



**«ՍԵՎԱՆԻ Խ.ԱԲՈՎՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ»**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2023**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**ԹԵՄԱ՝**

**«ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ  
ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԴԱՍԵՐԻՆ»**

**ԱՌԱՐԿԱ՝**

**ԴԱՍՎԱՐ**

**ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՂԵԿԱՎԱՐ՝**

**ԱՐՄԵՆՈՒՀԻ ՄԵԼՔՈՆՅԱՆ**

**ՀԵՂԻՆԱԿ՝**

**ՇԱՔԵ ԽԱԼԱՖՅԱՆ**

**ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝**

**ՍԵՎԱՆԻ Վ.**

**ԿԱՐԱՊԵՏՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ N 3 ՀԻՄՆԱԿԱՆ**

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
Խաղը որպես մարդկային գործունեության ձև .....	4
Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին .....	8
Եզրակացություն.....	14
Առաջարկություն.....	15
Գրականության ցանկ.....	16

## Ներածություն

Երեխան խաղալով հասկանում է ինքն իրեն, ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիքներ է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ:

Մանկավարժական գործընթացում խաղը համարվում է կրթադաստիարակչական միջոց: Խաղի միջոցով կարողանում ենք երեխաներին հաղորդել գիտելիքներ, նրանց մոտ մշակել կարողություններ և հմտություններ, զարգացնել ուշադրությունը, հիշողությունը և երևակայությունը:

Խաղերի կիրառմամբ ուսումնական նյութի յուրացումը դառնում է մատչելի: Դասերը դառնում են ավելի հետաքրքիր և աշխույժ:

### **Հետազոտության արդիականությունը**

Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը կրտսեր դպրոցականների համար դասը դարձնում է ծանրաբեռնված: Կրտսեր դպրոցականների համար մաթեմատիկայի դասաժամերի մտավոր ծանրաբեռնվածությունը թոթափելու, սովորողների մոտ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնելու և ողջ դասադրոցեսի ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեությունը ապահովելու նպատակով կիրառվում են խաղային տեխնոլոգիաները, ուսուցման և դաստիարակության ժամանակակից մեթոդների հետ համատեղ:

### **Հետազոտության նպատակը**

Կատարելագործել տարրական դասարանների մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղային տեխնոլոգիաները:

Զարգացնել խաղային տեխնոլոգիաների մեթոդական կիրառումները

### **Հետազոտության խնդիրները**

- Ուսումնասիրել աշակերտների և ուսուցիչների փոխհարաբերությունները խաղային տեխնոլոգիաները կիրառելիս:
- Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը տարրական դպրոցում:
- Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը մաթեմատիկայի դասերի ժամանակ:

## Խաղը որպես մարդկային գործունեության ձև

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մարդկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորույթ չէ: Ժամանակակից մանկավարժության մեջ խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարացման գործում, դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ զբաղվել են Լ. Վիգոտսկին, Ա. Ն. Լեռնտերը, Դ. Բ. Էլկոնինը և այլք:

Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում:

Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման, դաստիարակության գործում: Ըստ հոգեբանների այդ տարիքն է առանձնանում որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետ զուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը: Այդ տարիքում խաղն անձի ձևավորման կարևորագույն միջոց և գործոն է: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը՝ և մարմնաշարժողական, և՛ իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման համար: Խաղի մուտքը կենդանի մանկավարժական գործընթացներ դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և աշակերտ-աշակերտ փոխհարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեն ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ:

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

Վ.Ս. Կուկուշինը 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 ու դաստիարակման միջոց և թույլ տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղերի սոցիալ-մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:

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

**-Հաղորդակցական գործառույթ:** Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավվում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

**-Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը:** Խաղը 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. Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցալիական 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, այլև 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 ինքնագագացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:

-Խաղի զվարճացնող գործառույթը: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում: Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթը առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնում են: Խաղը մոզական ուժ ունի: Այն ընդունակ է սնել երևակայությունը:

Խաղը մասնագիտական, ընտանեկան կյանքի և մարդկային ներդաշնակ հարաբերությունների ձևավորման դպրոց է: Սակայն սովորական դպրոցից 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 ու ճկուն դարձնել:

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

«Խաղային տեխնոլոգիա»ասելով պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը:

Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը:

Խաղի ընթացքում անձն իրեն իրացնում է լիարժեքորեն:

