար, ուսումնական սեփնով ոգի պայնայն էլ նույն նիսկ հետաքրքրաշարժություն տարրերով հարուստ խաղը կարող է ձանձրացնել երեխաներին, եթե անընդհատ կրկնվի նույն նույնությամբ և չփոփոխվի: Ահաթե ինչ ու խաղերին անհրաժեշտ է մոտենալ ստեղծագործաբար, աստիճանաբար զարգացնել այն, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը ու նրան թե՛ խաղի և թե՛ ուսուցման նկատմամբ:

Խաղի միջոցով լուծվում են թե՛ կրթական և թե՛ դաստիարակչական միջառք խաղիներ: Նշենք դրանցից մի քանիսը:

Կրթական խնդիր-նոր նյութի ուսուցումից մինչև աշակերտների ստեղծագործական կարողություններին զարգացումը:

Դաստիարակչական-կարգապահություն, հաղորդակցում, իրար լսել ու կարողություն, համագործակցություն, հանդուրժողականություն, ճանաչողական որակների զարգացում և այլն:

Արդի ժամանակաշրջանում դարոց են հաճախում հիմնականում վեց տարին նոր լրացած երեխաներ, երբեմն նաև դեռևս չլրացած: Այս տարիքում հաճախակի են նկատվում ուշադրություն անկայություն, ցրվածություն, հիշողությունը ոչ կամաձին է, մտածողությունը՝ ակնառու-պարկերակոր: Չարգացած չէ կենսոնանալ ու կարողությունը: Այս տարիքի երեխաների մեջ հիմնական, առաջատար գործունեությունը դեռևս խաղային է: Ուստի ուսումնական գործընթացին խաղային բնույթ հաղորդելը մեծապես օգնում է նպատակների իրականացմանը: Յուրաքանչյուր խաղային գործունեություն գրավում է նրանց ուշադրությունը, իթանում մտածողությունը և նրանց կլանում: Խաղը երեխաների երկրորդ աշխարհն է, նրանց պարկերացումների յուրօրինակ աշխարհը, ուր ամեն ինչ պարզ է ու մտերմիկ: Խաղի միջոցով թե՛ ճշգրտվում և թե՛ ընդլայնվում են երեխաների պարկերացումները շրջապատի, կյանքի և բնության մասին: Խաղերը դաստիարակում են ուշիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ: Սակայն պեսք է հիշել մի պարզ ճշմարտություն. երեխաների հետաքրքարող ամեն մի ուսուցիչ պեսք է այնպիսի ընթացք տախաղերին, այնպես կազմակերպի դրանք որ ոչ մի երեխա դուրս չմնա ուշադրություն և ից, որ

Նրանց մեջ չձևավորվի թերաբժեքություն և բարդույթ, որ խաղն օգնի երեխայի մեջ զարգացնել ու ինքնուրույնությամբ ունենալ ինքնավստահություն:

ԳՆԻՒՅ

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության մեջ և սովորողների և ուսուցիչների միջև: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու պլանի հարցերի մշակմամբ ժամանակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգոտսկին, Ա.Ն.Լեոնտևը, Դ.Բ.Էլ կոնինը և ուրիշներ: Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և ամենացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, որոնք է հայտնաբերում իր սեփական և ուրիշների հետ: Ինչպես վերը նշեցինք հատուկ կարևորություն է ստանում կրթության դարձյալական տարիքի երեխաների ուսուցման և դաստիարակության գործում: Ըստ հոգեբանների՝ այդ տարիքն է առանձնանում որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջանում է գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետզուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը: Այդ տարիքում խաղն անձի ձևավորման կարևորագույն միջոց է գործոն է: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է ստանում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նախատեսվում է աշակերտների ակտիվացմանը՝ և՛ մարմնաշարժողական, և՛ իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղը դասարանում ստղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և աշակերտ-աշակերտ փոխարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունենեին ինչ-ինչ պարնեյներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը՝ անկասելի իրենք ընդգրկելով ով ակտիվ ուսուցման մեջ:

Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց:

Վ.Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր հետևյալ գործառնությունները:

ա) Սոցիալ -մշակութային և նշանակութիւն ունի:

բ) խաղի ինքնահրացման գործառույթը:

գ) հաղորդակցական գործառույթը:

դ) խաղի փառորոշիչ գործառույթը:

ե) խաղի թերափարկ գործառույթը:

զ) խաղի շտկողական գործառույթը:

է) խաղի զվարճացնող գործառույթը:

Այսպիսով, խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նախապես ին և ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների: Խաղային տեխնոլոգիաները հիմք են թատերական մանկավարժության համար: Դերերով խաղերը թատերական մանկավարժության նախադրերն են, իսկ սոցիալ -խաղային տեխնոլոգիայի համար խաղային տեխնոլոգիան անփոխարինելի է: Սկզբնական կրթության մանկավարժական գործընթացը խաղային տեխնոլոգիաներով կազմակերպելու դեպքում նախարդյալներ են ստեղծվում անցնելու թատերական մանկավարժության տեխնոլոգիային և սոցիալ -խաղային ոճի ուսուցման իրականացմանը: Երեխան ուսուցման սկզբնական փուլից ի վեր պետք է պարաստ լինի ակտիվ գործունեության ու շարժման: Նա վարժվելու է նախապես խաղի կազմակերպմանը, խաղի միջոցով հնարներ սովորելու և, որպեսզի նույն հաջողությամբ մասնակցի թատերական մանկավարժության տեխնոլոգիաներով կազմակերպված դասերին: Ըստեղծության, առավել նախապահարմար և արդյունավետ է ուսուցման ինդիկատորների իրականացումը խաղի միջոցով: Խաղը մասնագիտական, ընտանեկան կյանքի և մարդկային ներդասակ հարաբերության ունենների ձևավորման դարոց է:

Սակայն սովորական դարոցից դրա հիմնական տարբերությունն այն է, որ խաղի ընթացքում և խաղի միջոցով սովորելով՝ աշակերտը չի էլ կարծում թե ինչ - որ բան է սովորում:

Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան և ճկուն դարձնել:

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

«Խաղային տեխնոլոգիա» ասելով՝ պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նախապատրույթը, պլանավորումը, նախապայմանների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղի ընթացքում անձը իրեն իրացնում է ի արժեքորեն: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

- դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները,
- խաղային գործողության ուղևորներ՝ որպես դերերի կատարման միջոցներ,
- առարկաների խաղային, այս մասնական օգտագործումը,
- խաղացողների միջև իրական հարաբերություն ունենալու ստեղծումը,
- այնուհետև, բովանդակություն ունեցող այն իրականություն ունը, որը այս մասնականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը ունը դժվար է թերագնահատել: Այն համարվում է զվարճանքի, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության, թերապիայի հզոր միջոց: Ժամանակակից կրտսեր դարոցում խաղը կիրառվում է որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա՝ թեման, բաժինը ուսումնասիրելու և յուրացնելու նպատակով, որպես դասի առանձին տարր, արտասուսումնական պրոբլեմների ձև և այլն: Պարապրոբլեմների խաղային ձևն ստեղծվում է խաղային եղանակների և իրավիճակների օգնությամբ: Այն ուսումնական գործունեություն ունը իթանող միջոց է:

Այսպիսով, խաղը ժամանակակից կրտսեր դարոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթության սկզբնական հատվածում առավել արժևորվել է հարկապես վերջին շրջանում, երբ դարոց մուտք գործեցին 5-6 տարեկան երեխաները, որոնք իրենց մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով կարիք են զգում նման տեխնոլոգիաների դրմանը: Այն համապատասխանում է նրանց հետաքրքրություն ունենալին: Այդ կերպ ստեղծվում են ուսման դրական դրոպաառճառներ և նպատակոր մթնոլարտ: Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամանակակից դարոցում, և դրանք տալիս են գոհացուցիչ արդյունքներ:

Կրտսեր դարոցում այսօր հաջողությամբ կիրառվում են խաղ-բեմականացումները: Խաղ-բեմականացումները կարելի է անցկացնել առաջին դասարանցիների հետ՝ աշակերտական գործունեության սկզբնական փուլից: Պարզելու համար, թե երեխաներն ինչպիսի խաղային փորձով են եկել դարոց, հենց սեպտեմբերից անհրաժեշտ է կազմակերպել նմանապատասխաններ: Տեսնելու, լսելու և այդպիսով ճիշտ ընկալելու կարողություն ունենալու երեխաների մեջ մշակվում և հղկվում են դեռևս նախդարոցական տարիքում:

Դարոցում, ինչ խոսք, դրանց առավել ուշադրություն և դարձվում: Կ. Դ. Ուշինսկին առում էր, որ դարոց ընդունված երեխան պետք է կարողանա ճիշտ ընկալել շրջապատում կատարվող իրադարձությունները, ճիշտ մտածել ու արտահայտվել, կարդալ գիտակցորեն և խորհրդածել կարդացածի մասին: Ոստի անհրաժեշտ է կիրառել մեթոդներ, որոնք կնպաստեն դիտողականության, մտքերը խոսքով արտահայտելու և այլ կարողություն ունենալու ձևավորմանը: Խաղ-բեմականացումները ծառայում են հենց այդ նպատակին: Անգամ այդ մեթոդիկայի առանձին հատվածների կիրառումն ուսուցման գործընթացում հարստացնում է ուսուցչի կողմից իրականացվող ուսումնասիրտարակչական գործընթացը:

Ինչպիսի յուրահատկություններ են առանձնանում խաղ-բեմականացումները: Նախևառաջ երեխաները սիրում են խաղալ, իսկ այնուհետև տարբեր խաղերը նրանց միջավայրում ձևավորվում են հեշտությամբ և անմիջականորեն: Դրան նպատակ է մանկական մտածողության կոնկրետ բնույթը նրանց հուզականությունը ունը, անխառն հավառը «ճշմարիտ» հանդես: Ուսուցչի կողմից ողջ ուսումնասիրության ընթացքում պետք է հոգատարություն ամբ պահպանվի այն մթնոլորտը, ուր խաղի մեջ

ինքնաբերաբար դրսևորվում են երեխաների ստեղծագործելու կարողությունը ու կարողությունը, երևակայելը, վերամարմնավորումները և անկեղծ ուրախությունը: Դաևս մեծ հնարավորություն է ներազդելու յուրաքանչյուր աշակերտի հետաքրքրություններին, ճաշակի վրա ձևավորել առողջ աշակերտական կուլտիվ: Ուսուցչի կողմից այ ուժեղացնելու խաղի հմտորեն ղեկավարումը մանկավարժական հնար է, որն ընդունված է կոչել դրամատիզացիա: Այն իր բնույթով մոտ է բեմական գործողությանը: Անգամ երեխաների մեջ լայն տարածում գտած այ ուժեղացնելու խաղով և հարստացնում իր աշօրյան: Մի՞թե մեզ ծանոթ «Տուն-տունիկը», «Դարոց-դարոցը» նույն այ ուժեղացնելու խաղերը չեն: Երեխան այս խաղերի միջոցով յուրացնում է կոնկրետ գործունեության փորձ, ձևավորում են կարողություններ և հմտություններ, որոնք սխալ կգան նրան հետագայ անքում: Ցավով սխալ է նշենք, որ տանը երեխաներն ավելի ու ավելի քիչ հնարավորություն ունեն նմանափայտերով զբաղվելու: Դրանց փոխարինելու են եկել համակարգչային խաղերը, որոնք շատ հաճախ իրենց բովանդակությամբ չեն համապատասխանում երեխայի տարիքային առանձնահատկություններին և նպաստում նրա զարգացմանը: Այդ առումով դարոցն առավել հաճախակի սխալ է օգտագործի խաղ-դրամատիզացիաների և դերային խաղերի մեթոդիկան:

