



ԿԱՍ

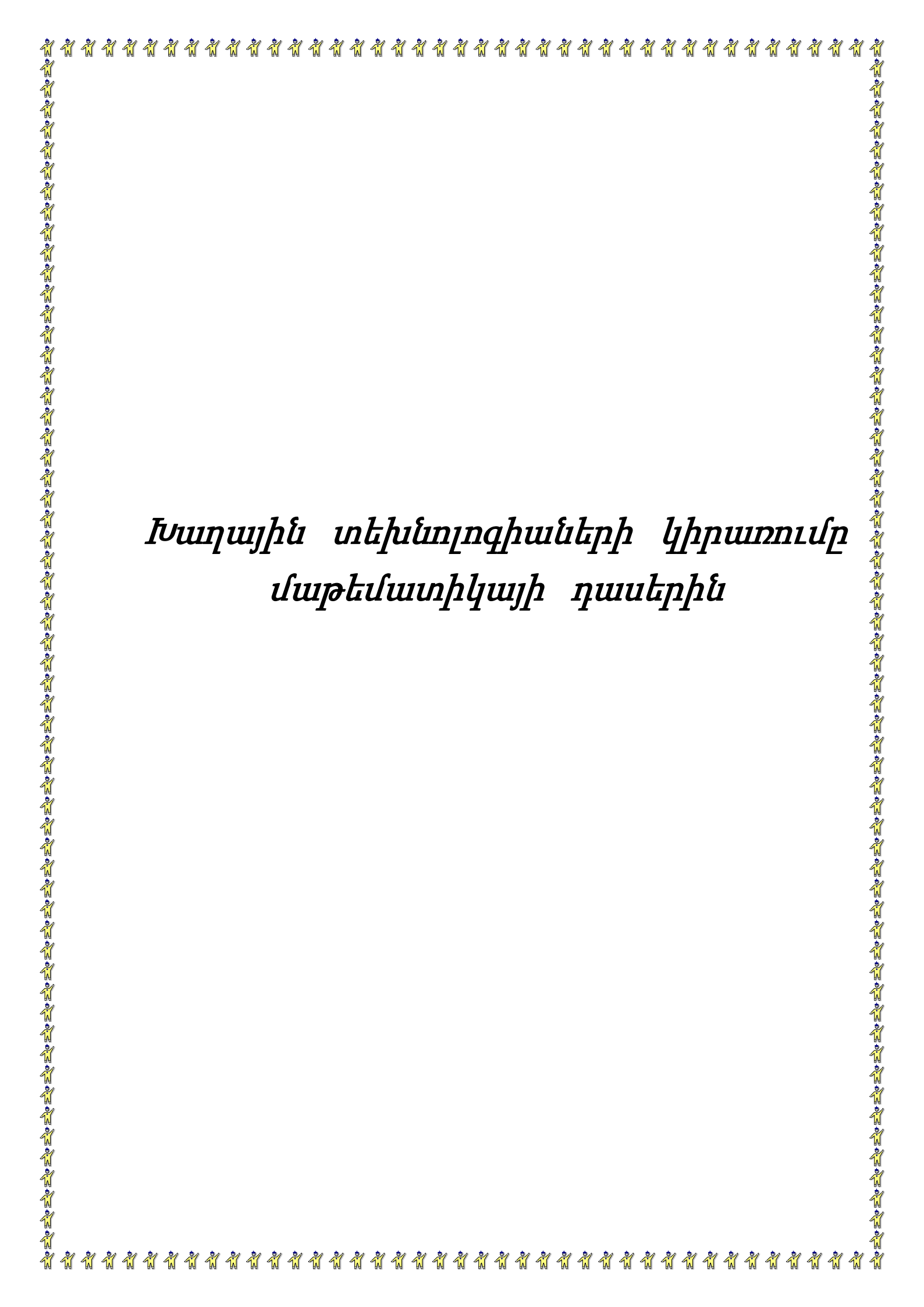
ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Մ. ՆԱԼԲԱՆԴՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ Հ 33 ՀԻՄՆԱԿԱՆ

ԴՊՐՈՑԻ ԴԱՍՎԱՐ՝ **Տարևիկ Աամարյան**

Երևան

2023-2024

A decorative border consisting of a repeating pattern of small, stylized human figures in yellow and blue, arranged in a rectangular frame around the central text.

*Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
մաթեմատիկայի դասերին*

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղի ժամանակ երեխաներին տվեք կատարյալ ազատություն, և դուք իսկույն կիմանաք նրանց սովորություններն ու հակումները:

Մ. Ի. Դեմկով

Ժամանակակից կրթական միջավայրը պահանջում է գործիմաց և կոմպետենտ մասնագետներ, ովքեր կկարողանան հնարավորինս արդյունավետ կազմակերպել ուսուցման գործընթացը՝ հենվելով ինչպես ինֆորմացիոն դարաշրջանի ձեռքբերումների և բացահայտումների, այլև դեռևս հին ժամանակներից եկած ու փորձված տարբեր մեթոդների վրա: Այսօրվա մանկավարժից պահանջվում են ինչպես մասնագիտական կայուն գիտելիքներ, այնպես էլ դրանք ուսուցանելու արդյունավետ եղանակների մշակման կարողություններ:

Տարրական դպրոցում, պայմանավորված կրտսեր դպրոցականների մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով, զգալի կարևորություն ունեն խաղային տեխնոլոգիաները: Դրանք հնարավորություն են տալիս ինչպես արդյունավետ կերպով կազմակերպել նոր նյութի ուսուցումը, այնպես էլ իրականացնել գիտելիքների ստուգում և ամրապնդում:

Բոլորիս էլ քաջ հայտնի է, որ մաթեմատիկական վերացական գիտություն է, և դրանով են պայմանավորված դրա բարդությունն ու ընկալման դժվարությունները: Սակայն խաղային տեխնոլոգիաների տեղին կիրառումը հնարավորություն է տալիս

վերացականը դարձնել առարկայական և համապատասխանեցնել երեխաների մտածողության առանձնահատկությանը:

Խաղալով երեխան սովորում է պայքարել, ջանք ներդնել, մտածել՝ խաղում ստեղծված այս կամ այն պրոբլեմային իրավիճակից դուրս գալու համար: Խմբային խաղերի ժամանակ երեխաները սովորում են մտածել ոչ միայն սեփական «Ես»-ի այլ նաև մեկ այլ անհատի մասին, ով ինչպես իր հասակակիցն է, այնպես էլ իր խմբակիցը: Այստեղ կարևորվում է արդեն ամբողջական խմբի հաղթանակը, մշակվում են համագործակցային և հաղորդակցական կարողություններ:

Խաղալով երեխան անընդհատ ձգտում է գնալ առաջ, նրա մոտ միաժամանակ աշխատում են ենթագիտակցությունը, խելքը և երևակայությունը:

Հետազոտական աշխատանքի հիմնական *խնդիրներն են՝*

- Բացահայտել տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում դիդակտիկ խաղերի կիրառման հնարավորություններն ու հեռանկարները:
- Դիտարկել դիդակտիկ խաղերը՝ որպես տարրական դպրոցում ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոցներ:
- Դիտարկել դիդակտիկ խաղերի դերը կրտսեր դպրոցականների աշխարհաճանաչողության, առարկաների միջև կապերի հաստատման և համագործակցային կարողությունների մշակման գործում:
- Բացահայտել դրանց ճիշտ ու տեղին կիրառման ազդեցությունը աշակերտների առաջադիմության վրա:

Հետազոտության արդիականությունը պայմանավորված է նրանով, որ արդի պահանջող և արագ փոփոխվող սոցիալ-հասարակական միջավայրում կրթության մակարդակը նշանակալիորեն կախված է ուսուցման արդյունավետ միջոցների ներդրումից, որոնք հնարավորություն կտան կրթության հետագա զարգացման:

Հետազոտական աշխատանքի **նպատակն է** բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությունը տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում:

Խաղը ուսուցչի օգնականն է՝ ուսումնական գործունեությունը երեխաների համար հետաքրքրաշարժ և հաճելի դարձնելու, նրանց հոգնաձությունը և լարվածությունը թուլացնելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու, մտածողությունն ու երևակայությունը զարգացնելու գործում:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումն ունի ուսումնադաստիարակչական նշանակություն: Ժամանակակից դասը կազմակերպելիս խաղային տեխնոլոգիաներում կիրառվում են լեզվատրամաբանական առաջադրանքները, խաղերը, հետաքրքրաշարժ վարժությունները:

Այստեղ խաղը դիտարկվում է որպես առաջատար գործունեություն ոչ այն պատճառով, որ այն երեխայի կյանքում մեծ տեղ է գրավում, այլ որովհետև խաղի ընթացքում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում գլխավոր փոփոխությունները, զարգանում են հոգեկան այն գործընթացները, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր առավել բարձր աստիճանի անցնելու համար:

Խաղալով երեխան անընդհատ ձգտում է գնալ առաջ, նրա մոտ միաժամանակ աշխատում են ենթագիտակցությունը, խելքը և երևակայությունը, հետևաբար երեխաների զգացմունքային ոլորտի զարգացումը, ինչպես նաև մտավոր կարողությունների զարգացումն ավելի արդյունավետ կատարվում են խաղի մեջ: Խաղային գործունեությունը հետաքրքիր է երեխաներին և կարող է առաջացնել նորի ճանաչման դրական շարժառիթ: Միաժամանակ խաղը հանդիսանում է ոչ միայն զվարճալի միջոց, այլ նաև սովորական վարժություն, որը զգեստավորվել է հետաքրքիր ձևով:

Խաղը գործունեության մյուս տեսակների համեմատությամբ աշակերտների համար ամենահասանելին է, որը հնարավորություն է տալիս նրանց վելուծելու