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,

-այլոժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը դժվար է թերագնահատել: Այն համարվում է զվարճանքի, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության, թերապիայի հզոր միջոց: Ժամանակակից կրտսեր դպրոցում խաղը կիրառվում է որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա՝ թեման, բաժինը ուսումնասիրելու և յուրացնելու նպատակով, որպես դասի առանձին տարր, արտաուսումնական պարապմունքի ձև և այլն: Պարապմունքների խաղային ձևն ստեղծվում է խաղային եղանակների և իրավիճակների օգնությամբ: Այն ուսումնական գործունեությունը խթանող միջոց է:

Այսպիսով, խաղը ժամանակակից կրտսեր դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթության սկզբնական հատվածում առավել արժևորվել է հատկապես վերջին շրջանում, երբ դպրոց մուտք գործեցին 5,8-6 տարեկան երեխաները, որոնք իրենց մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով կարիք են զգում նման տեխնոլոգիաների ներդրման:

Այն համապատասխանում է նրանց հետաքրքրություններին: Այդ կերպ ստեղծվում են ուսման դրական դրդապատճառներ և նպաստավոր մթնոլորտ: Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամանակակից դպրոցում, և դրանք տալիս են գոհացուցիչ արդյունքներ:

Կրտսեր դպրոցում այսօր հաջողությամբ կիրառվում են խաղ-բեմականացումներ: Խաղ-բեմականացումները կարելի է անցկացնել առաջին դասարանցիների հետ՝ աշակերտական գործունեության սկզբնական փուլից: Պարզելու համար, թե երեխաներն ինչպիսի խաղային փորձով են եկել դպրոց, հենց սեպտեմբերից անհրաժեշտ է կազմակերպել նմանատիպ աշխատանքներ: Տեսնելու, լսելու և այդ ամենը ճիշտ ընկալելու կարողությունները երեխաների մեջ մշակվում և հղկվում են դեռևս նախադպրոցական տարիքում: Դպրոցում, ինչ խոսք, դրանց առավել ուշադրություն է դարձվում: Կ.Դ. Ուշինսկին ասում էր, որ դպրոց 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 կարողությունների ձևավորմանը:

## Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին

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

### Բլեզ Պասկալ

Երեխաների մեջ տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների վերաբերյալ գիտելիքներ, կարողություններ, հմտություններ մշակելու և զարգացնելու ամենաարդյունավետ ձևը դա խաղն է:

Տեխնիկական առաջընթացի պայմաններում մաթեմատիկական գիտելիքներն ու հմտությունները ներկայացնում են որպես ժամանակակից աշխարհում հետաքրքիր աշխատանք ունենալու հաստատուն երաշխիք:

Երեխաների ներդաշնակ զարգացումը պահանջում է ընդդունակությունների մշակում, որը կարելի է իրականացնել նրանց ինքնուրույնության և իմացական հետաքրքրություններ բարձրացնելու ճանապարհով: Այս հարցում խթանիչ դեր են խաղում մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը: Որպեսզի խաղերը դառնան երեխաների ստեղծագործական ինքնաբացահայտման և տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների յուրացման միջոց և կատարեն իրենց զարգացնող դերը, պետք է հրաժարվել խաղի վերաբերյալ առ այսօր տիրող պատկերացումից՝ այսինքն՝

1. Խաղը չպետք է դիտել որպես տարրական մաթեմատիկական հասկացությունները ձևավորող կարգավորված գործընթաց, այլ որպես ազատ գործունեություն, որտեղ երեխան գիտակցաբար ընկալում է, համեմատում և ընտրում արդյունքին հասնելու ճանապարհներն ու հնարները, ինքնուրույնություն է ցուցաբերում իր ճանապարհին ընկած դժվարությունների հաղթահարման գործում:

2. Ուսուցիչը խաղերում պետք է հանդես գա խաղընկերոջ դերում:

Մաթեմատիկական բովանդակությամբ յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ ունի իր խնդիրները՝ զարգացնել բանավոր համրանք կատարելու ունակությունը,



ծանոթացնել երկրաչափական պարզ ձևերին, ծանոթացնել թվերի բանավոր շարքին, թվանշաններին, թվերի կազմությանը և այլն:

Խաղերում ստղծվում են այնպիսի իրավիճակներ, որոնք երեխաներին կմղեն փոխօգնության, աշխատանքի արդյունքը համատեղ քննարկելուն, դրական հույզերի առաջացմանն ու զարգացմանը: Ինչ խոսք, որ այս ձևով խաղալու ընթացքում երեխան էլ իր սեփական փորձը, վերաբերմունքը, հմտությունները և սովորելու ոճն է բերում խաղի մեջ և դառնում նրա ոչ թե պասիվ, այլ ակտիվ մասնակիցն ու կատարողը:

Խաղերի հիմքում ընկած են հետևյալ նպատակներն հետապնդող առաջադրանքները.