Այսպիսով, այ ուժեղացնելու խաղերը գործում են թատերական մանկավարժության օրենքներով: Դրամատիզացիաները, որոնք կիրառվում են կրտսեր դարոցում դասերի ժամանակ, օգնում են երեխային յուրացնելու ուսումնական նյութը: Միաժամանակ դասերի բավանդակությամբ հաղորդում են աշխուժություն և կրթական հոլյզեր, որոնք երեխային թույլ են տալիս հանգստանալ, թուլացնել դասի ընթացքում առաջացած լարվածությունը: Վեցամյա երեխան շուտ է հոգնում: Նա հանգստանում է շարժման մեջ, երբ ուրախանում և ժպտում է: Դրամատիզացիան տալիս է երեխային այդ ամենը, նաև՝ ուրախանում, և՛ գիտելիքներ է յուրացնում:

Մանկավարժական սեփնոլոգիաների կիրառման հիմնական նպատակներից մեկը աշակերտների ուսումնական գործունեության ակտիվացումն է: Ակտիվ ուսուցման իրականացման լավագույն սեփնոլոգիաներից է խաղային ուսուցման սեփնոլոգիան: Խաղը դինամիկ, շարժունակ սեփնոլոգիա է, որի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում ուսուցչին՝ ակտիվացնելու անհամարձակ երեխային: Խաղը երեխայի համարկենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց: Խաղային գործունեության տարբեր տեսակն ունեն երեխաները ուսումնասիրելու են այնպիսի մանկավարժներ ու հոգեբաններ, ինչպիսիք են՝ Կ. Դ. Ուշինսկին, Պ. Պ. Բլոնսկին, Ս. Լ. Ռուբինշտեյնը, Դ. Բ. Էլ կոնինը, Չ. Ֆրոյդը, Ժ. Պիաժեն:

Հայ հոգեբանության և մանկավարժության մեջ նաև կախաղի հատուկ բնութագիր՝ ներկայացված Անաչաքյանի և Ա. Լավաբեկյանի կողմից: Ըստ Անաչաքյանի և Լավաբեկյանի հաղորդունեության տեսակ է, որի դրոպապատճառը ոչ թե նյութական արդյունք և օգուտ ստանալն է, այլ հաճելի արումները, ընդունակությունների մարզումը, սոցիալական կապերի ստեղծումը և շրջապատող աշխարհի վրա ներգործելու ձգտումը:

Խաղային սեփնոլոգիաները ներառում են բավականին ընդարձակ մեթոդների և հնարների խումբ, որոնք նպաստում են դիտողականության, մտագործնական

կարողությամբ ունենալից զգացմունքային ու որսի ձևավորմանը, երևակայությամբ, ստեղծագործական ընդունակությամբ ունենալից զարգացմանը:

Այսպես անընդմեջ խաղերը դիտարկելով է ակտիվացնող ուսուցման մեթոդների համակարգում, քանի որ դրանց բազմազանությամբ ունենալից աշխուժացնում է ուսուցման գործընթացը: Խաղերը ձևավորում են նաև արժեքային վերաբերմունք ուսումնասիրվող երևույթների և ձեռքբերված գիտելիքների նկատմամբ:

Խաղը առանձնահատուկ տեղ է զբաղեցնում բոլոր տարիքի երեխաների դաստիարակության համակարգում, այն հանդիսանում է աշխուժությամբ, առողջությամբ աղբյուր, ճանաչողությամբ և անձի զարգացման միջոց: Յուրաքանչյուր խաղ ընտրելիս պետք է հաշվի առնել երեխայի տարիքային և անհատական առանձնահատկությունները: Կրտսեր դարոցականը խաղալու պահանջմունք ունի, ճիշտ է նրա համար խաղային գործունեությունը թեև գլխավորը չէ, սակայն դեռևս կարևոր տեղ է զբաղեցնում նրա կյանքում: Այս հանգամանքը պետք է հաշվի առնեն դասվարները՝ կրտսեր դարոցականների ուսումնական գործունեությունը կազմակերպելիս:

Սուսուրբ ինսպիրացիոն գտնում էր, որ բնություն, խաղերի, երաժշտությամբ, հեքիաթների սքանչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչև դարոց գնալը, չպետք է փակվի մրառջև դարոցի դռներով: Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծ կսիրի դարոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը կպահանջի նրա համար այն ուրախությամբ ունենալը, որը երեխան ուներ մինչև այդ: Այդ ուրախությամբ պահանջման միջոցներից է խաղը:

Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նախապատրաստված, պատրաստված, նախապատրաստված, արդյունքների վերլուծությունը: Որպես գործունեությամբ ձև՝ խաղը իրականացնում է հետևյալ գործառնականությունները.