շրջապատող իրականությունից իրենց ունեցած տպավորություններն ու սակավ փորձը: Խաղի ընթացքում բացահայտ կերպով դրսևորվում են երեխայի մտածողության ու երևակայության առանձնահատկությունները, նրա հուզականությունն ու ակտիվությունը, համագործակցության և հաղորդակցման նկատմամբ պահանջմունքը:

Կրտսեր դպրոցականի խաղը, խաղային գործունեությունը ստեղծում է հատուկ հուզական դաշտ, որտեղ երեխան ենթագիտակցորեն, առանց որևէ ստիպողականության և խրատների ձգտում է ինքնաարտահայտման, ինքնաճանաչման, ինքնուրույնության: Դիդակտիկ խաղերի էությունը կայանում է նրանում, որ երեխաները լուծում են մտավոր խնդիրներ, որոնք ներկայացվում են նրանց հետաքրքրաշարժ խաղերի տեսքով: Խաղի բովանդակությունը ծառայում է ուսումնական խնդրի կատարմանը, որտեղ կարևոր է նաև դաստիարակչական կողմը:

Հարկ է նշել, որ խաղը կարելի է դիտարկել և՛ որպես ուսուցման խաղային մեթոդ, և՛ որպես ուսուցման ձև, և՛ որպես երեխայի անձի զարգացման միջոց: Այն պետք է դիտել որպես ուսումնական գործընթացի կազմակերպման ձև:

Կանոնները բացահայտում են խաղի բովանդակությունը, առաջադրված նպատակին հասնելու ուղին: Խաղի կանոնին վերագրվում է ոչ միայն այն, ինչն երեխաները պետք է կատարեն, այլև այն ինչը չպետք է անեն: Դա էլ երեխաներից պահանջում է կարգապահություն, կամքի ուժ:

Խաղեր ընտրելիս ուսուցիչը պետք է հենվի նրանց տարիքային առանձնահատկությունների վրա: Խաղն ինքնանպատակ չպետք է լինի: Պետք է իմանալ նպատակը, իրագործման ուղիները, դասի այն պահերը, որտեղ պետք է օգտագործվի: Անհրաժեշտ է կիրառել այնպիսի խաղեր, որոնք նպաստում են ոչ միայն ուսուցողական, այլև դաստիարակող և զարգացնող խնդիրների լուծմանը:

Խաղի վերաբերյալ փիլիսոփաներն ունեն իրենց սեփական համոզմունքներն ու տեսակետերը, ըստ նրանց՝ «Խաղը երախայի կյանքի մի ձև է, որը ստեղծված կամ ձևավորված է հասարակության կողմից՝ երեխաների ճիշտ զարգացման նպատակով,

այս տեսակետից այն ունի մանկավարժական կարևոր նշանակություն»: Գ.Պ. Շեդրովիցկին գրում է, որ խաղը`

- ✓ երեխայի առանձնահատուկ վերաբերմունքն է շրջապատող աշխարհին,
- ✓ երեխայի առանձնահատուկ գործունեության տեսակ, որը փոփոխվում է և ձևավորվում որպես նրա սուբյեկտիվ գործառույթ,
- ✓ երեխային սոցիալապես հանձնարարված և նրա կողմից յուրացված գործունեության տեսակ,
- ✓ գործունեության տեսակ, որի իրականացման ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի սեփական հոգեկան առանձնահատկությունների ընկալում,
- ✓ երեխայի ամբողջ կյանքի սոցիալ-մանկավարժական կազմակերպման տեսակ

[6]:

Դ.Վ. Մենջերիցկու տեսակետի համաձայն` խաղը երեխային ամենահասանելի գործունեության տեսակն է, որը երեխային հնարավորություն է տալիս վերլուծելու սեփական տպավորությունները: Այն համապատասխանում է երեխայի մտածողության, ակտիվության, հուզականության ակնառու-պատկերավոր բնույթին: Խաղում արտահայտվում են երեխաների` կյանքի նկատմամբ ունեցած պատկերացումներն ու նրանց փորձը[7]:

Դասի ժամանակ խաղային գործունեությունը իրականացվում է հետևյալ ուղղություններով.

- Սովորողի առջև դրվում է դիդակտիկական որոշակի նպատակ խաղի տեսքով,
- Ուսումնական գործունեությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին,
- Ուսումնական նյութը օգտագործվում է որպես խաղի միջոց,
- Ուսումնական գործունեության մեջ ներմուծվում է մրցակցության տարր, որը ուսումնական խնդիրը վերածում է խաղայինի,
- Ուսումնական խնդրի հաջող լուծումը կապվում է խաղային արդյունքի հետ:

Այս է պատճառը, որ բազմաթիվ մանկավարժներ անդրադարձել են խաղին` համարելով այն ուսուցման գործընթացի բաղկացուցիչ մաս:

Երբ ուսումը համեմվում է խաղերով, երեխաների համար այն դառնում է ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Խաղային մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Նույնիսկ ամենալավ խաղը կարող է ձանձրացնել երեխաներին, եթե

չփոփոխվի և անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Խաղային գործունեությանը պետք է փոխարինի ուսումնական գործունեությունը, սակայն այն տեղի կունենա աստիճանաբար: Ամեն դեպքում ուսուցչից պահանջվում է մեծ նրբանկատություն: Ոչ մեկ չպետք է ունենա գերարժեքության կամ թերարժեքության բարդույթ:

Երեխայի կամային վարքի զարգացման համար կա հրաշալի միջոց: Դա կանոններով խաղն է: Շարժուն երեխաները ուսուցչի պահանջները <<չցանկանալ կատարող>> երեխաները խաղում են ցանկացած խաղ և ձգտում են կատարել այդ խաղի կանոնները: Այս խաղերը կազմակերպում են, կանոնավորում երեխայի գործողությունները, սահմանափակում են նրանց ակամա ակտիվությունը: Գիտակցելով խաղի կանոնները՝ երեխաները սկսում են իրենց գործողություններն ենթարկել դրանց: Արդյունքում ձևավորվում է կամային և զգացմունքային ինքնակարգավորում:

Խաղը կարող է կիրառվել դասի տարբեր փուլերում, տնային աշխատանքների ստուգման, դասի ամփոփման ժամանակ: Դասի որոշակի փուլում իրագործվող խաղային իրավիճակը խթանում է յուրաքանչյուր երեխայի ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացմանը, տալիս է հնարավորություն քննարկումների մասնակցության, որը թույլ է տալիս նույնիսկ ամենաթույլ աշակերտին հասկանալ և յուրացնել նոր նյութը, սովորեցնել այն գործնականում կիրառել: Տարբեր խաղեր կիրառելով կարելի է բազմակի անդամ կրկնել նույն ուսումնական նյութն առանց միօրինակության և ձանձրույթի: Խաղը վախի, տազնապի, անվստահության զգացողության հաղթահարելու միջոց է: Խաղալով երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի լիարժեք անդամ:

Բազմազան խաղերի մեջ դիտակտիկ խաղերի դերն առանձնապես մեծ է: Դիտակտիկ խաղերի նպատակն է սովորողին խաղալով սովորեցնել համեմատելու, համադրելու, դասակարգելու, ընդհանրացնելու, այսինքն՝ մտավոր գործողություններ կատարելու կարողություններ: Ընդ որում ուսուցողական խնդիրը սովորողից գաղտնի է մնում և իրեն թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է, կատարում է որևէ դեր՝ անկախ ընդունակություններից:

Դիդակտիկան առանձնացնում է որոշակի սկզբունքներ, որոնք պետք է հաշվի առնել խաղերի կազմակերպման ժամանակ: Դրանք են՝

- **Զգացմունքային հարմարավետության սկզբունքը**, որը յուրաքանչյուր երեխայի համար ապահովում է զգացմունքային ջերմություն, բարյացակամություն է ստեղծում տարբեր տարիքի երեխաների հարաբերություններում, սատարում է նրանց գործունեությունը,
- **Ակտիվության սկզբունքը**, որի առկայությամբ խաղային գործունեության տեսակների ընտրության և դրանց կազմակերպմանը մասնակցելու ճանապարհով խթանվում է երեխաների ակտիվ վարքը,
- **Ընդարձակության սկզբունքի** հաշվառումը երեխաների պահանջմունքներով, հետաքրքրություններով, հմտություններով, նրանց զարգացման մակարդակով պայմանավորված նոր խաղերի ընտրությունն ուանցկացումն է, որոնք խաղային գործունեությանը տալիս են գիտելիքների, զգացմունքների առավել ընդգրկունություն,
- **Անհատականացման սկզբունքը** միջավայրը դարձնում է անձնակողմնորոշված, երեխայակենտրոն: Այսպիսի միջավայրում յուրաքանչյուր երեխա ստեղծում է իր անկյունը, ստանում է առավելագույն չափով ինքնադրսևորվելու, իր կողմից ստեղծված խաղային միջավայրի շնորհիվ ձեռքբերումները ցույց տալու հնարավորություն,
- **Երեխաների համախմբում առկա տարիքային տարբերության հաշվառման սկզբունքը** երեխա-երեխա հաղորդակցության համակարգում ապահովում է առաջատարության դեպքում՝ «երեխա-մեծ» հարաբերության համակարգում. տարբեր տարիքի երեխաների՝ միմյանց վրա փոխազդեցություն ունենալու ցանկության և ունակության զարգացում, միջավայրի հազեցումն ինչպես նախախաղալրոցականների, այնպես էլ կրտսեր դպրոցականներին հետաքրքիր և մատչելի առարկայական բովանդակությամբ,
- **Ճկունության, շարժունության սկզբունքի** հաշվառումը ստեղծում է միջավայրի առարկաների ազատ ձևափոխման, խմբային սենյակներում բազմագործառույթ խաղային նյութերի օգտագործման, ինչպես նաև մեծերի և երեխաների զարգացնող հարաբերությունների դիրքորոշման մեջ ճկունության հնարավորություններ,