1. Ուշադրություն և դիտողականության զարգացում

2. Ստեղծագործական երևակայության զարգացում

3. Մտածողությունը զարգացնող վերլուծական, կառուցողական ունակություններն ամրապնդող հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական, կատակ խնդիրներ, մաթեմատիկական գլուխկոտրուկներ, հանելուկներ:

Խաղ - խնդիրները մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում սովորողների շրջանում մեծ հետաքրքրություն են առաջացնում: Նրանք սիրով մասնակցում են խաղ-խնդիրների շուրջ ծավալված քննարկումներին, որոնց գտնում են լուծման արդյունավետ եղանակներ: Դասարանի ամենապասիվ սովորողներն անգամ ակտիվանում են և ներգրավվում ուսումնական գործընթացում. Դասը նրանց համար դառնում է հետաքրքիր:

Սովորողներին առաջադրված խաղ- խնդիրները պետք է լինեն ոչ շատ պարզ և ոչ էլ շատ բարդ: Դրանք պետք է համապատասխանեն սովորողների կարողություններին, կիրառվեն նպատակային, նպաստեն սովորողների գիտելիքների հարստացմանը և տրամաբանական մտածողության զարգացմանը:

Հետաքրքրաշարժ առաջադրանքներից են նաև խաչբառերը: Սովորողները մեծ հետաքրքրությամբ են լուծում տարրական դասարանների մաթեմատիկայի ծրագրային նյութի շրջանակում կազմված բազմազան, հետաքրքիր խաչբառերը, որոնց լուծումը ոչ միայն օգնում է սովորողին կրկնել և ամրապնդել անցած ծրագրային նյութը, այլ նաև մարզել մտածողությունը, հանդես բերել կռահունակություն, զարգացնել մաթեմատիկական խոսքը:

Դրանք կարելի է առաջադրել սովորողներին կամ դասի սկզբում, կամ դասի միջին մասում անցած թեմաները՝ ամրապնդելու նպատակով:

Հետաքրքրաշարժ առաջադրանքներից են նաև օրինաչափությունները, որոնց կռահումը հստակ դիտողություններ է պահանջում: Սովորողները օրինաչափության բանալին գտնելու համար պետք է համեմատեն օրինաչափության նախորդ և հաջորդ անդամները, վերլուծեն և ընդհանրացնեն: Լուծման բանալին գտնելը սովորողներին մեծ ուրախություն է պատճառում: Այն մտավոր գործունեությունը խթանող և ակտիվացնող լավագույն միջոցներից է:

Խաղային տեխնոլոգիաները կարելի է կիրառել նաև բանավոր հարցման ժամանակ: Այն լավագույն միջոցն է տարրական դասարաններում բանավոր հարցման կազմակերպման գործում, որովհետև խաղի ընթացքում ամենաթույլ աշակերտն անգամ ոգևորվում է, ձերբազատվում բարդություններից, դառնում անկաշկանդ: Կարելի է կազմակերպել բազմաթիվ դիդակտիկ խաղեր, որոնց ընթացքում ուսուցիչը ուշադրության կենտրոնում է պահում այն երեխաներին, որոնց ցանկանում է գնահատել: Թվարկենք դրանցից ամենատարածվածները՝ «Մնջիկ», «Շրջանաձև օրինակներ», «Թվաբանական դոմինո», «Թվաբանական լոտո», «Մոզական քառակուսիներ», «Թվաբանական սանդուղք» և այլն: Օրինակ՝ ստուգելու համար, թե որքանով են աշակերտները յուրացրել երկնիշ և եռանիշ թվերի հետ կատարվող գործողությունները (գումարում, հանում, բաժանում, բազմապատկում) ուսուցիչը կարող է կազմակերպել Շրջանաձև օրինակներ» խաղը, որի ընթացքում տեսադաշտում է պահում այն աշակերտների պատասխանները, որոնց ցանկանում է գնահատել:

Մաթեմատիկայի դասն առավել հետաքրքիր դարձնելու համար, երբ անցնում են «Դրամ» թեման, կարելի է անցկացնել «Խանութ-խանութ» խաղը: Դասարանը դարձնել «խանութ, որտեղ վաճառվում են տարբեր ապրանքներ»: Աշակերտները կմոտենան և կկատարեն գնումներ: Կվճարեն գնումների համար: «Խանութպանը» կորոշի ճիշտ են վճարել, թե՛ ոչ: Եվ հարկ եղած դեպքում կվերադարձնի մանրը: Այս խաղը կարելի է անցկացնել դասի վերջին 10 րոպեին:

Մաթեմատիկական խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չի: Դրանք հետապնդում են ուսումնական նպատակներ: Խաղերը հաղորդակից են դարձնում

մաթեմատիկական գիտելիքներին, ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնում մաթեմատիկայի նկատմամբ:

Դասի ընթացքում մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպվում են նոր նյութի հաղորդում նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու և ամփոփելու, գիտելիքներն ստուգելու նպատակով: Դիդակտիկ և շարժական խաղերը, հաշվային զվարճալիքներն ու տրամաբանական խնդիրները նպաստում են սովորողների գիտելիքների խորացմանն ու ամրապնդմանը:

Մաթեմատիկական խաղերը կարելի է կիրառել նաև մյուս առարկաների ուսուցման ժամանակ, ինչը կապահովի մաթեմատիկայի ու տվյալ առարկայի միջառարկայական կապը: Օրինակ՝ մաթեմատիկայի դասին հնարավոր է օգտագործել այն պարագաները, որոնք աշակերտները պատրաստել են աշխատանքի ուսուցման ժամերին:

Խաղը կարևոր է նաև ուսուցվող նյութի ամրակայման համար: Նոր թեմա բացատրելուց հետո ուսուցիչը երեխաների կողմից ստուգում է նյութի յուրացումը և այն ամրապնդում տարբեր եղանակներով, այդ թվում մաթեմատիկանան խաղերի միջոցով:

Հանելուկ-խղիբները նպատակահարմար է առաջադրել դասի վերջում, որպեսզի երեխաները տանը նույնպես հնարավորություն ունենան մտածելու տվյալ առաջարանքի ուղղությամբ:

**Համր խաղ:** Կարելի է կազմակերպել գումարում և բազմապատկում ուսուցանելիս:

**Շարունակիր հաշվել:** Հարմար է կազմակերպել թվարկություն ուսուցանելիս, որի նպատակն է սովորեցնել հաշվել՝ սկսած ցանկացած թվից:

**Գնալով պակասեցրու:** Այս խաղը կազմակերպվում է թվարկություն ուսուցանելիս և հետ հաշիվ կատարելիս:

**Լավագույն հաշվորդը:** Կարելի է անցկացնել դասի տարբեր փուլերում և տարբեր եղանակներով:

**Ով կլուծի արագ և ճիշտ:** Նպատակահարմար է կազմակերպել տնային աշխատանքներ ստուգելիս:

**Պատասանիր անմիջապես:** Թվաբանական բոլոր գործողություններն այակերտների մեջ ամրակայելու միջոցներից մեկն է:

**Գտնել մտքում պահած թիվը:** Այս խաղի ժամանակ ուսուցիչը հայրողաբար ասում է գործողություններ, իսկ աշակերտները կատարում են պահանջվող հավումները: Կիրառելի են նաև երկրաչափական բովանդակությամբ խաղեր. օրինակ՝ Կառուցիր պատկերներ: Ուսուցիչը աշակերտներին հանձնարարում է հաշվեձողիկներով կառուցել երկրաչափական պատկերներ: Երկրաչափական խաղերից են՝ **«Գուշակիր ինչ ենք թաքցրել»**, **«Հանիր պահուցվող առարկան»**, **«Գծիր փակ աչքերով»**, **«Որտեղ է իմ տեղը»** և այլն:

Ելնելով ուսումնական նյութի բովանդակությունից՝ անցկացնում եմ տարբեր խաղեր: Դասը հետաքրքիր դարձնելու համար սովորական վարժությունների կամ բանավոր հաշվի ժամանակ նկարում եմ ծաղիկ, որի թերթերի վրա տեղադրում եմ վարժություններ և պահանջում, որ երեխաներն ասեն պատասխանները:

Թելադրում եմ բազմանիշ թվեր, որոնք աշակերտները գրում են իրենց կողմից պատրաստած ինքնաշեն գրատախտակների վրա՝ ներկայացնելով կարգային գումարելիների տեսքով:

Ով կլուծի արագ և ճիշտ խաղի միջոցով անցկացնում եմ մրցույթներ: Գրատախտակին երեք շարքով գրում եմ վարժություններ, յուրաքանչյուր շարքից մեկական աշակերտ մոտենում է գրատախտակին, լուծում վարժությունը և նստում տեղը: Մոտենում են հաջորդ աշակերտները: Հաղթում է այն շարքը, որի բոլոր անդամները արագ և ճիշտ լուծում են վարժությունները:

Անցկացնում եմ նաև խրախուսանք-խաղ՝ **«Մանդուղքներով քարձրացիր ու տես, թե ով, գործողություններ կատարելով, ավելի արագ կհասնի ամենավերին աստիճանին»:** **«Ում ձեռքին է թիվը»** ակտիվացնող քարտային խաղի միջոցով զարգանում են աշակերտների ուշադրությունը, հաշվումներ կատարելու կարողություններն ու հմտությունները: Յուրաքանչյուր աշակերտ ստանում է մեկ քարտ: Խաղավարի ընտրությամբ որևէ աշակերտ կարողում է իր քարտի առաջադրանքը: Ուշադրություն է դարձվում, որ աշակերտները կարողանան թվերը ճիշտ մեծացնել կամ փոքրացնել մի քանի անգամ կամ մի քանիսով: Նրանք պետք է ուշադիր լինեն, որպեսզի կարողանան որոշել, թե հարցի պատասխանն իրենց ձեռքին է: Հետո ընթերցում են իրենց քարտի հարցը, և այսպես շարունակվում է խաղը:

Նյութի յուրացումը ստուգվում է համը խաղի միջոցով:

Շղթա խաղը զարգացնում է ուշադրություն, համարձակություն և ակտիվություն:

Արդյունավետ է նաև «Գուշակիր ինչ պատկեր է գծված» խաղը:

Խաղերի շնորհիվ աշակերտներն զգում են, որ իրենք ինքնաբեր նվաճում են գիտելիքների բարձունքներ, և դա իրականացվում է ուսուցչի ուղղորդմամբ: Իրենք են դառնում գործող անձեր: Խաղերով զուգակցված դասը միշտ էլ տալիս է դրական արդյունքը:

## Եզրակացություն

Խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում:

Այն նպատակային և ստեղծագործարար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների:

Խաղային տեխնոլոգիաները հիմք են թատերական մանկավարժության համար: Երեխան ուսուցման սկզբնական փուլից ի վեր պետք է պատրաստ լինի ակտիվ գործունեության: Նա վարժվելու է նպատակային խաղի կազմակերպմանը, խաղի միջոցով սովորելու հնարներին:

Քանի որ խաղի ժամանակ ձեռք բերած գիտելիքները կիրառվում են, ուստի խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում, մասնավորապես գիտելիքների ամրապնդման փուլում, ոչ միայն հիմնավորված է, այլև անհրաժեշտ՝ գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման նպատակով:

Կրտսեր դպրոցում, մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների շնորհիվ ուսուցիչը դառնում է աշակերտի ավագ ընկերը և խորհրդատուն:

Խաղային տեխնոլոգիաների շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, ուսուցման որակը բարձրանում է, զարգանում է սովորողների տրամաբանական և ստեղծագործական մտածողությունը: Երեխաները դառնում են ինքնուրույն և նախաձեռնող:

## Առաջարկություն

Մաթեմատիկայի դասաժամերին հաճախ կիրառել խաղային տեխնոլոգիաներ:

- Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ հեշտացնել գիտելիքների ձեռքբերումը և յուրացումը
- Նպաստել կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ և հեշտ կողմնորոշմանը

## Գրականության ցանկ

1. Գևորգյան Ա. «Ուսուցում և խաղ» «Նախաշավիկ» 2013 N 2, էջ 56-60
2. Ս. Սարգսյան «Մաթեմատիկա և խաղ» «Նախաշավիկ» 2015 N 2, էջ 24-29
3. Բաղդասարյան Ա. «Խաղ պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց» «Նախաշավիկ» 2012 N 6, էջ 35-43
4. Ջ. Գյուլամիրյան «Խաղալով սովորենք» «Զանգակ» 2009, էջ 79
5. Բաղդասարյան Ա. «Խաղալով սովորենք» «Նախաշավիկ» 2011, N 6 էջ 28-31