- Դաստիարակող
- Շփման
- Հաղորդակցման
- Չարգացնող
- Կարգավորող

Երեխաները սիրում են խաղային իրավիճակների ստեղծումը, որը նրանց ինքնակազմակերպման, ինքնաարտահայտման դրսևորման հնարավորություն է տալիս:

Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը ժամանակակից ուսուցման գործընթացում անչափ կարևոր է:

Ինչպես վերը նշեցինք, խաղը լուծում է կրթադաստիարակչական մի շարք ինդիկներ, մշակում, հմտություններ, կարողություններ, զարգացնում ու շարժում ունենում, հիշողություններ և երևակայություններ: Հոգեբանները և մանկավարժները /Ա.Լեոնտև, Դ.Էլ կոնին, Լ.Վիգոտսկի, Ե.Արկին և ուրիշներ/ նշում են, որ խաղի կազմման համար անհրաժեշտ է խաղային միջավայր: Անհրաժեշտ է, որ խաղային միջավայրի կազմակերպումը տարբեր տարիքային խմբերում բիբերեխաների խաղային գործունեությամբ աստիճանական զարգացումից:

Խաղայ ին միջավայրի կազմակերպումը կարող է դիտվել խաղի զարգացման պայման, եթե մանակավարժը՝

ա/ ստեղծում է առարկայական միջավայր

բ/ ապահովում է նպաստավոր մթնոլորտ

գ/ ղեկավարում է խաղը:

Չարգացնող խաղային միջավայրի բաղկացուցիչ մասերից է հաղորդակցումը երեխայի և մեծահասակի միջև: Դրահամար մեծ նշանակություն ունի շփման ժողովրդավարական ոճը: Հենց դա էլ թույլ է տալիս երեխայի և մեծահասակ միջև հաստատել վստահելի և անկաշկանդ փոփոխաբերություններ:

Շատ կարևոր է ուսումնական աշխատանքի ժամանակ կիրառել խաղ-ուսուցում և ուսուցում-խաղ ձևերը:

Բազմաթիվ խաղերից կարելի է առանձնացնել մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը, որոնք նպաստում են երեխաների մտավոր կարողությունների զարգացմանը: Երեխան անկաշկանդ է ու ազատ իրեն թվում է թե խաղում է, բայց խաղով յ ուրացնում է դասանյութը:

Մաթեմատիկական խաղերի նպատակը միայն զվարճություն ուն պատճառելը չէ: Դրանք հետաքննում են ուսումնական նպատակներ: Խաղերը հաղորդակից են դարձնում մաթեմատիկական գիտելիքներին և ընդհանուր հետաքրքրություն ուն առաջացնում մաթեմատիկայի նկատմամբ:

Քանի որ երեխային շատ հարազատ է խաղը, նա մեծ սիրով է մասնակցում խաղային իրադրություններում առաջադրված հակադրությունների վերլուծությանն ու արգասանմանը: Խաղային իրադրությունների առանձնահատկությունն այն է, որ խաղն ու լուրջ աշխատանքը միահյուսված են և դրանով հնարավոր է դառնում սովորողներին պահել մտավոր աշխույժ գործունեություն ու որսում՝ իրականացնելով ուսումնական նպատակներ: Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է նրա ճիշտ և ժամանակին կազմակերպելու և անցկացնելու հմտությամբ:

Խաղը կազմակերպելիս պետք է նկատի ունենալ, որ՝

ա/ խաղի բովանդակությունը և կանոնները հասկանալի լինեն երեխային:

բ/ խաղը պետք է լինի կոնկրետ ու նպատակային:

գ/ Պետք է համապատասխանի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին:

դ/ խաղերի քանակն ու տևողությունը ունը պետք է լինի չափավոր:

ե/ Այն պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Ստորև ներկայացնում են իմ մանկավարժական փորձից ձեռք բերած, տարիներում հղկված դիդակտիկ, շարժական խաղեր, հաշվային զվարճալիքներ,

տրամաբանական ինդիքներ, որոնցից շատերը ինքս եմ կազմել, մի մասն էլ անհրաժեշտությամբ դեպում փոփոխել եմ՝ խաղի կանոնների և բովանդակության մեջ դրսևորելով ստեղծագործական մոտեցում:

ԳԼՈՒԽ 4. ԽԱՂԵՐ

Խաղ 1. «Նման առարկաների հավաքում»:

Նախապարասում:

Երեխային ապացնք, որ «որսալու»՝ նմանությամբ ուն գտնելու եք գնում: Տոսարակ վերցրեք և երեխային տեղեկացրեք, որ ինչ-որ ձևով նման առարկաները հավաքելու եք, տարակի մեջ դնեք: Պայ մանակորվեք, թե ինչ պիսի առարկաներ եք հավաքելու և դրանք ինչով են իրար նման լինելու: Կարող եք որոշել նույն գույնի կամ նույն ասպարեզում օգտագործվող առարկաներ հավաքել (առարկաներ, որոնցով ուտում են կամ որոնցով նկարում են և այլն):

Ընթացքը:

Արկղի կամ պայ ուսակի վրա երեխայի հետ համապատասխան նշում արեք. օրինակ՝ «կարմիր գույնի իրեր», «իրեր, որոնցով ուտում են» և այլն: Միասին նայեք ձեզ շրջապատող առարկաներին: Եթե հնարավոր է, կարելի է առաջին երկու առարկաները հավաքել ըցույց տալ՝ ասելով՝ «Տե՛ս, կարմիր ինձոր: Կարող ես նայ ուսակի մեջ դնել, քանի որ այն կարմիր է: Այս ստվարաթուղթն էլ: Այն էլ է կարմիր»: Ուս սաքս շարունակեք:

Քննարկումը:

Երեխային ուղղորդելիս պայ ուսակի մեջ ուրաքանչյուր առարկայի հայտնվելը մեկնաբանեցեք՝ հարցնելով.