- **Տեղեկացվածության սկզբունքի** պահպանումը յուրաքանչյուր երեխային տալիս է ազատ գործողությունների առավելագույն հնարավորություն՝ միջավայրն ապահովելով այնպիսի միջոցներով, որոնք երեխաներին կտան խաղերի հիման վրա կատարելագործվելու հնարավորություն[9]:

Մեծն մանկավարժ Կ.Դ. Ուշինսկին բարձր է գնահատել խաղի դերը որպես երեխայի ինքնուրույնության և ստեղծագործական ունակությունների դրսևորման լավագույն հնարավորություն: Նա ասում էր. « Թույլ տվեք երեխային մի քիչ շարժվելու, և նա ձեզ կնվիրի նորից 10 րոպե ուշադրություն, իսկ աշխույժ ուշադրության 10 րոպեն, եթե դուք կարողանաք օգտագործել, մի ամբողջ շաբաթվա կիսաքուն պարապմունքներից ավելի մեծ արդյունք կտա ձեզ»[10]:

Խաղերի գործառույթն ու դրանց դասակարգումը

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

1. **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 յուրացմանը, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ է տալիս նրան գործել որպես կուլեկտիվի լիարժեք անդամ:

2. **Խաղի ինքնահրացման գործառույթը:** Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնահրացման ոլորտ: Հենց այդ տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

3. **Հաղորդակցական գործառույթը:** Խաղը հաղորդակցման գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

4. **Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը:** Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ ինքնաարտահայտման միջոց է, որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:

5. Խաղի թերապևտիկ գործառույթը: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ.Բ. Էկլոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:

6. Խաղի շտկողական գործառույթը: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնագագացողության կայացմանը:

7. Խաղի զվարճացնող գործառույթը: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող զանազան իրավիճակներում: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղը մոզական ուժ ունի: Այն ընդունակ է սնել երևակայությունը:

Տարբեր ձեռնարկներում նշված է խաղի մոտ 500 տեսակ, սակայն խաղերի խիստ դասակարգում չկա: Այդուհանդերձ, առանձնացվում են խաղերի հետևյալ տեսակները՝ *մտավոր, շտկողական, ուսուցողական* կամ դիդակտիկ, շարժուն, հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական: Սակայն այս դասակարգումը ևս պայմանական է և այն հնարավոր է ընդարձակել է պայմանավորված խաղի հետապնդած նպատակներով, իրականացման ձևերով, խաղի ժամանակ օգտագործված միջոցներով և այլն: Բացի այդ, հարկ է նշել, որ խաղերի տեսակները փոխկապակցված են: Օրինակ, շարժուն խաղերն իրենց մեջ պարունակում են հետաքրքրաշարժություն, տրամաբանական խաղերն ունեն մտավոր զարգացում ապահովող հնարավորություններ, ուսուցողական խաղերը՝ բազմաթիվ շտկողական նպատակներ և այլն:

Ճանաչողական գործառույթի կատարման տեսանկյունից դիդակտիկ խաղերը կարելի է դասակարգել հետևյալ խմբերի՝

- Խաղեր, որոնք երեխաներից պահանջում են կատարել գործողություն՝ առաջնորդվելով կոնկրետ օրինակով,
- Խաղեր, որոնք երեխաներից պահանջում են վերարտադրողական գործունեություն: Դրանք ուղղված են երեխաների հաշվողական և ուղղագրության կարողությունների զարգացմանը,
- Խաղեր, որոնք պարունակում են ստեղծագործական մոտեցումներ և տարրեր

Սակայն դիդակտիկ խաղերի վերը նշված դասակարգումն ամբողջությամբ չի արտացոլում դրանց բազմազանությունը, սակայն այն հնարավորություն է տալիս ուսուցչին կողմնորոշվել խաղերի առատության մեջ: Դրա հետ մեկտեղ պետք է տարանջատել նաև հիմնական դիդակտիկ խաղերն ու խաղային հնարները: Գործունեության նոր՝ ուսումնական տեսակում ընդգրկվելու հետ մեկտեղ դիդակտիկ խաղերի դերը որպես ուսուցման միջոց նվազում է, սակայն որպես խաղային հնար այն, այնուամենայնիվ, կիրառվում է մանկավարժի կողմից: Դրանք անհրաժեշտ են աշակերտների ուշադրության կենտրոնացման և լարվածության վերացման համար: Դիդակտիկ խաղերի կիրառման ժամանակ հատկապես կարևոր է, որպեսզի դրա կիրառումը ծառայի հիմնական նպատակին, մոտեցումը լինի գիտակցված և նպատակային, այլապես այն կշեղի երեխաներին ուսումնական գործընթացից [12]:

Ըստ իրենց կատարող գործառույթի՝ դիդակտիկ խաղերը բաժանվում են հետևյալ խմբերի՝

- ❖ Ուսուցողական,
- ❖ Վերահսկողական,
- ❖ Ընդանրացնող [13]:

Ուսուցողական այն խաղը, որի ընթացքում աշակերտն էրը ձեռք են բերում նոր գիտելիքներ, կարողություններ, հմտություններ, կամ դրանք կիրառում են խաղին նախապատրաստվելիս: Ընդ որում՝ որքան հստակորեն արտահայտված կլինեն ճանաչողական գործընթացի մոտիվներն ու մաթեմատիկական նյութի բովանդակությունը, այնքան ավելի արդյունավետ կլինի նոր գիտելիքների ընկալման գործընթացը:

Վերահսկողական է կոչվում այն խաղը, որի դիդակտիկական նպատակը նախկինում ձեռք բերված գիտելիքների ամրապնդումն ու ստուգումն է: Այսպիսի խաղին մասնակցելու համար յուրաքանչյուր աշակերտ մաթեմատիկական նախապատրաստություն պետք է իրականացնի:

Ընդհանրացնող դիդակտիկ խաղը պահանջում է գիտելիքների ինտեգրում: Դրանք հնարավորություն են տալիս ապահովելու միջառարկայական կապեր, ուղղված են տարբեր ուսումնական իրավիճակներում ելքեր գտնելուն:

Պ.Ի. Սորոկինն առաջարկում է դիդակտիկ խաղերի դասակարգման հետևյալ տարբերակը՝

- ❖ Խաղ-ճանապարհորդություններ,
- ❖ Խաղ-հրահանգներ
- ❖ Խաղ-իրավիճակներ
- ❖ Խաղ-հանելուկներ
- ❖ Խաղ-գրույցներ[14]:

Խաղ-ճանապարհորդություններն ունեն նմանություններ հեքիաթի, դրա զարգացման և հրաշքների հետ: Խաղ-ճանապարհորդությունները հիմնականում արտացոլում են իրական փաստերը կամ իրադարձությունները, սակայն սովորականը թաքցնում են անսովորի տեսքով, հասարակը՝ գաղտնիքի և հանելուկի, բարոն ու դժվարը՝ հաղթահարելի, անհրաժեշտը՝ հետաքրքիրի և այլն: Խաղ-ճանապարհորդությունների հիմնական նպատակը տպավորություններն ուժեղացնելն է, ճանաչողական գործընթացին որոշակի հեքիաթային ուղղություն տալը, երեխաների ուշադրությունը հրավիրել այն ամենին, ինչը նրանց շրջապատում է, սակայն շատ հաճախ չի նկատվում նրանք կողմից: Խաղ-ճանապարհորդությունները զարգացնում են ուշադրությունը, երեխաների կենտրոնանալու հատկությունը, խաղային առաջադրանքների ըմբռնման կարողությունն ու ավելի են հեշտացնում դժվարությունների հաղթահարումն ու հաջողության հասնելը: Խաղի այս տեսակը հաճախ ուղեկցվում է երգերով, հանելուկներով, նվերներով և այլն:

Խաղ-հրահանգները հիմնականում ունեն միևնույն կառուցվածքային միավորները, ինչ որ խաղ-ճանապարհորդությունները, բայց իրենց բովանդակությամբ դրանք հիմնականում ավելի հասարակ են, իսկ տևողությամբ՝ կարճ: Դրանց հիմքում ընկած են առարկաների հետ կատարվող աշխատանքները, բանավոր հրահանգները: Խաղային հանձնարարությունները հիմնականում կառուցված են որևէ նախադասությամբ տրված հրահանգի վրա, օրինակ «Ստուգի՛ր Անգետիկի տնային աշխատանքները» և այլն:

Խաղ-իրավիճակներ «Ի՞նչ կլինեք, եթե», «Ի՞նչ կանեի ես», «Ու՞մ կընտրեի ընկեր և ինչու՞» և այլն: Հիմնականում նման խաղերի համար որպես սկիզբ կիրառվում են նկարները: Խաղի դիդակտիկական բովանդակությունը կայանում է նրանում, որ երեխայի առջև դրվում է խնդիր և ստեղծվում է իրավիճակ, որը պահանջում է ըմբռնել հաջորդ գործողությունը: Նման խաղերի խաղային գործունեությունը որոշվում է խաղի առաջադրանքով և այն պահանջում է աշակերտներից նպատակաուղղված

աշխատանք, որը համապատասխանում է առաջադրված պայմաններին: Այսպիսի խաղերը երեխաներից պահանջում են պայմանների և գիտելիքների համապատասխանության, պատճառահետևանքային կապերի բացահայտման կարողություններ:

Խաղ-հանելուկները մտել են ուսումնական գործընթաց դեռևս շատ վաղ: Դրանք երեխաների մեջ առաջացրել են հետաքրքրություն ուսման և առարկայի նկատմամբ: Այն շատ հակիրճ է, ունի հարցադրման կառուցվածք, կամ վերջանում է հարցով: Հանելուկների գլխավոր առանձնահատկությունը կայանում է դրանց տրամաբանության մեջ, այսինքն՝ հանելուկների լուծման կարևոր նախապայմանը տրամաբանությունն է: Տրամաբանական առաջադրանքների տարբեր տեսակները կառուցվում են տարբեր եղանակներով, սակայն դրանցից յուրաքանչյուրի հիմքում երեխաների մտավոր կարողությունների զարգացումն է: Հանելուկներ գուշակելը զարգացնում է աշակերտների վերլուծելու, ընդհանրացնելու կարողությունները, քննարկելու և համապատասխան ենթադրություններ կատարելու ունակությունները[15]:

Խաղ-գրույցների հիմքում ընկած է աշակերտների և մանկավարժի շփումը: Այդ շփումն ունի առանձնահատուկ խաղային ուղղվածություն: Խաղ-գրույցների ընթացքում դաստիարակը ոչ թե ինքն է հանդես գալիս սովորեցնողի դերում, այլ ներկայացնում է այդ ամենը երեխաներին հայտնի և հարազատ որևէ կերպարի տեսանկյունից, և սրա հետ մեկտեղ պահպանում է ոչ միայն խաղային շփումը, այլ երեխաների մեջ առաջացնում է խաղը շարունակելու ցանկություն: Այս խաղի իմացական բովանդակությունը մակերեսային չէ, այն պետք է գտնել, կատարել բացահայտում և արդյունքում ինչ-որ բան սովորել: Այսպիսի խաղերի կարևորությունը կայանում է նրանում, որ այն զարգացնում է երեխաների հուզական և մտածողական գործընթացները: Այն երեխաների մեջ ձևավորում է ուշադրությամբ լսելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու, պատասխանը շարունակելու, քննարկմանը մասնակցելու կարողություններ:

Տարրական դպրոցում խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները

Կրթական համակարգի անցումը տասներկուամյա ուսուցման՝ ենթադրում է վեց տարեկան երեխաների ընդգրկումը հանրակրթության մեջ: Այդ հանգամանքը, բնականաբար, որոշակի դժվարություն է ներկայացնում մի կողմից այդ համակարգի երեխաների հոգեբանական և ֆիզիկական առանձնահատկությունների հաշվառման, մյուս կողմից էլ ուսումնական աշխատանքի կազմակերպման ուսումնական միջավայրի ապահովման հարցերում:

Վեց տարեկան երեխան, ով գտնվում է նախադպրոցական և կրտսեր դպրոցական տարիքային շրջանների սահմանագծում, իր մտավոր զարգացման մակարդակով, խոսքով, աշխարհընկալմամբ, շփումներով առանձնանում է յոթ տարեկանից, հետևաբար նրա հետ չի կարելի վարվել այնպես, ինչպես յոթ տարեկան երեխայի հետ:

Ուսուցումը դպրոցում պահանջում է մտավոր լարվածություն, կամային ջանքեր, բարձր աշխատունակություն: Այս ամենը դժվար է եւ հոգնեցնող վեց տարեկան երեխայի համար և երբեմն դպրոցի նկատմամբ առաջացնում է բացասական վերաբերմունք: Այդ ամենից խուսափելու համար հարկավոր է հաշվի առնել կրտսեր դպրոցականների տարիքային առանձնահատկությունները: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր, յուրահատուկ միջավայր: Դիդակտիկ խաղը խաղ է երեխայի համար, ուսուցչի կամ ավագների համար հանդես է գալիս որպես ուսուցման միջոց: Այն ունի որոշակի կառուցվածք և սովորաբար կազմակերպվում է՝ հաշվի առնելով վերջինիս կառուցվածքային առանձնահատկությունները և բաղադրիչները, որոնք խաղին տալիս են ուսումնական բովանդակություն: Այդ կառուցվածքի հիմնական բաղադրամասերն են.

- **Ուսուցողական խնդիրների առկայությունը**՝ ուսուցողական նշանակությունը, որը որոշվում է ուսուցանվող ուսումնական նյութի բովանդակության հիման վրա:
- **Ղաստիարակչական նշանակությունը**, որը որոշվում է աշակերտների անձնային որակների հիման վրա խաղի թողած մանկավարժահոգեբանական ազդեցություններով:
- **զարգացնող** նշանակությունը պայմանավորված է խաղի և երեխայի անձի զարգացմանը նպաստող գործոններով,

- **խաղային գործողություններն իրականացնում են երեխաները**՝ առաջնորդվելով խաղի խնդիրներով, որոնցով էլ հեշտ որոշվում են այդ գործողությունների բնույթը, հաջորդականությունն ու ընթացքը,
- **խաղի ընթացքի արդյունավետությունն** ապահովելու համար անհրաժեշտ են դիդակտիկ նյութեր, որոշակիորեն հիմնավորված պարագաներ և դրանց ճիշտ օգտագործումը խաղը կազմակերպելիս,
- **ուսումնական գործունեությունը** խաղի ժամանակ պիտի «թաքնված» լինի, բայց ոչ ամբողջությամբ երկրորդական համարվի: Այն պետք է հավասար չափաբաժնով բաշխվի խաղի ընթացքում,
- **խաղի կանոնները** պիտի բխեն երեխաների շահերից, համապատասխանեն նրանց կարողություններին և հոգեկան գործընթացների տեսակներին ու դրանց ձևավորվածության աստիճանին:
- **Խաղի ընթացքը** պիտի հանգամանալի և տվյալ դասարանի երեխաներին ընկալելի մակարդակով նկարագրվի: Խաղի ընթացքը կազմակերպվում է խաղի կանոնների համաձայն և խաղացողների կողմից թույլ տված ցանկացած խախտում պիտի արժանանա համապատասխան արձագանքի:
- **Խաղի արդյունքների հանգամանալի վերլուծությունը և արդարացի գնահատումն ու ամփոփումը:** Արդյունքների ամփոփումը պիտի իրականացվի անմիջապես խաղի ավարտից հետո: Այն կարող է իրականացվել՝ կողմերին միավոր տալով, մրցանակներ բաժանելով և այլն: Ընդ որում՝ անհրաժեշտ է գնահատել ոչ միայն առանձին խմբերի ձեռքբերումները, այլև յուրաքանչյուր երեխայի նվաճումները, ընդգծել հատկապես ոչ ակտիվ երեխաների հաջողությունները: Խումբը հաղթող է ճանաչվում՝ հաշվի առնելով նաև խմբի յուրաքանչյուր անդամի ակտիվությունը :
Հոգեբանամանկավարժական դիտարկումների արդյունքում առանձնացվել են խաղին ներկայացվող որոշակի պահանջներ՝
 1. Խաղի ժամանակ ուսուցիչը պետք է դասարանում ստեղծի անկաշկանդ մթնոլորտ, որում երեխան իրեն ազատ կզգա, կվստահի իր իսկ ուժերին: Իսկ այս ամենին նպաստում է ուսուցչի բարյացակամ, ջերմ, ներողամիտ վերաբերմունք:
 2. Ցանկացած խաղ, որը առաջադրվում է ուսուցչի կողմից, պետք է նախօրոք մտածված և դիտարկված լինի:

3. Ուսուցիչը պիտի ուշադրություն դարձնի այն բանի վրա, թե աշակերտները որքանով են պատրաստ խաղին, հատկապես այն խաղերի ժամանակ, երբ աշակերտներից բավականաչափ ինքնուրույնություն է պահանջվում:
4. Հարկավոր է ուշադրություն դարձնել խմբերի ճիշտ բաշխման վրա: Այն հարկավոր է իրականացնել այնպես, որ յուրաքանչյուր խմբում լինեն տարբեր մակարդակի զարգացվածություն ունեցող երեխաներ: Պետք է հոգ տանել այն բանի մասին, որ յուրաքանչյուր խմբում լինի լիդեր:
5. Դիդակտիկ խաղերի անցկացման ժամանակ պիտի բացակայեն ստիպողականությունն ու հարկադրվածությունը: Խաղը պետք է իրականանա միայն այն դեպքում, երբ երեխան ինքնակամ է մասնակցություն ցուցաբերում:
6. Խաղերը, որոնց մասնակցում է երեխան, պիտի առաջադրվեն պարզից բարդ, հեշտից դժվար կադապարով: Հարկավոր է նպատակադրված կերպով փոփոխել խաղի կանոններն ու պահանջները՝ հետևելով, որ անընդհատ փոփոխվեն աշակերտների դերերը:
7. Անվիճելի է խաղերի կարևորությունը տարրական դասարաններում, սակայն դրանց կիրառումը պետք է լինի չափավոր: Խաղերը պետք է օգնեն ուսուցանվող նյութի յուրացմանը, այլ ոչ թե դասը ամբողջությամբ զվարճության վերածեն ինքնանպատակ լինեն: Անթույլատրելի են խիստ պատժամիջոցները: Դրանք կարող են հանգեցնել այն բանին, որ երեխան այլևս չցանկանա մասնակցություն ցուցաբերել խաղերին: Եթե երեխան խախտել է խաղի կանոնները, հարկավոր է նրան ևս մեկ անգամ դրանք բացատրել և շեշտել դրանց խախտման անկարելիությունը:
8. Անթույլատրելի են խիստ պատժամիջոցները: Դրանք կարող են հանգեցնել այն բանին, որ երեխան այլևս չցանկանա մասնակցություն ցուցաբերել խաղերին: Եթե երեխան խախտել է խաղի կանոնները հարկավոր է նրան ևս մեկ անգամ դրանք բացատրել և շեշտել դրանց խախտման անկարելիությունը:
9. Ուսուցիչն ինքը պետք է ապրի սովորողների հետաքրքրություններով: Նա պետք է հետաքրքրություն ցուցաբերի խաղի նկատմամբ և դրանով գրավի երեխաներին: Այդ դեպքում խաղը զգացմունքային ընթացք կունենա: Որոշ խաղերում էլ նա ստեղծում է սպասման առեղծվածային իրադրություն: Շատ բան է կախված այն տոնից, որով ուսուցիչն անցկացնում է խաղը: Դանդաղկոտությունը,

