



,ՍԵՎԱՆԻ Խ.ԱԲՈՎՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑԵ ՊՈԱԿ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ

**Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
մաթեմատիկայի դասին**

ՀԵՂԻՆԱԿ

Մագդա Շավարշի Վարդանյան

ԱՌԱՐԿԱ

Դասվար

ՂԵԿԱՎԱՐ

Արմենուհի Մելքոնյան

ՍԵՎԱՆ 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն

ԳԼՈՒԽ 1

ա) խաղը և <<ճանաչողական եսակենտրոնության>>

հաղթահարումը

բ) խաղը և մտավոր գործողությունների զարգացումը

գ) խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց

ԳԼՈՒԽ 2

ա) խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին:
բ) դիդակտիկ խաղեր

գ) ինտեգրված խաղեր

Եզրակացություն

Առաջարկություններ

Օգտագործված գրականություն

Ներածություն

Չիմնահարցի արդիականությունը՝

Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Այդ ամենին կարելի է հասնել խաղ- ուսուցում շղթայի կիրառմամբ: Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսումը համեմվում է խաղերով, դրանք երեխաների համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, բարձրացնում նրանց մտավոր ակտիվությունը: Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման՝ անհնար է հասնել արդի կրթական նպատակներին: Չէ՞ որ երեխայի ընկալած կյուբական աշխարհն աստիճանաբար է ընդլայնվում: Այս աշխարհի մեջ կարելի է տեսնել ոչ միայն առարկաներ, այլև մեծահասակներին պատկանող իրեր, որոնցից երեխան դեռ չի օգտվել: Այդ առարկաների աշխարհին հասնելու և դրան յուրացնելու ընթացքում էլ տեղի է ունենում երեխայի հոգևոր զարգացումը: Չարգացման այս աստիճանում երեխայի համար դեռևս գոյություն չունեն առանձնահատուկ տեսական գործունեություն, գիտակցված ճանաչողություն: Այս ամենը արտահայտվում է գործողության ձևով և երեխան ձգտում է գործել: Եվ նա գործողություններ է կատարում իրեն հասանելի առարկաներով՝ ընդօրինակելով մեծահասակներին՝ առարկայական խաղից անցում կատարելով դեպի դերային խաղ: Դերային խաղը գնալով իր գործունեության ոլորտը ավելի է ընդլայնում: Երեխան խաղի օգնությամբ ստանձնում է տարբեր դերեր և նրա ձգտման ոլորտը գնալով մեծանում է: Խաղում է ,դպրոց-դպրոցե, ,խանութ-խանութ և այլն: Այսինքն մեծանում է երեխայի պահանջմունքային ոլորտը: Այս ընթացքում դրսևորվում է մարդկային գործունեության հանդեպ նախնական հուզական գործունեական կողմորոշումը, մեծահասակների հարաբերությունների համակարգում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և մեծ լինելու պահանջ է ծնվում:

Խաղի նշանակությունը չի սահմանափակվում նրանով, որ ծնվում են բովանդակությամբ նոր գործունեության դրդապատճառներ և դրանց հետ կապված խնդիրներ: 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 գիտակցականության սահմանին մերձեցող և ընդհանրական նպատակադրումների ձև ստացած դրդապատճառների:

Աշխատանքի նպատակն է՝

- Խթանել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասին
- Խաղի միջոցով զարգացնել մաթեմատիկական գիտելիքները

Աշխատանքի խնդիրներն են՝

- ուսումնասիրել և ներկայացնել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը և միջառարկայական մոտեցումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում
- ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասապրոցեսում
- ներկայացնել հետազոտական աշխատանք:

Խաղը և ճանաչողական եսակենտրոնությանը հաղթահարումը

Երեխան սեփական տեսակող չի սահմանափակում հնարավոր այլ կարծիքներից, հետևաբար իրենը համարում է տիրապետող բոլոր կարծիքներից: ,Ճանաչողական եսակենտրոնությանը 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 եսակենտրոնությանը: Այսպիսով, խաղը դառնում է իրական գործունեության բնագավառ (պրակտիկա) ոչ միայն խաղի մեջ ստանձնած դերի դիրքորոշման փոփոխության առումով, այլ որպես խաղընկերոջ նկատմամբ դրսևորվող վերաբերմունք այն դերի տեսանկյունից, որը ստանձնել է խաղընկերը, ոչ միայն որպես գործողությունների իրական պրակտիկա որոշակի առարկաներով և դրանց տրված նոր նշանակությամբ, այլ նաև որպես տեսակետների համատեղում այդ առարկաների նշանակության առումով, անգամ եթե դրանցով որևէ գործողություն չի կատարվում:

Սա էլ հենց ամեն ինչ կատարվող ,ապակենտրոնացման գործընթացն է: Խաղը դառնում է երեխաների պատճենված գործունեությունը:

Վ. Ա. Նեդոսպասովաի փորձարարական հետազոտության մեջ խաղը ներկայանում է որպես մի գործունեություն, որի մեջ տեղի է ունենում երեխայի ճանաչողական և հուզական ,ապակենտրոնացումը: Սրա մեջ է հենց խաղի կարևոր նշանակությունը երեխայի ինտելեկտուալ զարգացման գործում: Հարցը միայն այն չէ, որ խաղի մեջ զարգանում կամ էլ նորից ձևավորվում են առանձին ինտելեկտուալ գործառնություններ (օպերացիաներ), այլ այն, որ արմատական կերպով փոփոխվում է երեխայի դիրքորոշումը շրջակա աշխարհի հանդեպ, և հենց դիրքորոշման փոփոխության մեխանիզմն է ձևավորվում և սեփական տեսանկյան կորդինացիան այլ տեսանկյունների հետ: Հենց այս փոփոխությունն էլ հնարավորություն է տալիս և ուղի է բաց անում մտածողության նոր՝ ավելի բարձր մակարդակի անցման և ինտելեկտուալ նոր գործառնությունների ձևավորման համար:

Խաղը և մտավոր գործողությունների զարգացումը

Երեխայի կատարած գործողությունները դիտարկելով խաղի մեջ՝ հեշտ է նկատել, որ նա արդեն գործում է՝ առարկաների նշանակությունից ելնելով, բայց դեռ հենվում է դրանց փոխարինողների՝ խաղալիքների վրա: Խաղի մեջ գործողության զարգացման վերլուծությունը ցույց է տալիս, որ առարկա-փոխարինող հիմքը և դրանց հետ կատարվող գործողությունները գնալով կրճատվում են: Եթե զարգացման սկզբնական փուլում պահանջվում է առարկա-փոխարինող և դրա հետ կատարվող համեմատաբար ծավալուն գործողություն, ապա ավելի ուշ խաղիզարգացման ընթացքում առարկա հանդես է գալիս բառի միջոցով. անունն արդեն իրի նշանը չէ, այլ գործողության, 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 բառերը, որ երեխան արտասանում է խաղի ընթացքում, արդեն ընդհանրական բնույթի են: Օրինակ, ճաշելու պատրաստվելիս երեխան մոտենում է պատին, ձեռքերով մեկ-երկու շարժում է անում, կարծես դրանք լվանում է և ասում՝ լվացվեցինք: Ապա մի քանի 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 մուտք 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 դպրոց, բայց ոչ թե բարոյականությունն զուտ վերացական ձևով, զուտ պատկերացումների մեջ, այլ բարոյականություն, որ դրսևորվում է գործողությունների միջոցով:

Խաղը մեծ դեր ունի նաև մանկական համերաշխ կոլեկտիվ, ինքնուրույնություն, աշխատանքի նկատմամբ դրական վերաբերմունք ձևավորելու առումներով: Խաղը շատ կարևոր է որոշ երեխաների վարքի մեջ նկատվող թերությունները և արատները շտկելու առումով: Դաստիարակչական բոլոր արգասիքները հենվում են խաղի բարերար ազդեցության վրա, որի հիման վրա էլ զարգանում են անձի հոգեբանական յուրահատկությունները, ձևավորվում և կայանում է նրա անհատականությունը:

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

Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց

Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական

հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոցների:

Դեռևս անտիկ աշխարհում գիտակցվում էր ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորման և զարգացման անհրաժեշտություն: Որպես դրա լավագույն 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 լրացուցիչ արդյունք, բայց ոչ որպես համընդհանուր խնդիր: Դեռևս 60-ական թվականներին Շչուկինայի հեղինակած մանկավարժության ձեռնարկում ճանաչողական հետաքրքրությունը ձևակերպվում է որպես շրջապատող իրականության, առարկաների և երևույթների նկատմամբ անձնավորության ուղղվածություն:

21-րդ դարում կտրուկ փոխվում են մոտեցումները: Եվ խնդրի լուծումը 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 խթան կարող են դառնալ ուսուցման հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը:

Առաջ քաշված խնդիրների իրականացման նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը: Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Ընդհանրապես փոքրիկների համար խաղը ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Դիդակտիկայի մեջ, հատկապես կրտսեր դպրոցականների ուսումնական խնդիրները լուծելիս, կիրառվում են դիդակտիկ խաղերը: Այս մանկավարժական տեխնոլոգիան էապես կարևորվում է տվյալ տարիքային խմբի համար: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն արդեն սկսում է դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսուցումը համեմված է խաղերով, այն դառնում է առավել հետաքրքրական, սրտամոտ, ցանկալի ու հեշտ հասանելի: Դասարանում ստեղծվում է մի նոր, յուրահատուկ միջավայր: Վերանում են պատնեշները ուսուցիչ-աշակերտ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում: Եվ այս մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտն անկաշկանդ արտահայտի իր միտքը: Խաղն ունի այնպիսի մի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն ,պրոբլեմիտ լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:

Այսպիսով, խաղի միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրներ: Այսպես, օրինակ, առաջին դասարանցին թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է այնպիսի նոր թվի, որն ունի բերան, քիթ, աչուկներ ու թաթիկներ, որը ,խոսում է երեխաների հետ, սեղմում նրանց թաթիկները: Երեխաները պատասխանում են նրա բարեկին և խոստանում չնեղացնել ու չհռչակալ նրան: Այսինքն նրանք հաղորդակցվում են նորածանոթ բարեկամի հետ: 2-րդ փուլում փորձում են տարբեր նյութերից պատրաստել իրենց ,նոր բարեկամին: Այսպիսի մոտեցումն օգնում է հեշտությամբ ու հաճույքով մտապահել թիվը:

Խաղը ոչ թե պետք է հանդես գա որպես առանձին հնար, այլ այն պետք է միաձուլվի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակների համար: Խաղն օգնում է երեխաների մեջ հետաքրքրություն արթնացնելու 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 ճիշտ ընկալելու անցածն ու անցնելիքը:

Ինչպես ցանկացած մանկավարժական հնար, ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ նույնիսկ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը կարող է ձանձրացնել երեխաներին, եթե անընդհատ կրկնվի նույնությամբ և չփոփոխվի: Ահա թե ինչու խաղերին անհրաժեշտ է մոտենալ ստեղծագործաբար, աստիճանաբար զարգացնել այն, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ խաղի և թե՛ ուսուցման նկատմամբ:

Խաղի միջոցով լուծվում են թե՛ կրթական և թե՛ դաստիարակչական մի շարք խնդիրներ: Նշենք դրանցից մի քանիսը:

Կրթական խնդիր-նոր կյուրթի ուսուցումից մինչև աշակերտների ստեղծագործական կարողությունների զարգացումը:

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

Արդի ժամանակաշրջանում դպրոց են հաճախում հիմնականում վեց տարին նոր լրացած երեխաներ, երբեմն նաև դեռևս չլրացած: Այս տարիքում հաճախակի են նկատվում ուշադրության անկայունություն, ցրվածություն, հիշողությունը ոչ կամածին է, մտածողությունը՝ անկառու- պատկերավոր: Չարգացած չէ կենտրոնանալու 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, խթանում մտածողությունը և նրանց կլանում: Խաղը երեխաների

երկրորդ աշխարհին է, նրանց պատկերացումների յուրօրինակ աշխարհը, ուր ամեն ինչ պարզ

է ու մտերմիկ: Խաղի միջոցով թե՛ ճշգրտվում և թե՛ ընդլայնվում են երեխաների պատկերացումները շրջապատի, կյանքի և բնության մասին: Խաղերը դաստիարակում են ուշիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ: Սակայն պետք է հիշել մի պարզ ճշմարտություն. երեխաների հետ աշխատող ամեն մի ուսուցիչ պետք է այնպիսի ընթացք տա խաղերին, այնպես կազմակերպի դրանք, որ ոչ մի երեխա դուրս չմնա ուշադրությունից, որ նրանց մեջ չձևավորվի թերարժեքության բարդույթ, որ խաղն օգնի երեխայի մեջ զարգացնելու ինքնուրույնություն և ինքնավստահություն:

ԳԼՈՒԽ 2

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորույթ չէ: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամանակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգոտսկին, Ա.Ն.Լեոնտևը, Դ.Բ.Էլկոնինը և ուրիշներ: Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից: 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 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: Ինչպես վերը նշեցինք հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման և դաստիարակության գործում: Ըստ հոգեբանների՝ այդ տարիքն է առանձնանում որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետզուգահեռ, 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 արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղը դասարանում ստողծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և աշակերտ- աշակերտ փոխհարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկելով ակտիվ ուսուցման մեջ:

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

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

- ա) Սոցիալ-մշակութային նշանակությունը:**
- բ) խաղի ինքնաիրացման գործառույթը:**
- գ) հաղորդակցական գործառույթը:**
- դ) Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը:**
- ե) Խաղի թերապևտիկ գործառույթը:**
- զ) Խաղի շտկողական գործառույթը:**
- է) Խաղի զվարճացնող գործառույթը:**

Այսպիսով, խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների: Խաղային տեխնոլոգիաները հիմք են թատերական մանկավարժության համար: Դերերով խաղերը թատերական մանկավարժության

Նախատարրերն են, իսկ սոցիալ-խաղային տեխնոլոգիայի համար խաղային տեխնոլոգիան անփոխարինելի է: Սկզբնական կրթության մանկավարժական գործընթացը խաղային տեխնոլոգիաներով կազմակերպելու դեպքում նախադրյալներ են ստեղծվում անցնելու թատերական մանկավարժության տեխնոլոգիային և սոցիալ-խաղային ոճի ուսուցման իրականացմանը: Երեխան ուսուցման սկզբնական փուլից ի վեր պետք է պատրաստ լինի ակտիվ գործունեության ու շարժման: Նա վարժվելու է նպատակային խաղի կազմակերպմանը, խաղի միջոցով հնարներ սովորելուն, որպեսզի նույն հաջողությամբ մասնակցի թատերական մանկավարժության տեխնոլոգիաներով կազմակերպված դասերին: Ըստ էության, առավել նպատակահարմար և արդյունավետ է ուսուցման խնդիրների իրականացումը խաղի միջոցով: 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 և ճկուն դարձնել:

,Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներե 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 տեխնոլոգիաե ասելով՝ պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղի ընթացքում անձը 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,
- սյուժե, 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 ներդրմանը: 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-բեմականացումները: 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: Խաղ-բեմականացումները ծառայում են հենց այդ նպատակին: Անգամ այդ մեթոդիկայի

առանձին հատվածների կիրառումն ուսուցման գործընթացում հարստացնում է ուսուցչի կողմից իրականացվող ուսումնադաստիարակչական գործընթացը:

Ինչպիսի յուրահատկությամբ են առանձնանում խաղ-բեմականացումները: Նախ և առաջ երեխաները սիրում են խաղալ, իսկ սյուժետադերային խաղերը նրանց միջավայրում ձևավորվում են հեշտությամբ և անմիջականորեն: Դրան նպաստում է մանկական մտածողության կոնկրետ բնույթը նրանց հուզականությունը, անխառն հավատը, ճշմարիտի հանդեպ: Ուսուցչի կողմից ողջ ուսումնառության ընթացքում պետք է հոգատարությամբ պահպանվի այն մթնոլորտը, ուր խաղի մեջ ինքնաբերաբար դրսևորվում են երեխաների ստեղծագործելու կարողությունը, երևակայելը, վերամարմնավորումները և անկեղծ ուրախությունը: Դա նաև մեծ հնարավորություն է ներագրելու յուրաքանչյուր աշակերտի հետաքրքրությունների, ճաշակի վրա, ձևավորել առողջ աշակերտական կոլեկտիվ: Ուսուցչի կողմից սյուժետադերային խաղի հմտորեն ղեկավարումը մանկավարժական հնար է, որն ընդունված է կոչել դրամատիզացիա: Այն իր բնույթով մոտ է բեմական գործողությանը: Անգամ երեխաների մեջ լայն տարածում գտած սյուժետային խաղով և հարստացնում իր առօրյան: Մի՞թե մեզ ծանոթ ,Տուն-տունիկը, ,Դպրոց-դպրոցը նույն սյուժետադերային խաղերը չեն: Երեխան այս խաղերի միջոցով յուրացնում է կոնկրետ գործունեության փորձ, ձևավորում են կարողություններ և հմտություններ, որոնք պետք կգան նրան հետագա կյանքում: Ցավով պետք է նշենք, որ տանը երեխաներն ավելի ու ավելի քիչ հնարավորություն ունեն նմանատիպ խաղերով զբաղվելու: Դրանց փոխարինելու են եկել համակարգչային խաղերը, որոնք շատ հաճախ իրենց բովանդակությամբ չեն համապատասխանում երեխայի տարիքային առանձնահատկություններին և նպաստում նրա զարգացմանը: Այդ առումով դպրոցն առավել հաճախակի պետք է օգտագործի խաղ-դրամատիզացիաների և դերային խաղերի մեթոդիկան:

Այսպիսով, սյուժետադերային խաղերը գործում են թատերական մանկավարժության օրենքներով: Դրամատիզացիաները, որոնք կիրառվում են կրտսեր դպրոցում դասերի ժամանակ, օգնում են երեխային յուրացնել ուսումնական նյութը: Միաժամանակ դասերի բավանդակությանը հաղորդում են աշխուժություն և դրական հույզեր, 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, նա և՛ ուրախանում, և՛ գիտելիքներ է յուրացնում:

Մանկավարժական տեխնոլոգիաների կիրառման հիմնական նպատակներից մեկը աշակերտների ուսումնական գործունեության ակտիվացումն է: Ակտիվ ուսուցման իրականացման լավագույն տեխնոլոգիաներից է խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան: Խաղը դինամիկ, շարժունակ տեխնոլոգիա 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 տեսանկյուններ ուսումնասիրել են այնպիսի մանկավարժներ ու հոգեբաններ, ինչպիսիք են՝ Կ. Դ. Ուշինսկին, Պ. Պ. Բլոնսկին, Ս. Լ. Ռուբինշտեյնը, Դ. Բ. Էլկոնինը, Չ. Ֆրոյդը, Ժ. Պիաժեն:

Հայ հոգեբանության և մանկավարժության մեջ ևս կա խաղի հատուկ բնութագիր՝ ներկայացված Ա.Նալչաջյանի և Ա. Լալաբեկյանի կողմից: Ըստ Ա.Նալչաջյանի Խաղը գործունեության տեսակ է, որի դրդապատճառը ոչ թե նյութական արդյունք և օգուտ ստանալն է, այլ հաճելի ապրումները, ընդունակությունների մարզումը, սոցիալական կապերի ստեղծումը և շրջապատող աշխարհի վրա ներգործելու ձգտումը:

Խաղային տեխնոլոգիաները ներառում են բավականին ընդարձակ մեթոդների և հնարների խումբ, որոնք նպաստում են դիտողականության, մտագործնական կարողությունների զգացմունքային ոլորտի ձևավորմանը, երևակայության, ստեղծագործական ընդունակությունների զարգացմանը:

Ա. Լալաբեկյանը խաղերը դիտում է ակտիվացնող ուսուցման մեթոդների համակարգում, քանի որ դրանց բազմազանությունը 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 աշխուժության, առողջության աղբյուր, ճանաչողության և անձի զարգացման միջոց: Յուրաքանչյուր խաղ ընտրելիս պետք է հաշվի առնել երեխայի տարիքային և անհատական առանձնահատկությունները: Կրտսեր դպրոցականը 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 դպրոցականների ուսումնական գործունեությունը կազմակերպելիս:

Սուխոմլինսկին գտնում էր, որ բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների սքանչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչև դպրոց գնալը, չպետք է փակվի միա առջև դպրոցի

դռներով: Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծ կսիրի դպրոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը կպահպանի նրա համար այն ուրախությունները, որը երեխան ուներ մինչ այդ: Այդ ուրախության պահպանման միջոցներից է խաղը:

Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների հրահանգումը, արդյունքների վերլուծությունը: Որպես գործունեության ձև՝ խաղը իրականացնում է հետևյալ գործառնությունները.

- Դաստիարակող
- Շփման
- Հաղորդակցման
- Չարգացնող
- Կարգավորող

Երեխաները սիրում են խաղային իրավիճակների ստեղծում, 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 խնդիրներ, մշակում, հմտություններ, կարողություններ, զարգացնում ուշադրությունը, հիշողությունը և երևակայությունը: Հոգեբանները և մանկավարժները /Ա.Լեոնտև, Դ.Էլկոնին, Լ.Վիգոտսկի, Ե.Արկին և ուրիշներ/ նշում են, որ խաղի կայացման համար անհրաժեշտ է խաղային միջավայր: Անհրաժեշտ է, որ խաղային միջավայրի կազմակերպումը տարբեր տարիքային խմբերում բխի երեխաների խաղային գործունեության աստիճանական զարգացումից:

Խաղային 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: Դրա համար մեծ նշանակություն ունի շփման ժողովրդավարական ոճը: Հենց դա էլ թույլ է տալիս երեխայի և մեծահասակ միջև հաստատել վստահելի և անկաշկանդ փոխհարաբերություններ:

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 խաղալով յուրացնում է դասանյութը:

Մաթեմատիկական խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ: Դրանք հետաախնդում են ուսումնական նպատակներ: Խաղերը հաղորդակից են

դարձնում մաթեմատիական գիտելիքներին և ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնում մաթեմատիկայի նկատմամբ:

Քանի որ երեխային շատ հարագատ է խաղը, նա մեծ սիրով է մասնակցում խաղային իրադրություններում առաջադրված հակադրությունների վերլուծությանն ու պարզաբանմանը: Խաղային իրադրությունների առանձնահատկությունն այն է, որ խաղն ու լուրջ աշխատանքը միահյուսված են և դրանով հնարավոր է դառնում սովորողներին պահել մտավոր աշխույժ գործունեության ոլորտում՝ 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 պետք է լինի չափավոր:

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

Ստորև ներկայացնում եմ իմ դասապրոցեսում կիրառած դիդակտիկ, շարժական խաղեր, հաշվային զվարճալիքներ, տրամաբանական խնդիրներ, որոնցից շատերը անհրաժեշտության դեպքում փոփոխել եմ խաղի կանոնների և բովանդակության մեջ դրսևորելով ստեղծագործական մոտեցում:

ՀԱՇՎԱՅԻՆ ՉՎԱՐՃԱԼԻՔՆԵՐ

/կատարում են 1 և ցուցադրում, նախորդին միշտ ավելացնելով 1/

Մի ոտք ունեմ, մի գլուխ,

Բայց մենակ եմ ու տխուր:

2

Ի՞նչ ես տխրում <<1>> եղբայր

Երկու հատ մեկ, որ միանան,

Իսկույն երկու կդառնան:

3

Սրան տեսե՛ք, բա ե՞ս, բա ե՞ս,

Երեք մեկի գումարն եմ ես:

4

Չորս ոտք ունեւ 4-ն էլ՝ 1

Ո՞վ ասաց, որ 1-երը ինձ չեն օգնել 4 կազմել:

5

Ապրե՛ք լավ էր, նույնիսկ շատ,

5 հատ 1-եր թե միանան,

Վազքով դպրոց կգնան:

6

Իմ հին ընկեր ձեռքդ տուր

Մի մեկ էլ քեզ ավելացնեմ

Իսկույն վեցը կկազմեմ:

7

Պարզից պարզ է, որ ես էլ

Մի <<1>> բռնեմ քեզ մոտ գամ

Իսկույն 7-ը կդառնամ:

8

Այս ի՛նչ հեշտ էր,

Ի՛նձ էլ, ի՛նձ էլ <<1>> է պետք, որ <<7>>-ի ձեռքը բռնի և

8 թիվը նա կազմի:

9

Ես էլ եկա <<1>> եղբայր

Ինձ էլ օգնիր դառնամ 9:

10

Ա՛յ քեզ հրաշք, <<1>> եղբայր

Բա ասում ես մենա՞կ եմ

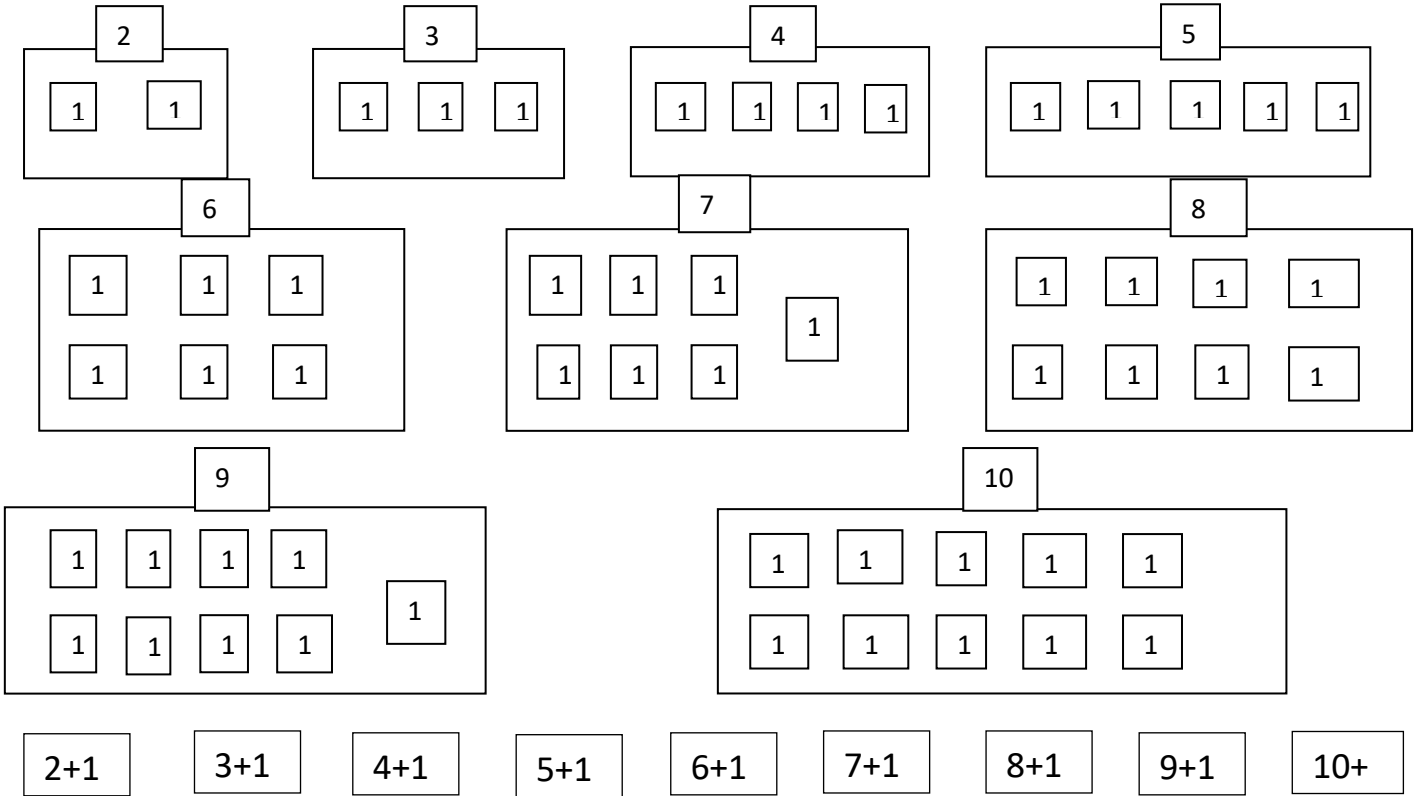
10 հատ մեկեր, որ շարվեն,

Իրար մեջքից պիտո գրկեն

Մեր <<Քոչարին>> կպարեն:

Ի Երեխաները հազնում են շապիկներ, որոնց վրա գրպանիկներ են:

Ամեն անգամ ներկայացող թիվը, որն իր գրպանիկների վերևում ունի ներկայացվող թվանշանը, նախորդին ավելացնում է 1, այսպես՝ II նախորդ թվին +1



ԵԿԵՔ ՀԱՇՎԵՆՔ /կատարում ենք և ցուցադրում/

1/ **Ուսուցիչ**- Դե՛, ձեզ տեսնեմ, միացեք ինձ

1, 2, 3, 4, 5

Քանի՞մատ կա աջ ձեռքին

Աշակերտներ- հինգ

Ուսուցիչ- Իսկ քանի՞սը ձախ ձեռքին

Աշակերտներ- հինգ

Ուսուցիչ- Քանի՞սն եղավ միասին

Աշակերտներ- 10

Ուսուցիչ- Դե՛ ծափ զարկեք 10 անգամ

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Ապա նորից պտտվեք ու հաշվելով ծափ զարկեք

Դե՛ ցած իջեք 10-1

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

2/ Ձեռքերը գոտկատեղին

Կատարում ենք միասին,

1, 2՝ ձեռքերը վեր,

3, 4՝ ձեռքերը կողմ,

5, 6՝ ձեռքերը ցած,

7, 8՝ լուռ նստել

9, 10՝ ծուլությանը վերջ:

3/ 1, 2, 3, 4, 5 մատիկները հոգնեցին

Արագ-արագ փակվեցին

Գնդակի վերածվեցին

Տեսե՛ք, տեսե՛ք քուն մտան:

1, 2, 3, 4, 5 /մատիկները բացվումեն/

Մենք ո՛չ ծուլ ենք, ո՛չ անբան

Ահա նորից արթնացանք

Ծափ զարկեցինք, պարեցինք, ուրախացանք:

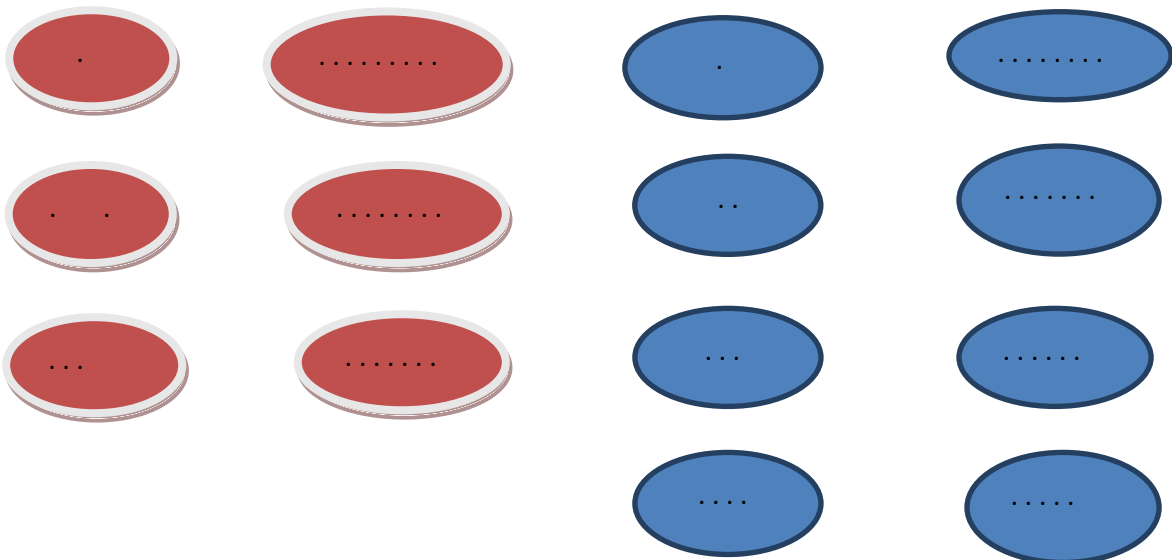
ԴԻՂԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐ

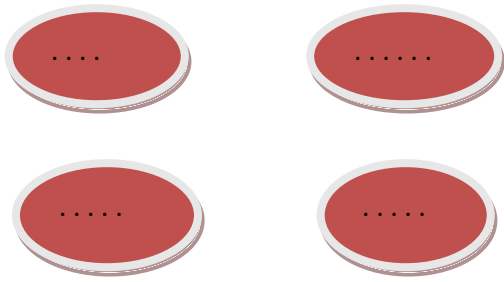
1. Դարպասից անցնում են ճիշտ գումարտիկները:

Խաղի կանոնները- Այս խաղը կարելի է խաղալ նախքան թվերը անցնելը, այսպես՝ քարտերի վրա դրված են կետեր: Քարտերը բաժանում են երեխաներին: Երեխաներից ընտրում են <<դարպասներ>> /իրենց ցանկությամբ/, որոնք իրենց ձեռքերի միացման տեղում ունեն պատկերված 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, կետեր: Սրանք ստուգում ներս են թողնում զույգերին, որոնց քարտերը նույնպես կետերով են՝

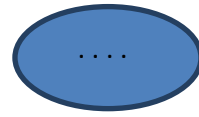
10

9

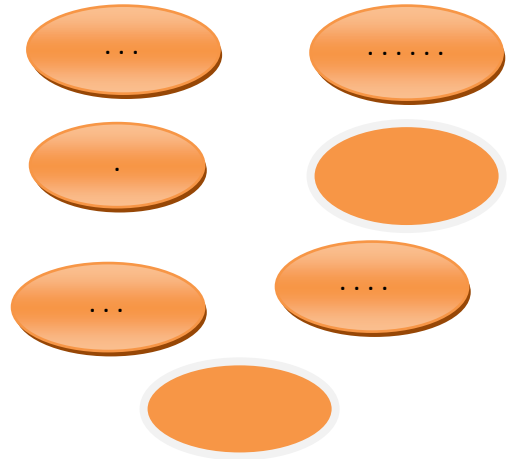
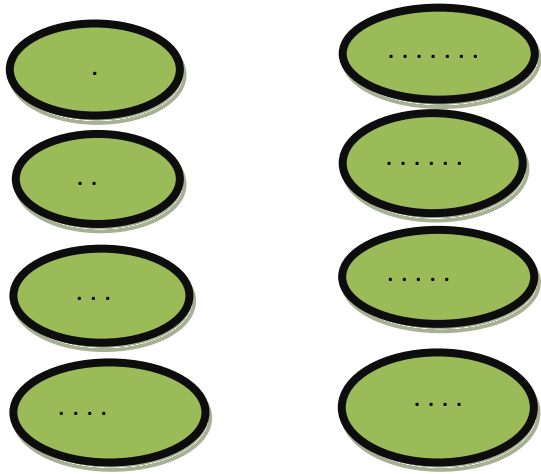




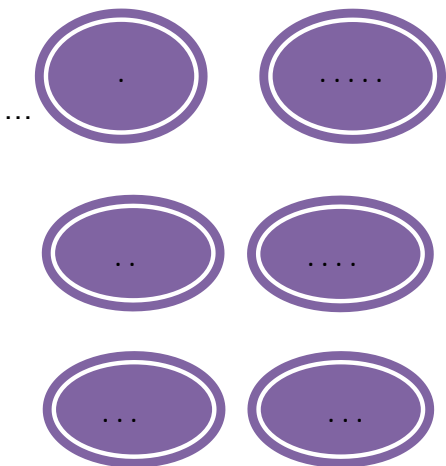
8



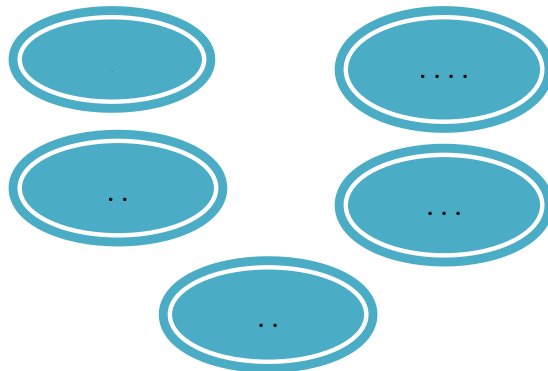
7



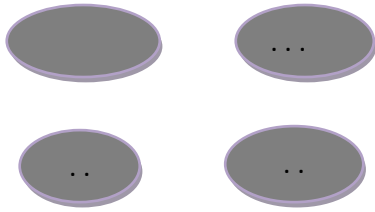
6



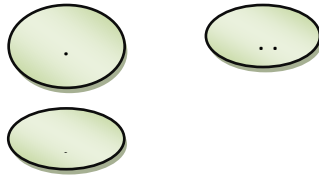
5



4



3



2



Նույն խաղը, այս անգամ թվանշաններով, կարելի է օգտագործել թվերի կազմությունն ամրապնդելու համար, ինչպես նաև բազմապատկման աղյուսակ սովորելու և ամրապնդելու ժամանակ:

ՇՂԹԱ- ԳՆԱՑՔ

Նպատակը- 1-10 թվերի սահմանում, գումարման և հանման գործողությունների ամրապնդում:

Խաղի կանոնները- երեխաներին բաժանում են քարտեր, որոնց վրա 1-10 թվերի սահմանում հանման և գումարման գործողություններ են: Երեխաները պետք է հաշվեն Նախորդ քարտի արտահայտության արժեքը և տեսնեն, եթե իրենց ձեռքի քարտի վրայի արտահայտությունը սկսվում է այդ պատասխանի թվով, մոտենան և շղթա կազմեն:

Այսպես, տրված են հետևյալ արտահայտությունները.

$$3-0 \quad 2+7 \quad 7-4$$

$$6-2 \quad 5+5$$

$$4+3 \quad 1+7$$

$$9-3 \quad 8-3$$

$$10-8 \quad 3-2$$

Շղթան կկազմվի հետևյալ հերթականությամբ

$$3-2 \quad 2+7$$

$$1+7 \quad 9-3$$

$$8-3 \quad 6-2$$

$$5+5 \quad 4+3$$

$$10-8 \quad 7-4$$

$$3-0$$

Վերջին աշակերտը կարող է ասել.

-Վա՛յ, ե՛ս էլ կամ, ահա քարտս՝ 3-0 ձեզ միանամ, շղթան փակենք,

Ճամփան բացեք

Դե՛, ձե՛զ տեսնեմ, իմ ընկերներ,

Առաջացե՛ք:

Չետաքրքիր են նաև կատակ խնդիրները՝ իրենց պատասխաններով:

Խնդիր- 5 գիրք կա դարակում

Չապա հաշվիր քո մտքում

Եթե 4-ը վերցնես

Տեղում որքա՞ն կթողնես:

Պատասխան- Ախր գրքեր չեմ սիրում,

Դրանք փոշոտ են լինում,

Ի՞նչ գործ ունեմ գրքերից:

Դրսում գնդակ են խաղում,

Դու գրքերն ես դեմ անում:

Թուխսը ունի 10 ճուտիկ

5-ը նախշուն, խատուտիկ

Մնացածը դեղնավուն

Թե տղա ես հաշվիր

Քանիսն էին դեղնավուն:

Ոնց հաշվեմ ա՛յ Սևակ

Տես անձրևն էլ սկսվեց

Թուխսը թևերը բացեց

Ճուտիկները վազեվազ

Մտան նրա թևի տակ:

ԻՆՏԵԳՐՎԱԾ ԽԱՂԵՐ

Խաղում են խմբերով

Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է 1 տուփ՝ երկրաչափական տարբեր չափերի պատկերներով լցված, որը պատրաստել են տեխնոլոգիայի դասաժամին:

Առաջադրանք- երեխաները պետք է հավաքեն ճուտիկներ, թռչնակներ, գնացք, ավտոմեքենա, կենդանիներ:

Կհաղթի այն խումբը, ով ավելի շատ պատկերներ կհավաքի և խմբերին կտրվեն հարցեր:

1/ Ի՞նչ երկրաչափական պատկերներ եք օգտագործում:

2/ Յուրաքանչյուր երկրաչափական պատկերից քանի՞ հատ եք օգտագործել:

Չարցեր կարելի է տալ նաև պատկերների համեմատման /մեծ, փոքր/ գույների վերաբերյալ:

Չետաքրքիր և ուսուցողական են նաև խաղ մրցույթներ, որոնք կարելի է անցկացնել 4-5 փուլերով՝ աստիճանաբար ավելացնելով առաջադրանքի ծանրաբեռնվածությունը:

Այսպիսի մրցույթներ կարելի է անցկացնել 1-4-րդ դասարաններում, որպես թեմայի ամփոփում և ամրապնդում: Այն իր մեջ ներառում է համագործակցային և ինտերակտիվ ուսուցման տեխնոլոգիաները:

Խաղի համար սահմանել առավելագույն միավոր՝30 /բանալի/, /1բանալին- 1 միավոր/

Կբաժանվեն 2 կամ 4 խմբի, կընտրվեն ավագներ:

Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար թիմը կվաստակի 1 բանալի, որը հավասարազոր է 1 միավորի: Չարցերը կարելի է թաքցնել ըստ խմբերի քանակի 2-4 գույնի արկղերում կամ փուլիկներում: Յուրաքանչյուր թիմի գույն- հարցը որոշելու համար կօգտվեն վիճակահանության մեթոդից, խմբերի ավագները կհանեն գույնը և կբացեն իրենց հարցարկղը /փուլիկը/:

I փուլ - <<Արագ պատասխան>> /4 հատ յուրաքանչյուր թիմին/

II փուլ- <<Եղիր ուշադիր>> /լրացնում են կիսատ նախադասությունը կամ նշում

ճիշտ տարբերակը/ /3 հարց՝ յուրաքանչյուր թիմի առավելագույն

միավորը՝6/

III փուլ- <<Քարտային աշխատանք>> /4 առաջադրանք խմբի յուրաքանչյուր անդամին՝

առավելագույնը 6 բանալի/

IV փուլ-Չամառոտել և լուծել խնդիրներ յուրաքանչյուր թիմին տրվում է 2 խնդիր

անցածի ամրապնդման համար: /առավելագույն միավորը՝ 4 բանալի/:

Այս, և նման տիպի մրցույթները հետաքրքրություն են մտցնում դասապրոցեսում: Խմբի յուրաքանչյուր անդամ ձգտում է համագործակցության:

Մրցույթը ապահովում է սովորողների ակտիվ մասնակցությունը դասապրոցեսը կազմակերպելու հարցում: Գնահատվում են ոչ միայն առանձին աշակերտներ, այլև խմբի բնորոշ հատկանիշները, հմտությունները: Չարգանում է միմյանց հետ ճիշտ հաղորդակցվելու հմտություն, լսելու կարողություն: Աշակերտները կարողանում են գնահատել իրենց աշխատանքը, արժևորել ընկերների դերը այդ գործընթացում:

Մրցույթի ընթացքում ամեն մի աշակերտ ոչ միայն սովորող է, այլ նաև սովորեցրող և ուսուցման գործընթացը կազմակերպող: Մրցույթը հնարավորություն է տալիս ամեն մի աշակերտի գործուն մասնակցության ապահովումը դասապրոցեսին:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Այդ ամենին կարելի է հասնել խաղ- ուսուցում շղթայի կիրառմամբ: Առանց խաղի չկա՝ և չի՝ կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսումը համեմվում է խաղերով, դրանք երեխաների համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, բարձրացնում նրանց մտավոր ակտիվությունը: Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման՝ անհնար է հասնել արդի կրթական նպատակներին: Չէ՞ որ երեխայի ընկալած կյուբական աշխարհն աստիճանաբար է ընդլայնվում: Այս աշխարհի մեջ կարելի է տեսնել ոչ միայն առարկաներ, այլև մեծահասակներին պտկանող իրեր, որոնցից երեխան դեռ չի օգտվել: Այդ առարկաների աշխարհին հասնելու և դրան յուրացնելու ընթացքում էլ տեղի է ունենում երեխայի հոգևոր զարգացումը: Չարգացման այս աստիճանում երեխայի համար դեռևս գոյություն չունեն առանձնահատուկ տեսական գործունեություն, գիտակցված ճանաչողություն: Այս ամենը արտահայտվում է գործողության ձևով և երեխան ձգտում է գործել: Եվ նա գործողություններ է կատարում իրեն

հասանելի առարկաներով՝ ընդօրինակելով մեծահասակներին՝ առարկայական խաղից անցում կատարելով դեպի դերային խաղ: Դերային խաղը գնալով իր գործունեության ոլորտը ավելի է ընդլայնում: Երեխան խաղի օգնությամբ ստանձնում է տարբեր դերեր և նրա ձգտման ոլորտը գնալով մեծանում է: Խաղում է ,դպրոց-դպրոցե, ,խանութ-խանութ և այլն: Այսինքն մեծանում է երեխայի պահանջմունքային ոլորտը: Այս ընթացքում երեխայի մոտ դրսևորվում է մարդկային գործունեության հանդեպ նախնական կողմորոշումը, մեծահասակների հարաբերությունների համակարգում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և մեծ լինելու պահանջ է ծնվում:

Խաղի նշանակությունը չի սահմանափակվում նրանով, որ ծնվում են բովանդակությամբ նոր գործունեության դրդապատճառներ և դրանց հետ կապված խնդիրներ: 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 գիտակցականության սահմանին մերձեցող և ընդհանրական նպատակադրումների ձև ստացած դրդապատճառների:

Աշխատանքի նպատակն է ուսումնասիրել և ներկայացնել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը և միջառարկայական մոտեցումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում: Ուսումնասիրվող նպատակին հասնելու համար դրվել և լուծվել են հետևյալ խնդիրները.
.Ուսումնասիրել՝ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասապրոցեսում:
.Ներկայացնել՝ հետազոտական աշխատանք:

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն է տալիս հանգելու հետևյալ եզրակացությունների: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական շատ խնդիրներ Չարկավոր է, որ ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ: Խաղերի ժամանակ երեխաները վարժվում են ընկերոջն օգնելուն, հաշվի են նստում մյուսների հետաքրքրությունների հետ և զսպում իրենց ցանկությունները: Երեխաների մեջ զարգանում է պատասխանատվության զգացումը, կարգապահությունը, կոփվում են կամքն ու բնավորությունը : Այսպիսով, մաթեմատիկական խաղերը տարրական դասարաններում ամենահիմնական միջոցներից են: Դրանք օգնում են նոր կյուբի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու և ամփոփելու, ձեռք բերած գիտելիքներն ստուգելու նպատակով:

Դրանք նպատակաուղղված են մաթեմատիկական գիտելիքների խորացմանն ու ամրապնդմանը:

Առաջարկություններ

1 Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման ընթացքում ուսուցիչը պետք է ստեղծի այնպիսի բարոյահոգեբանական միջավայր, որտեղ սովորողն իրեն կդրսևորի առավելագույնս:
2 Երեխան պետք է խաղի միջոցով իր ստացած գիտելիքներն օգտագործի ոչ ստանդարտ իրավիճակներում, ցուցաբերի ինքնուրույնություն և նախաձեռնություն:
3 Խաղերի դերը մեծ է առավել պասիվ երեխաների լեզվական և մաթեմատիկական ունակությունների ձևավորման և զարգացման գործում: Դերային խաղերի կազմակերպման ժամա-նակ հարկավոր է ուշադրություն դարձնել այն հանգամանքին, թե ի՞նչ դրական ազդեցու- թյուն կունենա տվյալ դերը սովորողի ուսումնառության վրա, այսինքն հարկավոր է ներգրավել այնպիսի աշակերտների, որոնց վերլուծական մտածողությունը դեռևս այնքան էլ զարգացած չէ

Առաջարկություններ

1. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման ընթացքում ուսուցիչը պետք է ստեղծի այնպիսի բարոյահոգեբանական միջավայր, որտեղ սովորողն իրեն կդրսևորի առավելագույնս:
2. Երեխան պետք է իր ստացած գիտելիքները օգտագործի ոչ ստանդարտ իրավիճակներում, ցուցաբերի ինքնուրույնություն և նախաձեռնություն:
3. Խաղերի դերը մեծ է առավել պասիվ երեխաների լեզվական և մաթեմատիկական ունակությունների ձևավորման և զարգացման գործում:
4. Դերային խաղերի կազմակերպման ժամանակ ուշադրություն դարձնել այն հանգամանքին, թե ինչ դրական ազդեցություն կունենա տվյալ դերը սովորողի ուսումնառության վրա, այսինքն հարկավոր է ներգրավել այնպիսի աշակերտների, որոնց վերլուծական մտածողությունը դեռևս այնքան էլ զարգացած չէ:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Жуковская Р.И, Игра и её педагогическое значение, Москва, 1975г.
2. Маркова Т.А., Актуальные проблемы педагогики игры, Сб. науч. трудов, Москва, 1990.
3. Մանկավարժություն 1.2012
4. „Նախաշավիղ,՝ ամսագիր
- 5, Սուխոմլինսկի՝ „Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին „
- 6 . „Մաթեմատիկան դպրոցում,՝ գիտամեթոդական ամսագիր