«Այս մեկն ինչն է պայ ուսակը դրիր»: Եթե ասի. «Այն կարմիր է», դուք կարող եք ասել՝ «Ճիշտ է, բուր որ մյ ուսների նման»՝ նմանությամբ գաղախարը շեշտելով:

«Ուրիշ է՞ լ ինչ կարմիր առարկակարող ես գտնել »:

Դիտարկում:

Մեկ ուրիշ անգամ պայ խաղը կարելի է խաղալ տարբեր նկարների միջոցով: Երեխաներին ցույց տալ տարբեր նկարներ և ինդիքել երեխաներին խմբավորել պարկերները, որևէ ընդհանուր հատկանիշով: Այս տարբերակով խաղը ավելի դուր եկավ երեխաներին և ցանկությամբ ուն հայտնեցին կրկին խաղալու:

Երկրաչ ախական տարրեր

<<Բնու թյ ու նը իոսու մ է շրջանի, եռանկյ ան և այ լ մաթեմատիկական պարկերների լ եզվով>>:

Գա իլ եո Գա իլ եյ

Այ ս խաղերից հետո կարող եք ամենօրյ առաիթներն օգտագործել՝ երեխայ ին երկրաչ ախական պարկերները, առարկաների դիրքը և ուղղու թյ ու նը ցույ ց տվող բառերը գործածել ու : Օրինակ՝ աիցցաու տել իս կարող եք հարցնել . « աիցցայ ի այ ն կտրն ի՞ նչ պարկեր է : Ճիշտ է, եռանկյ ու ն է » : Կամ բարձրաձայ ն կարդա իս կարող եք նկարը ցույ ց տալ ու հարցնել . « Կարո՞ դ ես ասել , թե կաիիչ ը որտեղ է : Ճիշտ է, կաիիչ ը պահարանի ետևու մ է (տակ է, աջևու մ է, վերևու մ է ...)» :

Խաղ 2 «Կարտֆիլ ով տպագրու մ» :

Նախապարասու մ :

Ձեզ անհրաժեշտ են՝ երկու լ այ ն կարտֆիլ , տարբեր գույ ների ջրաներկ, թուղթ, սուր դանակ, ծծան :

Բացարեք. կարտֆիլ ն այ նախ եք կտել ու , որ այ ն օգտագործեք պարկերներ՝ եռանկյ ու ն, քառակու սի, ուղղանկյ ու ն, շրջան տալ ու համար : Նախկարտֆիլ ները լ այ նու թյ ամբ կիսեք ու ամեն կեսի վրամի պարկերի ու ըվագիծը նկարեք : Ապա ու ըվագծի շուրջը փորեք : Ներկերը լ ցրեք փոքր ախտի մեջ : Երեխայ ին ցույ ց տվեք՝ կարտֆիլ ի դրոշմն ինչ ախ ներկի մեջ մտցնի, որ միայ ն հղկված պարկերը՝ դրոշմը ծածկվի :

Ընթացքը :

Սկզբու մ թող երեխան սրտի ու զածի չ աիտաի : Երբ պարասուտ աշխատել ու , թղթի նոր թերթ վերցրեք ու դրավրամոդել ներ տալք : Սկսեք երկու պարկերով մոդել ներից, ասենք, եռանկյ ու ն և շրջան պարկերները հաջորդաբար տալք՝ մի գույ ն օգտագործել ով, յ ու ըաքանչ յ ու ըը երեք անգամ կրկնել ով :

Քննարկու մը :

Մինչ և երեխան տար մ է, հարցրեք .

«Մեր օգտագործած երկու պարկերներն ի՞ նչ ենք անվանու մ» :

«Ր՞ ը պարկերն է առաիինը» :

«Ր՞ ըն է հաջորդը» :

«Դրանից հետո ո՞ ըն է» :

«Ի՞ նչ մոդել ես տեսնու մ» :

Առաջարկեք մոդել ը շարունակել :

Դիտարկու մ :

Գործը փոքր-ինչ բարդացրեք՝ մի պարկեր ևս ավելացնելով: Այ սահսով ստացվեց երեք պարկեր՝ եռանկյուն, շրջան և քառակուսի: Երեխաներին շատ դուր եկավ խաղը: Նրանք սրտի ու զանգի չափ տարում էին: Անհրաժեշտ է թյան դեպքում այս գործը կարելի է ուզանի չափ բարդացնել, շարունակել:

Թվերն ու դրանց նշանակումը

<<Թվերը չեն կառավարում աշխարհը, բայց նրանք ցույց են տալիս, թե ինչ պես է կառավարվում աշխարհը>>:

Վոլ ֆգանգ Ֆոն Գյոթե

Շատ երեխաներ մինչև և դարոցը սովորում են նաև թվերն անգիր ասել առանց իրապես հասկանալ ու, թե թվերն ինչ են պարկերում: Թվերն արագ և անթերի անգիր ասելը դեպի դրանց իմաստը ից օգտագործելը, գումարել ու և հանել ու սովորելը տանող ճանապարհի առաջին նշանակալից քայլն է:

Խաղ 4. «1-ից 10 թվերը»

Ընթացքը:

Երեխայի հետ բարձրաձայն կարդացեք՝ առարկաների համապատասխան քանակը շեշտելով:

Նկկկգսեգկկկ

Քննարկումը:

Երեխային առաջարկեք հարցերի պատասխանները թվերի շարքի վրա մատով ցույց տալ:

«Քանի՞ տարեկան ես»:

«Քանի՞ ուտելու ես»:

«Քանի՞ մատու ես»:

Այստեղ հարմար հարցերը բազմաթիվ են:

Դիտարկում:

Ուսուցման վաղ տարիքում երեխան պետք է սովորի 1-ից 10-ը արագ ու անսխալ հաշվել, մինչև և 10 թվերը գրել: Դրանք հերթականությամբ սովորել ու համարնա թվերը բազմիցս դիտել ու կարիք ունի: Ի տարբերությամբ ունի շատայլ լեզուների, հայ երեխան բարեբախտաբար մի շատ օգտակար առավել ունի ունի. 10-ից մեծ թվերն անվանում են գումարման սկզբունքով՝ տասնմեկ (տաս + մեկ) և այլն, ինչը երեխայի, հետևաբար նաև մեր գործն զգալիորեն հեշտացնում է: Հետագայում խաղն ավելի մեծ թվերի վրա կարող ենք տարածել:

Նկարների միջոցով 1-ից 10 թվերը բարձրաձայն կարդալը ոչ միայն երեխային հաշվել է սովորեցնում, այլ խաղն դարձնում առավել հետաքրքիր, գունազեղ, ձևավորում է նրանց գեղագիտական ճաշակը:

Խաղ 5. «Մեկով ավելի, մեկով պակաս»:

Նախապարասում մը:

Երեխային ավելի կամ պակաս հասկացու թյուններին վարժեցնելու համար Ձեզ անհրաժեշտ են առնվազն 10 խորանարդ կամ մեծ ուղևոր (ի վերջո ոչ շատ փոքր խաղալիք), թել:

Բացարեք, որ այս խաղում մի թիվ եք ասել ու (մեկից մինչև և տասը թվերից), իսկ նա պիտի մի գծի վրա համապատասխան քանակի խորանարդներ շարի (կամ ուղևորները թելի վրա):

Ընթացքը:

Մի թիվ ասեք (1-ից մինչև և 10-ը), օրինակ՝ 6 և երեխային ինդրեք այդքան խորանարդներ կամ ուղևորներ շարել:

«Այ՛ ժամ վեցից մեկով ավելի ինչու չցույց տուր»:

«Սրանք քանիսն են»:

Հետևորդից սկսեք ուրիշ թվով: Այս անգամ էլ առաջարկեք մեկով փոքր թիվը ցույց տալ ու անվանել:

Քննարկում:

Մոտավորապես 4-րդ կամ 5-րդ թվի համար նախադրյալ առանց հաշվելու ասի մեկով ավելի կամ մեկով պակաս թիվը, ապա միայն հաշվելով՝ շարելով ցույց տալ հարցրեք:

«Կարող ես ասել մեկով ավելի ինչ (մեկով պակասը) ո՞րն է»:

«Առանց խորանարդները շարելու կարո՞ղ ես ասել»:

Դիտարկում:

Երեխաների համար հեշտ է առարկաները հաշվել, եթե դրանք շոշափելի են ու շարքով դասավորված: Դրսում, երեխայի հետզբոսնելիս նրան կարելի է առաջարկել հաշվել այնպիսի առարկաներ, որոնք շոշափելի են արավորչե: Օրինակ՝ պատահանների շարանը: Նորից հարցնել՝ քանիսը հաշվեցիր, և համոզվել, որ հասկանում է, որ հաշվի վերջին թիվը հենց ցույց է տալիս, թե քանի առարկա կա:

Խաղ 6: «Ամենաշատն ու ամենաքիչը»:

Նախապարասում մը:

Երեխային ասացեք, որ ընտանիքի անդամներին անուկներով հաշվելու խաղ եք խաղալու: Եթե ձեր ընտանիքը փոքր է, նրա բարեկամների և սիրելիների անուկներն էլ օգտագործեք:

Ձեզ անհրաժեշտ են՝ թուղթ և մաքիտ(գրիչ) :

Ընթացքը:

Երեխայ ին առաջարկեք ընտանիքի չորս կամ հինգ անդամի անունները տպ : Ամեն մեկի անունը տպ իսպան մեծ, հատհատառերով գրանցեք թղթի վրա: Երբ գրել և ավարտեք, ամեն անունը ցույց տվեք ու երեխայ ի հետկարդացեք: Ապահարցրեք.

«Ու՞մ անվան տառերն են ամենաշատը»:

«Ինչ ու՞ ես կարծում, որ այս անվան մեջ ամենաշատ տառերն են»:

«Ինչպե՞ս կբացարես»:

«... անվան մեջ քանի տառ կա»:

Քննարկումը:

«Ամենաքիչ ի» վրակենտրոնակ ու համար երեխայ ին հարցրեք, թե ում անունն է ամենաքիչ տառերով գրված:

«Ինչ ու՞ ես կարծում, որ այս անվան տառերն ամենաքիչն են»:

«Քանի՞ տառ կա»:

Թող հաշվել ով գտնի:

Դիտարկում:

Խաղը անցավ շատուրախ և անմիջակամ: Յուրաքանչյուրը ցանկանում էր իր ընտանիքի անդամների անունները գրել, այդ պատճառով խաղը փոքր ինչ փոխվեց և գրեցինք մեր խմբի երեխաների անունները և այդ անուններից երեխաները շատ հեշտությամբ առում էին ամենաշատ և ամենաքիչ տառերով անունները: Հետո յուրաքանչյուրը հաշվում էր իր անվան մեջ տառերի քանակը:

Խաղ 7: «Չույ գ առարկաների հաշվումը»:

Նախապարասումը:

Սկսել ուց առաջ թող երեխան ուսումնասիրի տիկնիկի կամ կենդանու այն մասերը որոնք երկուսն են:

«Քո տիկնիկը ինչի՞ց երկու հատունի»:

Ապասացեք, որ «զույգ» են անվանում այն երկու բաները, որոնք միասին են լինում և որ տիկնիկը (կամ կենդանին) ունի զույգ աչք, զույգ թև և այլն:

Ընթացքը:

Մի քանի խումբ առարկաներ դասավորեք, որոնցում լինեն զույգ իրեր (առենք կոշիկներ):