անտարբերությունը շատ արագ են պարուրում երեխաներին և խաղի նկատմամբ հետաքրքրությունը մարում է:

Ինչպես գիտենք, կրտսեր դպրոցականների մտածողությունն առարկայական է, ուստի դիդակտիկ խաղերի ժամանակ պետք է ապահովել նաև զննականության առկայությունը և այնպիսի խաղեր ընտրել, որոնք համապատասխանում են երեխաների տարիքային առանձնահատկություններին:

Մաթեմատիկան ունի հսկայական դեր աշակերտների տրամաբանական մտածողության զարգացման գործընթացում: Այսօր, ինչպես նաև անգամ վաղ անցյալում մաթեմատիկան ունեցել է իր կարևոր դերակատարումը ցանկացած մասնագիտությանը տիրապետելու գործում: Մաթեմատիկան ունի շատ մեծ կարողություն և ներուժ կրտսեր դպրոցականների տրամաբանական, վերլուծական և քննադատողական մտածողության զարգացման, համագործակցային կարողության զարգացման գործում:

Ժողովրդական իմաստությունը ստեղծել է դիդակտիկ խաղերը որպես երեխաների համար առավել հասանելի և միաժամանակ արդյունավետ գործունեության տեսակ: Չնայած կրտսեր դպրոցականը, բացի դիդակտիկ խաղերի միջոցով կազմակերպվող դասերից, գիտելիք է ստանում նաև այլ ձևով կազմակերպվող դասերի ընթացքում, սակայն գիտելիքների ձեռքբերման և մի շարք այլ հմտությունների մշակման տեսանկյունից երեխայի ակտիվ գործունեությունը մեծապես խրախուսելի է և արդյունավետ:

Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը ենթադրում են ժամանակակից մոտեցում ուսուցման գործընթացին, որը միաժամանակ դառնում է և՛ ուսուցանող, և՛ դաստիարակող, և՛ զարգացնող: Խաղի ընթացքում աշակերտների մոտ մշակվում է ուշադրությունը կենտրոնացնելու, ինքնուրույն մտածելու, նոր գիտելիքներ ձեռք բերելու ձգտում: Ամբողջովին տարված լինելով խաղով՝ երեխաները նույնիսկ չեն էլ նկատում, որ սովորում են, բացահայտում, սովորում են նորը, հարմարվում են անսովոր իրադրություններին, զարգանում է նրանց երևակայությունն ու մտքի ճկունությունը: Միայն խաղ խաղալու գործընթացն արդեն նրանց ակտիվացնում է, նրանք նախ հետաքրքրվում են խաղով, ապա՝ դրա կանոններով ու բովանդակությամբ:

Մաթեմատիկական խաղերն ունեն իրենց պատմական անցյալը: Հայտնի է, որ դեռևս Հին Եգիպտոսում եղել են խնդրագրքեր, որտեղ տրված են եղել մաթեմատիկական կատակ-հանելուկ խնդիրներ: 7-րդ դարում նույնիսկ Անանիա Շիրակացու թվաբանության խնդրագրքում հատուկ տեղ է հատկացվել խրախճանական խնդիրներին, որոնք ուսուցանվում են խաղերի միջոցով: Անցել են դարեր, որի ընթացքում զարգացել է մարդկությունը, զարգացել են ուսմանը ներկայացվող պահանջները, զարգացել են ուսուցման մեթոդները, և, բնականաբար, փոխվել են մաթեմատիկական խաղերին ներկայացվող պահանջները:

Ն.Կ. Կրուպսկայան ասում էր. «Մաթեմատիկական խաղերին պետք է տրամադրել շատ ավելի մեծ ժամանակ, քան դա երբևիցե արվում է: Պետք է չմոռանալ, որ խաղը երեխաների համար դա հենց իսկական ուսումն է»: 17-րդ դարի ֆրանսիացի մաթեմատիկոս Բլեզ Պասկալն ասում էր. «Մաթեմատիկա առարկան այնքան լուրջ առարկա է, որ չպետք է առիթը բաց թողնել այն մի փոքր հետաքրքիր և աշխույժ դարձնելու համար» [20]:

Կարևոր է հաշվի առնել այն, որ մաթեմատիկական խաղերի բովանդակությունը պետք է անպայման համապատասխանի մասնակիցների գիտելիքների մակարդակին: Տարրական դասարանում մաթեմատիկայի ուսուցման ընթացքում գրեթե բոլոր թեմաների վերաբերյալ կարելի է կազմակերպել մաթեմատիկական խաղեր: Դրանք կարող են լինել տարբեր բնույթի՝ թեման ամփոփող, անցածն ամրապնդող, նոր նյութի հաղորդման ժամանակ, ինչպես նաև նախապատրաստող խաղեր: Մաթեմատիկական խաղեր կարելի է կազմակերպել նաև աշակերտներին թարմացնելու նպատակով:

Մաթեմատիկական խաղերի նպատակը, սակայն, միայն զվարճություն պատճառելը չէ, միայն աշխուժացնելը և թարմացնելը չէ, այլ մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելը, մաթեմատիկայի նկատմամբ ընդհանուր սեր, հետաքրքրություն առաջացնելը, դասի մեջ թարմություն մտցնելը: Այս դեպքում ուսուցչի հիմնական խնդիրն է օգտվել և օգտագործել բոլոր հնարավոր միջոցները, որոնք կարող են երեխաներին ներգրավել դասի մեջ: Երեխաներին նոր նյութը բացատրելուց հետո ուսուցիչը դրանք պետք է ամրապնդի տարբեր միջոցներով, որոնցից ամենանպատակահարմարը հենց մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղն է, որոնց շնորհիվ ժամանակն անցնում է հետաքրքիր և բովանդակալից:

Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը կարող ենլինել նաև մրցութային: Այսպիսի խաղերն ավելի են աշխուժացնում և ակտիվացնում երեխաներին, ավելի մեծ զգացմունքայնություն է հանդես գալիս խաղի ժամանակ: Կարևոր է մրցութային խաղերի ժամանակ, որ երեխաները ձգտեն հանդես գալ ոչ թե անհատապես, այլ կարողանան աշխատել խմբերով, օգնեն իրենց ընկերներին և հանդես գան միասնական: Այդ տեսակ խաղերը երեխաների մեջ դաստիարակում են ընկերասիրություն, նաև նրանց մոտ ձևավորվում է կոլեկտիվիզմի հասկացությունը:

Դասի ընթացքում մաթեմատիկական խաղերը հատկապես մեծ արդյունավետություն են ունենում, երբ կազմակերպվում են նոր նույնի հաղորդմանը նախապատրաստվելիս կամ ձեռք բերած գիտելիքներն ամրապնդելիս և ամփոփելիս:

Մաթեմատիկայի դասերի ընթացքում պետք է կազմակերպել և անցկացնել ոչ միայն մաթեմատիկական խաղեր, այլ նաև տրամաբանական խաղեր: Այս խաղերն ունեն նշանակություն, քանի որ սրանց միջոցով զարգանում է երեխաների մտքի ճկունությունը, նրանք ինքնուրույն են չարչարվում և գտնում պատասխանը, իրենք տեսնում են իրենց սեփական աշխատանքի արդյունքը, որն էլ հենց հանդիսանում է այսպիսի խաղերի ամենակարևոր և գրավիչ ուժը:

Դիդակտիկ խաղերի միջոցով ապահովում են նաև տարբեր միջառարկայական կապեր: Օրինակ՝ մաթեմատիկայի և ֆիզկուլտուրայի միջև: Մաթեմատիկայի դասերին, հատկապես I և II դասարաններում կազմակերպվում են տարբեր ֆիզկուլտ դադարներ, որոնք թարմացնում են աշակերտներին, իսկ ֆիզկուլտուրայի դասերին կազմակերպվում են տարբեր մաթեմատիկական խաղեր, որոնք ընդլայնում են երեխաների մաթեմատիկական գիտելիքների օգտագործման շրջանակները, այսպիսով իրականացվում է մաթեմատիկայի և ֆիզկուլտուրայի միջառարկայական կապը: Երբեմն ֆիզկուլտուրայի դասերին կազմակերպվում են խաղեր, որոնք կատարվում են մաթեմատիկական հաշվումներով, և այսպիսի խաղերը ավելի են աշխուժացնում երեխաներին, բարձրացնում են դասի կարգապահությունը, ավելի է զարգանում նրանց ուշադրությունը, ինչպես նաև փոխադարձ կապ է ստեղծվում ֆիզիկական և մտավոր կարողությունների միջև:

Բոլորիս էլ հայտնի է, որ մաթեմատիկական ճշգրիտ, բայց փոքր-ինչ բարդ գիտություն է: Այն սերտելու, յուրացնելու և սեփականը դարձնելու համար պահանջվում է բավականին երկար ժամանակ: Սակայն այդ ամենի արդյունքն ինչպիսին կլինի՝

կախված է մեծ մասամբ ուսուցչից՝ հատկապես տարրական դասարանների ուսուցչից: Քանի որ հենց դասվարն է դնում երեխաների մաթեմատիկական գիտելիքների հիմքը, և որքան հետաքրքիր ու բովանդակալի անցնեն պարապմունքները, որքան նա պարզ ու մատչելի հաղորդի երեխաներին անհրաժեշտ գիտելիքները, այնքան երեխաների մոտ կմեծանան և ի վերջո կամրապնդվեն մաթեմատիկական գիտելիքները:

Դասվարը պետք է անպայման ուշադրություն դարձնի, որ ամեն մի աշակերտ լինի ակտիվ. ընդգրկվի դասապրոցեսի մեջ: Յուրաքանչյուր կազմակերպվելիք մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղ պետք է հասկանալի լինի յուրաքանչյուր աշակերտի, այլապես հետաքրքրություն չի առաջացնի նրա մեջ, որի պատճառով էլ ինչպես խաղը, այնպես էլ տարվելիք աշխատանքը կիմաստազրկվի:

Տարրական դպրոցում դիդակտիկ խաղերը ճիշտ և նպատակային կազմակերպելու համար դասվարը պետք է տիրապետի.