«Սակոշիկների զույգ է. դրանք երկուսն են ու միասին են: Կարո՞ղ ես այստեղ ուրիշ իրերի զույգ գերցույց տպ »:

«ինչ ի՞նչ գ իմացար, որ սագուլյ գ է»:

«Այ ս ամբողջ խու մբն ինչ ու գուլյ գ է՞ »:

Չափում

Ես հաճախեմ կրկնում, որ եթե դու ք ի վիճակի եք չ ավել ու այ ն, ինչ ի մասին խոսում եք, և արդյ ու նքը թվով արտահայ տել ու, - ասարդու ք ինչ -որ բան գիտեք այ դ առարկայ ի մասին:

Լորդ Ու իլյ ամ Կել վին-Թոմսոն

Երեխան հավանաբար օգտագործում է չ ավն ու աստիճանը բնութագրող այ նախի բառեր, ինչ պես՝ «մեծ», «ավել ի մեծ», «փոքր», «երկար», «բարակ» կամ «ավել ի բարակ»: Այ ս բառերը ցույց են տալ իս, թե նա ինչ պես է ճանաչում առնչ ու թյ ու նները: Այ ս հմտությ ու նները կարևոր է ոչ այ նքան մաթեմատիկայ ի, որքան բնագիտությ ան, աշխարհագրությ ան և հեքիաթ պատմել ու համար: Երեխան պիտի սովորի, որ չ ավի ինչ -որ բան բնութագրել ու ճանապարհ է: Օրինակ, թե ինչ -որ առարկային ըստ մեծ է, տաք, ծանր կամ բարակ, կամ թե ինչ -որ բան ատել ն ինչ ըստ կտևի: Նանաև պիտի սովորի, որ չ ավն առարկաները համեմատել ու համար է:

Խաղ 8. «Չափման գործիքներ»:

Նախապարաստում:

Թող երեխան ձեզ օգնի չ ավման գործիքներ հավաքել ու : Օրինակ՝ քանոն, ջերմաչ ախ ժամացույց, կշեռք, մետր:

Ընթացքը:

Երեխայ ին ասացեք, որ այ դ բոլ որ գործիքներն օգտագործվում են առարկաներ չ ավել ու համար: Ամեն գործիքի համար հարցրեք.

«Այ ս գործիքի անունը գիտե՞ ս»:

«Գիտե՞ ս, թե ինչ ի համար են այ ն օգտագործում»:

Քննարկումը:

Որպեսզի երեխան գործիքներն օգտագործել ու ձևերի վրակենստրոնանա, հարցրեք.

«Ո՞ր գործիքն է ասում, թե ժամը քանիսն է»:

«Ո՞ր գործիքն է ասում, թե որքան ցուրտ է կամ շոգ է»:

«Ո՞ր գործիքն է ասում, թե առարկան կամ մարդն ինչ ըստ ծանր են»:

«Ո՞ր գործիքն է ասում, թե առարկան ինչ ըստ երկար է»:

Դիտարկում:

Այ ս տարիքի երեխան հիմնականում դժվարությ ու ններ է ու նենում առարկաները համեմատել ու հարցում, բայց նոր սկսում է չ ավումը հասկանալ : Այ ս խաղը

օգնում է ճանաչել չափան սարգագույն, կիրառական գործիքները: Երեխաները ուսումնասիրում էին չափան գործիքները և ճիշտանվանում անունները:

Կշեռքով կշռում էին իրենց խաղալիքները, իսկ ջերմաչափով ստուգում էին, որ կարելի է չափել մարմնի ջերմաստիճանը, ինչպես նաև որոշել սենյակի, ջրի ջերմաստիճանը համապատասխան ջերմաչափերով:

Խաղ 9: «Ձեռքերով ու ոտքերով չափումներ»

Նախապատասխանումը:

Երեխային ասացեք, որ տարբեր առարկաներ եք ձեռքով չափելու:

Կատարումը:

Ձեր ձեռքը և պսակը, ու թող երեխան նույնն անի: Մինչ երեխան նայում է, ձեռքը սեղալարածելով չափեք սեղանի երկարությունը: Թող նահալվի, թե սեղանը չափելու համար քանի ձեռք «սխալ եկավ»: Չարցրեք.

«Սեղանը քանի՞ ձեռք երկարություն ունու՞նի»:

«Սեղանը (թիվն եք ասում) ձեռք երկարություն ունու՞նե՞մ, եթե նորից չափեմ»:

Քննարկումը:

Չարցրեք.

«Սեղանի երկարությունը ինչքա՞ն կլինի, եթե քո ձեռքով չափենք»:

«Սեղանը չափելիս ինչու՞ քո ձեռքից ավելի շատ ստացվում, քան իմից»:

«Ինչ եթե ոտքով չափենք: Ի՞նչ ես կարծում, սեղանը չափելու համար ավելի շատ ձե՞ռք, թե՞ ոտք է անհրաժեշտ»:

Դիտարկում:

Երբ երեխան նուրասնում է ձեռքերով չափելու մեթոդը, հետագայում կարելի է ցույց տալ, թե ինչպես կարելի է առարկան ոտքով չափել: Օրինակ՝ հատակի գորգի երկարությունը, կամ խմբասենյակի երկարությունը՝ ոտքերը ծայրը ծայրին հերթափոխելով: Կարելի է նրան տալ չափաչափից պատասխելու դրանով սեղանի երկարությունը չափել: Թող ասա՞ր գործիքով նրան կարելի է հանձնարարել տանը չափել իր մահճակալը կամ տան ցանկացած իրի երկարությունը:

Խաղ 10: «Լիքը, կիսատու դատարկ»

Նախապատասխանումը:

Ձեզ անհրաժեշտ են՝ ամանով ջուր, 4 նույն չափի թափանցիկ բաժակներ:

Ընթացքը:

Բաժակները մի գծի վրա շարեք, դրանցից մեկը լ ի՞քը ջուր լ ցրեք, մյ ուսը, ճիշտ կիսով չ ափ երրորդը՝ մոտավորապես երկրորդի կեսի չ ափ չ որրորդի մեջ ջուր մի լ ցրեք:

Քննարկումը:

Թող երեխան ջրի մակարդակները համեմարի: Չարցրեք.