1. Իր աշխատանքը ծրագրելու կարողությանը, այդ թվում՝
 - ա) ուսումնական գործընթացն արդյունավետ ծրագրելու, առանձին դասընթացների և դասերի պլաններ մշակելու,
 - բ) ինքնուրույն կամ գործընկերների հետ միասին ուսումնական նյութը ստեղծելու,
2. ուսուցման գործընթացն արդյունավետ իրականացնելու կարողությունը, այդ թվում՝
 - ա) անհատականացված ուսուցում իրականացնելու,
 - բ) սովորողի տարիքային, հոգեբանական և կազմաբնախոսական առանձնահատկությունները, անհատական և խմբային գործունեության շարժառիթներն ու վարքագիծը հաշվի առնելու,
 - գ) կրթության բովանդակության յուրացումն ապահովող ուսուցման ժամանակակից մեթոդներ և հնարներ ներդնելու,
 - դ) ուսուցման համար բարենպաստ սոցիալ- հոգեբանական միջավայր ստեղծելու:
3. Անդրադարձ կատարելու(ռեֆլեքսիա) կարողությունը՝ որպես ուսուցման և դաստիարակության գործընթացին մշտական անդրադարձ կատարելու, սեփական աշխատանքի արդյունքները շարունակաբար գնահատելու, սեփական պլանները վերանայելու միջոց:
4. Մասնագիտական զարգացման հմտություններին, այդ թվում՝

ա) ինքնուրույն և գործընկերների հետ մասնագիտական նպատակային հետազոտություններ կատարելու, ամփոփելու և եզրակացություններ ներկայացնելու, բ) սեփական մասնագիտական զարգացումը պլանավորելու կարողություն:

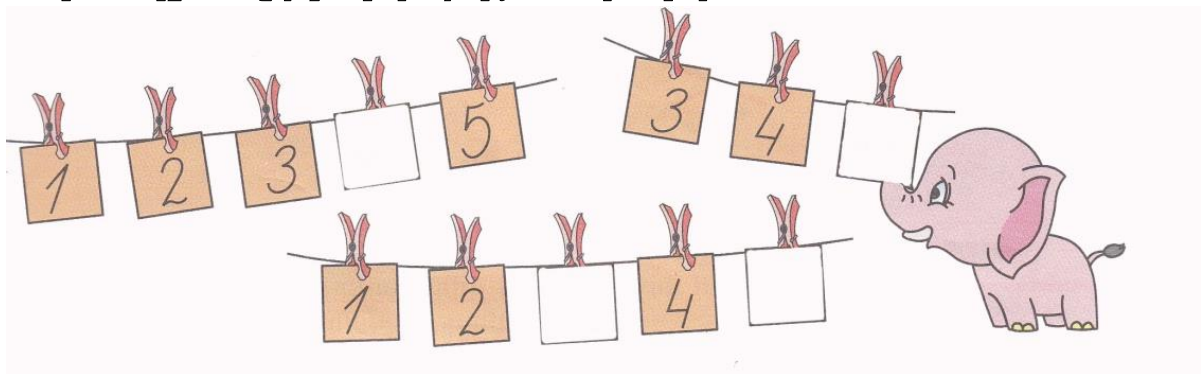
Փորձը ցույց է տվել, որ կրտսեր դպրոցականների միջավայրում խաղն առավել արդյունավետ է լինում, եթե մինչև կիրառումը քննարկվում է աշակերտների հետ: Երբ հաշվի են առնվում երեխաների առաջարկությունները՝ խաղը դառնում է ավելի հետաքրքիր: Այդ դեպքում աշակերտները մեծ հաճույքով են մասնակցում և հեշտությամբ ու առանց պարտադրանքի ներգրավվում են ուսումնական գործունեության մեջ:

✚ Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերի կիրառումը տարրական դասարաններում համապատասխան թեմայի ուսուցման շրջանակներում

<<Թվարկություն>>թեմայի ուսուցումը կարելի է ուղեկցել հետևյալ տիպի առաջադրանքներով և խաղերով`

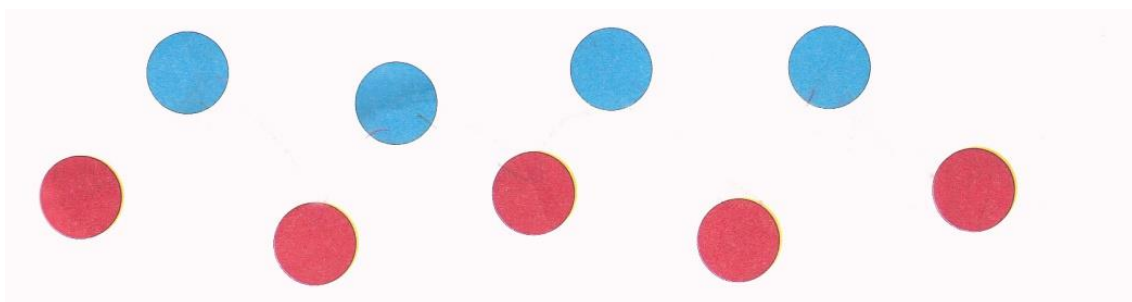
1. Լրացնել բաց թողնված թվերը

Նպատակը` հաշվելու կարողության ամրապնդում:



2. Հավասարեցնել կարմիր և կապույտ շրջանների քանակները

Նպատակը` փոխմիարժեք համապատասխանություն ստեղծելու կարողության ձևավորմամբ առարկաների քանակների համեմատման ունակության ձևավորում:



1. Դասավորի՛ր թվերն ըստ հերթականության

Նպատակը՝ թվային շարքի, դրա հաջորդականության վերաբերյալ գիտելիքների ամրապնդում:

Խաղը հնարավորություն է տալիս ամրապնդել թվերի, թվային շարքում դրանց ունեցած դասավորության մասին աշակերտների ունեցած գիտելիքները:

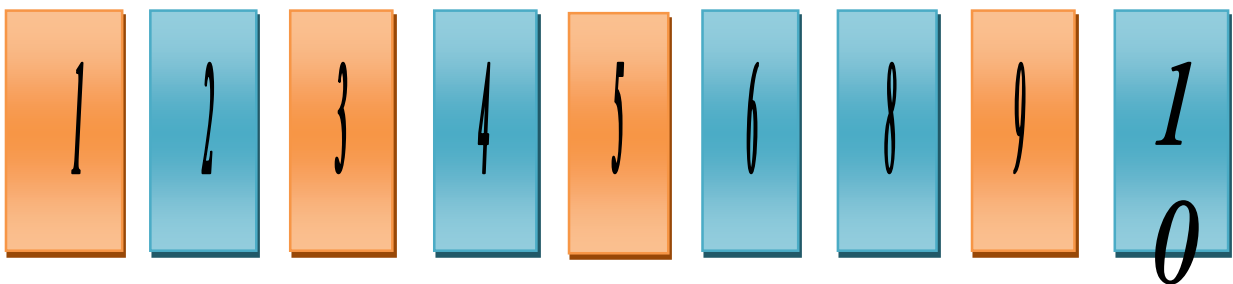


2. «Ո՞ր թիվը չկա»

Նպատակը՝ ամրապնդել թվերի շարքը ստանալու, արագ և ճիշտ կողմնորոշվելու հմտությունները:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ թվաքարտեր և հավաքապաստառ:

Ընթացքը՝ ցուցադրվում են 1-10 թվերի թվաքարտերը: Խաղավարը դուրս է հրավիրում երեխաներից մեկին և նրա բացակայությամբ թաքցնում է թվաքարտերից մեկը: Երեխան, ներս մտնելով, պետք է գուշակի, թե ուր քարտն է պահված: Առաջադրանքի ճիշտ կատարման դեպքում աշակերտները ծափահարում են:





. <<ՄՆԿԵՐՈՆ ՀԱՎԱՔԻՐ՝ Ր ՀԱՄԱՊԱՏԱՍԽԱՆ ՋԱՄԲՅՈՒՂՆԵՐՈՒՄ>>

Նպատակը՝ 10-ի սահմանում գումարման և հանման դեպքերի ամրապնդում:

«Ո՞վ որ տնակում է բնակվում»

Նման առաջադրանքները մեծ հետաքրքրությամբ են կատարվում աշակերտների կողմից:



«ԿՈՆԵՐՈՎՋԱՄԲՅՈՒՂ»

Կատարի՛ր գործողությունները և որոշի՛ր, թե սկյուռիկը որ կոները պետք է հավաքի:



$97 - 8$



$100 - 22$



$69 + 9$



$60 + 22$



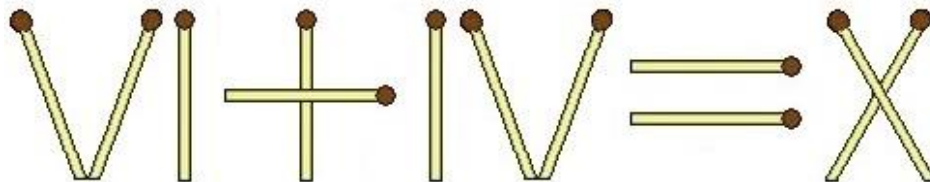
78

«Անհայտ սնկերը»

Որոշի՛ր, թե ինչ թվեր են թաքնված սնկերի տակ՝ իմանալով 5-ի բազմապատկման և բաժանման աղյուսակը:

$5 * \text{[mushroom]} = 10$	$5 : 5 = \text{[mushroom]}$
$7 * 5 = \text{[mushroom]}$	$\text{[mushroom]} : 5 = 4$
$5 * \text{[mushroom]} = 15$	$\text{[mushroom]} : 8 = 5$
$6 * 5 = \text{[mushroom]}$	$25 : 5 = \text{[mushroom]}$
$\text{[mushroom]} * 5 = 45$	$\text{[mushroom]} : 5 = 10$

Լուցկու մեկ հատիկ տեղաշարժի՛ր և կրկին ստացի՛ր ճշմարիտ հավասարություն:



«Ո՞ր թվերն են պակասում»

Նպաստակը- թվեր իուղիղ կարգով հաշվարկի կարողության ամրապնդում, թվային շարքում թվերը ճիշտ հաջորդականությամբ ամրապնդում:

Անհրաժեշտ պարագաները- թվային քարտեր:

Ընթացքը- ուսուցիչը ասում է երկու թիվ, իսկ աշակերտները պետք է ասեն այդ երկու թվերի միջև գտնվող թվերը:



Խաղերի ժամանակ պետք է պարտադիր կերպով հետևել երեխաներից յուրաքանչյուրին, հոգ տանել այն մասին, որ խաղին մասնակցեն բոլոր աշակերտները: Հատկապես մեծ ուշադրություն պետք է դարձնել զարգացման հապաղում ունեցող երեխաներին, նրանց մասնակցությանը խաղին:

101 ՍՈՒՑԻՉԵՐԻՇՐՁԱՆՈՒՄԿԱՏԱՐՎԱԾՇԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԻՄՆԱԿԱՏԱՐՎԱԾ ԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ուսուցիչների շրջանում իրականացված ուսումնասիրության արդյունքում ստացված տվյալները հնարավորություն տվեցին կատարելից և անկախ կերպով արձանագրելու ընդհանուր և հատկապես հետևյալ կերպով:

1. Ուսուցման գործընթացում օգտագործու՞մ երդիդակտիկ խաղեր:

- ✓ Հարցված ուսուցիչներին մեծ մասնությունը դասերի ընթացքում կիրառում է մաթեմատիկական տարբեր դիդակտիկ խաղեր, որոնք ունեն հիմնականում աշակերտների մտածողությանն մաթեմատիկական տրամաբանության զարգացմանն պատասխանում:

2. Դասի ընթացքում հատկապես ի՞նչ իրավիճակներում եք նպատակահարմար համարում դիդակտիկ խաղերի կիրառումը:

- ✓ Հիմնականում այն դեպքում, երբ ուսումնասիրվող նյութը վերացական է և ոչ մատչելի:
- ✓ Երբ աշակերտները հոգնել են և անհրաժեշտ է վերականգնել նրանց կենտրոնացվածություն:
- ✓ Ցանկացած իրավիճակում դրանք կարելի է կիրառել՝ կախված ընտրված իրավիճակից:

3. Հատկապես ո՞ր դասարաններում դասավանդելիս եք ավելի հաճախ կիրառում դիդակտիկ խաղերը և ինչու՞:

- ❖ Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը նպատակահարմար է իրականացնել հատկապես տարրական դասարաններում, և դա հիմնականում պայմանավորված է աշակերտների մտածողության առանձնահատկությամբ և դիդակտիկ խաղերի հնարավորություններով:

4. Ավելի հաճախ ի՞նչ նպատակ է հետապնդում դիդակտիկ խաղերի կիրառումը Ձեր կողմից:

- ✓ Աշակերտների լիցքաթափման, աշխուժացման,
- ✓ Աշակերտների ուսուցումն ու լիցքաթափումը կարելի է համատեղել խաղերի ճիշտ ընտրմամբ,
- ✓ Աշակերտների մոտիվացում, ուշադրության կենտրոնացում,
- ✓ Յուրացված նյութի ամրապնդման նպատակ,
- ✓ Նոր ուսուցանվող նյութի և հին նյութի միջև կապի հաստատման նպատակով:

5. Արդյո՞ք միշտ է դիդակտիկ խաղի կիրառումը նպատակահարմար և արդյո՞ք այն միշտ է տալիս այն արդյունքը, որը Դուք կանխատեսում եք:

- ✓ Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը երբեմն ավելորդ է, երբ նպատակային չէ և միտված չէ կոնկրետ որևէ խնդրի լուծմանը,
- ✓ Դրանց հաճախակի կիրառումը կարող է կորցնել դրանց կարևորությունը երեխաների աչքում,
- ✓ Երբեմն դրանք շեղում են աշակերտներին:

6. Ինչպիսի՞ իրավիճակներում նպատակահարմար չէ խաղերի կիրառումը:

- Ծավալուն թեմաների ուսումնասիրման ժամանակ,
- Գրավոր աշխատանքների ժամանակ,
- Այն դեպքում, երբ դասարանն արդեն յուրացրել է նյութը,
- Երբ աշակերտները չափազանց աշխուժացած են և ոչ կենտրոնացած:

7. Մի՞թե դիդակտիկ խաղի կիրառումը միայն դասանյութի ամրապնդման կամ նոր նյութի ուսուցման նպատակով է կատարվում: Առանձնացրե՛ք մի քանի այլ նպատակ, որն ըստ Ձեզ կարող է ընկած լինել դրա կիրառման հիմքում:

- Խաղի հիմքում կարող են ընկած լինել նաև այնպիսի նպատակներ, ինչպիսիք են՝ հարգանքը, համագործակցությունը, ներառումը, արդարությունը:
- Շրջակա միջավայրի ճանաչում,
- Աշակերտների մոտիվացիա,
- Տրամաբանության զարգացում,
- Վարքի և միջանձնային հարաբերությունների կարգավորում,
- Հոգեկան տարբեր գործընթացների զարգացում:



1. ՓՈՐՁԱԳԻՏԱԿԱՆ ՈՒՍՈՒՄՆԱՍԻՐՈՒԹՅԱՆ ԱՐՅՈՒՆՔՆԵՐ

ՊՐԱԿՏԻԿԱՅԻ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ ԴԱՍԱՎԱՆԴԵԼԻՄ ՕԳՏԱԳՈՐԾԵ՛Ն ԵՔ ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐ

98% - Հաճախակի կիրառել են
2% - Չեն կիրառել

Դիագրամ 1 Դիագրամ 1

ՊԱՏՎԱՀԱՆՄԱՐ ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԻ ԿԱՍ ԴՐԱ ԿԵՐՈՒ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ

46%-դասի նախապատրաստական փուլում,

18%-ամրապնդման փուլում,

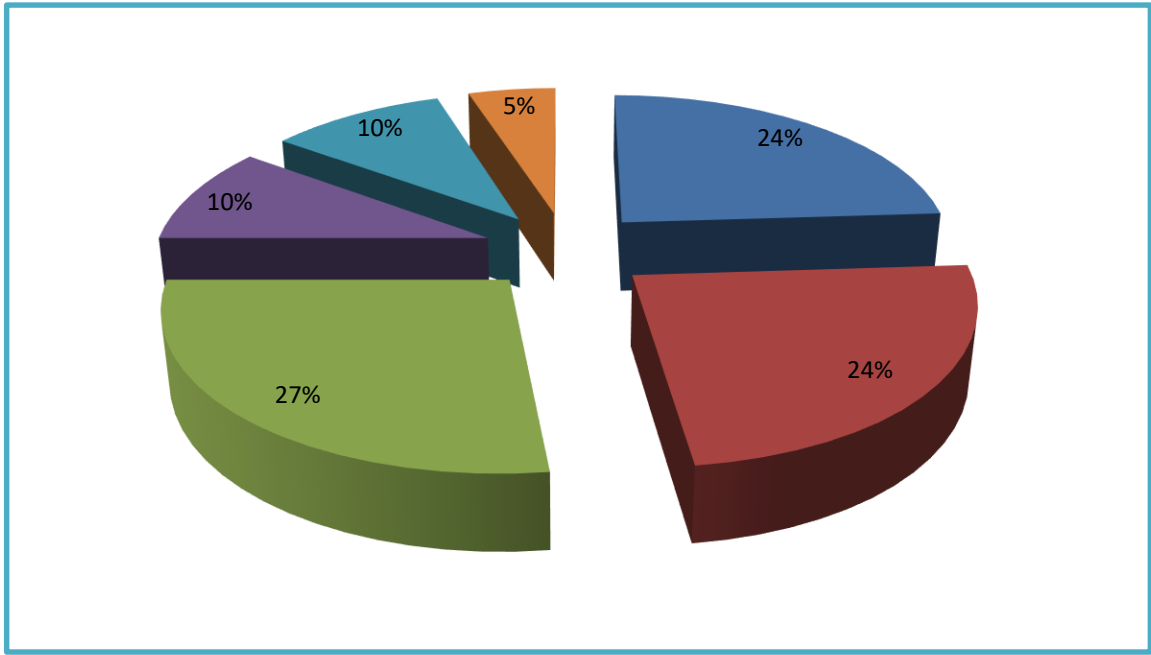
12%- դասի և՛ իմաստի ընկալման, և՛ ամրապնդման փուլում,