«Ո՞րն է կիսով լ ցված»:

«Ո՞ր բաժակն է դատարկ»:

«Բաժակները լ ի՞քը բաժակից մինչև և դառա՞րկն են դասավորված»:

«Կարո՞ղ ես այ դափս դասավորել »

Դիտարկում:

Խաղը երեխաների մոտմեծ ոգևորվածությամբ ու ն առաջացրեց: Բոլ որը ցանկանում էին պատահանել հարցերին: Չետագայ ու մ խաղը բարդացվեց՝ նման մի այ լ բաժակ կիսով չ ափ լ ցվեց ջրով ու երեխաները սխալ է որոշեին այ ն բաժակը, որը ճիշտ նույն քան ջրով է լ ցված:

Խաղ 11: «Ծանր ու թեթև»

Նախապարասումը:

Երեխայ ի օգնությամբ տարբեր ծանրությամբ մի քանի առարկա հավաքեցեք (առենք գրքեր, քարեր խաղալ իքներ և այ լ ն):

Կատարումը:

Բոլ որ առարկաները սեղանին դրեք: Երեխայ ին ինդրեք այ դ իմբից մի ծանր իր ընտրեք:

Քննարկումը:

Ծանր ու թեթևը ճանաչել ու, տարբերել ու հարցում երեխայ ին օգնել ու համար հարցրեք.

«Ինչ ու՞ այ ս (առարկայ ի անունն առեք) վերցրիր»:

«Այ ն բարձրացնել ը դժվար է: Կարո՞ղ ես մի ուրիշ առարկա գտնել, որը բարձրացնել ն ավել ի դժվար է»:

«Կարող ես մի շատ թեթև առարկա գտնել, որը բարձրացնել ն ավել ի հեշտ է»:

Եթե երեխան դժվարանա որոշել, թե որ առարկան է թեթև, կարող եք ինքներդ թեթև առարկավերցնել ու առել. «Սամյ ու սներից ավել ի ծանր չ է. թեթև է, շատ հեշտ է բարձրացնել »: Դա երեխայ ին կօգնի հասկանալ ու, որ ծանր առարկաները դժվար է

բարձրացնել, իսկ թեթևները՝ հեշտ Բացահայտորեն տարբեր ծանրությամբ երեք առարկաներում: Երեխային առաջարկեք ծանրից թեթև դասավորել:

Դիտարկում:

Երեխաները շատ հեշտ կողմնորոշվում էին, թե որն է ավելի ծանր, որը ավելի թեթև և ճիշտ պատասխաններ էին տալիս: Երեխաները բացառում էին, որ ծանր առարկան դժվար է բարձրացնել, իսկ թեթևը հեշտ Զետագայ ում խաղը բարդացվեց: Երեխաներին առարկվեց երեք տարբեր ծանրությամբ առարկաներ դասավորել ծանրից թեթև և հակառակը՝ թեթևից ծանր:

ԵՇՐԱԿԱՑՈՒ ԹՅՈՒՆ

Այսպիսով, մաթեմատիկական խաղերը տարրական դասարաններում ամենահիմնական միջոցներից են: Դրանք օգնում են նոր նյութի հաղորդումը նախապարասելու, անցածն ամրապնդելու և ամփոփելու, ձեռք բերած գիտելիքներն ստուգելու նպատակով:

Դրանք նպատակաուղղված են մաթեմատիկական գիտելիքների խորացմանն ու ամրապնդմանը:

Խաղերը ընտրելիս նկատի եմ ունեցել նաև «երեխա-ուսուցիչ» և «ուսուցիչ - երեխա» փոփոխարարություն և դրական հույզերի առաջացման ու զարգացման վրա: Նման գործունեությունն ու հաջորդականությունն շնորհիվ զարգանում են երեխաների անհատական ու անձնական հատկանիշները, որոնք չեն կարող հաղորդվել պարամուլներին գործընթացում և բացահայտվել նրանց արտենցիալ հնարավորությունները:

Նկարագրված խաղերը կարող են անցկացվել և որպես առանձին մաթեմատիկական խաղ պարամուլներ և ազատժամերին որպես խաղ-զվարճալիքներ, ինչպես խմբատեսչականում, այնպես էլ բակում: Ցանկալի է որոշ խաղեր իրականացնել երաժշտությամբ և հնչյունների ներքո:

Վստահ եմ, որ այս խաղերը, որտեղ մեծահասակը ուղղակի խաղում է երեխաների հետ և տվյալ պահին կյանքին նայում է երեխայի աչքերով, կօգնի երեխաներին հաղթահարել ու մաթեմատիկայի նախնական, տարրական հասկացությունների պրոբլեմները ու բացումը

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. ժևկովսկայա արհի, «Խաղը և դրամանկավարժական նշանակությունը» 1975թ.
2. Մարկովա Տ.Ա «Մանկավարժական խաղի արդի խնդիրները» Մոսկվա 1990թ.
3. Մանկավարժություն 1.2012
4. Էլկոնին Օ Վ «Խաղի հոգեբանությունը», «Մանկավարժություն»
5. Երկրայ ոլովան Լ «Զարգացնող առարկայական միջավայր» Մոսկվա 1995ր.