19 %- դասի ցանկացած փուլում՝ պայմանավորված ընտրված նպատակներով

5%- որսեն հեռուստ ուսուց

Դիագրամ2

ԱՎԵԼԻ ՀԱՃԱԽ Ի՞ՆՉ ՆՊԱՏԱԿ ԷՐ ՀԵՏԱՊՆԴՈՒՄ ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՁԵՐ ԿՈՂՄԻՑ



Դիագրամ

27%-ըրանք նպաստում են նյութի ընկալման մատչելիացմանը

24%-ըրանք ամրապնդում են ձեռք բերված գիտելիքները

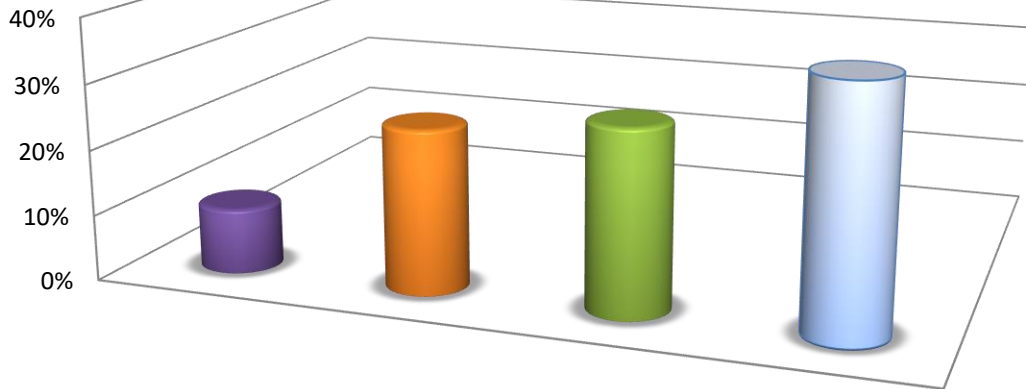
24%-լիցքաթափում են աշակերտներին, դասը դարձնում են հետաքրքիր

15%- նպաստում են աշակերտների համագործակցային և հաղորդակցական կարողություններ զարգացմանը,

10%- կենտրոնացնում են աշակերտների ուշադրությունը

ՈՒՐԻՇ ԻՆՉ ՆՊԱՏԱԿՆԵՐ ԿԱՐՈՂ Է ՀԵՏԱՊՆԴԵԼ ԴԻԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ

Արդյունքներ



Դիագրամ

- 40%- հիմնականում տվյալ թեմայի հետ կապված ուսումնական նպատակների կատարում,
- 28%- Հոգեկան գործընթացների(ուշադրություն, երևակայություն, հիշողություն և այլն) զարգացում:
- 25%- համագործակցային և հաղորդակացական կարողությունների զարգացում,
- 10%- աշխարհաճանաչողական և բնաճանաչողական գիտելիքների ձեռքբերում և միջատարկայական կապերի հաստատում:

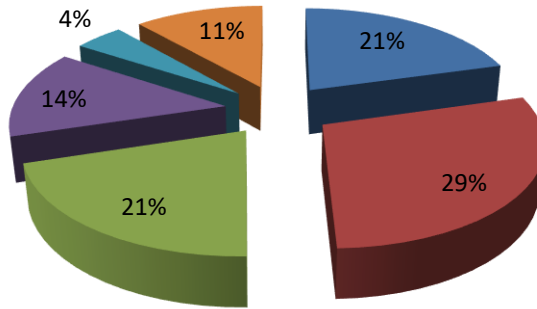
Աշակերտի հարցաթերթի ուսումնասիրություն:

Աշակերտի հարցմանը մասնակցել են 66 աշակերտ ` թվով 3 դպրոցների 4 դասարաններից: Հարցման արդյունքում ստացվեցին հետևյալ արդյունքները `

Նշի՛ր երեք առարկա, որի դասերին առավել շատ եք խաղերի միջոցով որևէ նոր բան սովորում :

Դիագրամ

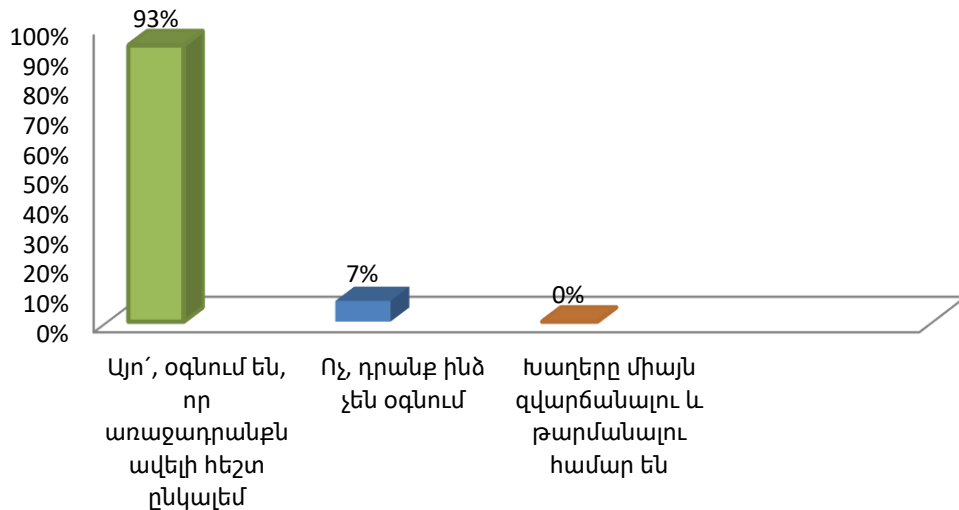
■ Մայրենի ■ Մաթեմատիկա ■ Ես և շրջակա աշխարհ ■ Կերպարվեստ ■ Երաժշտություն ■ Տեխնոլոգիա



Դիագրամ

ԴԻՂԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ՀԱՃԱԽԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ԱԶԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ ԱՇԱԿԵՐՏՆԵՐԻ ԱՌԱՋԱՂԻՄՈՒԹՅԱՆ և ԴՐԱՆՑ ՆԿԱՏՄԱՄԲ ՁԵՆՎՈՐԿՈՂ ՄՈՏԵՑՄԱՆ ՎՐԱ

Երբ որևէ առաջադրանք ուսուցչուհին բացատրում է խաղի ձևով , դա օգնու՞մ է ինձ ավելի հասկանալու այն բանը, որը ես ուսուցանվում եմ:



ԵԶՐԱԿԱՅՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով՝ կատարված ուսումնասիրությունները, մեր կողմից մշակված դիդակտիկ խաղերի կիրառումը, մինևույն տարիքային խմբի ու դասարանի, սակայն տարբեր դպրոցների աշակերտների մաթեմատիկայից ունեցած առաջադիմության ցուցանիշների համեմատումը և, ընդհանուր առմամբ, ուսուցիչների հետ մեր իրականացրած զրույցները հնարավորություն են տալիս գալ այն եզրահանգման, որ դիդակտիկ խաղն իրականում ուսուցման գործընթացի անբաժանելի, արդյունավետ, տարողունակ, բավականին ճկուն ու լայն հնարավորություններով հագեցած միջոց է: Ուսուցիչներին, ուսանանող-ապագա մասնագետներին տրված հարցաթերթերը հիմնականում ենթադրում էին բաց հարցեր և պատասխաններ, իսկ նմանատիպ հարցաթերթերի կազմման հիմնական նպատակը նոր, թարմ, բազմազան ու լայն տեղեկությունների ու գաղափարների դուրսբերումն էր: Այդպիսի բազմազանությունը հնարավորություն է տալիս գալ այն եզրակացության, որ ցանկացած ուսուցիչ և մասնագետ կարող է դիդակտիկ խաղերը կիրառել՝ խաղի մեջ տվյալ դասանյութի յուրացման, ամրապնդման կամ նոր նյութի ուսուցման նկատմամբ մոտիվացիայի առաջացման նպատակից գատ զուգահեռ ունենալով նաև այլ՝ տվյալ պահի համար ոչ առաջնահերթ, սակայն աշակերտների զարգացմանը մեծապես խթանող նպատակներ: Մինևույն խաղի մեջ մանկավարժական մի քանի նպատակների սինթեզումը բավականին դժվար, նրբանկատ մոտեցում պահանջող աշխատանք է, սակայն նմանատիպ աշխատանքն ավելի քան արդյունավետ է, ինչպես մենք բացահայտեցինք մեր ուսումնասիրման ժամանակ: Որպես աշխատանքի կատարման եղանակ՝ ընտրված էր ուսուցման կազմակերպման խմբային եղանակը, իսկ կատարվող աշխատանքն իրականում իր մեջ ամբողջացնում էր ժամանակակից մանկավարժական տարբեր տեխնոլոգիաներ՝ խաղային տեխնոլոգիայի գերակայությամբ: Նմանատիպ աշխատանքի ընթացքում կիրառվեցին մանկավարժական այնպիսի տեխնոլոգիաներ, ինչպիսիք են՝ համագործակցային ուսուցման տեխնոլոգիան, պրոբլեմային ուսուցման տեխնոլոգիան, նախագծային ուսուցման տեխնոլոգիան, զարգացնող ուսուցման տեխնոլոգիան և այլն: Մեր կողմից կատարված աշխատանքի հիմքում ընկած էր այն գաղափարը, որ մաթեմատիկական

դիդակտիկ խաղերը կարելի է իրականացնել ոչ միայն աշակերտների համար նյութը հասկանալի դարձնելու, աշակերտներին լիցքաթափելու կամ հանգստացնելու համար, այլ նաև դրանց հետ մեկտեղ կարելի է համատեղել նաև բնաճանաչողական գիտելիքների փոխանցումը: Ավարտական աշխատանքի նպատակն էր բացահայտել, թե որքանով է հնարավոր միացնել ու զուգակցել այդ նպատակներն ու տարրերը, որքանով է հնարավոր մեկ խաղի միջոցով և՛ զարգացնել մաթեմատիկական մտածողությունը, և՛ նպաստել աշակերտների հաղորդակցական կարողությունների զարգացմանը, և՛ հաստատել միջառարկայական կապեր, և որ մեր գլխավոր նպատակներից մեկն էր՝ հաղորդել աշխարհաճանաչողական գիտելիքներ: Որպեսզի մշակված դիդակտիկ խաղը համապատասխանի աշակերտների տարիքային առանձնահատկություններին, լինի արդյունավետ, պարզ, հետաքրքիր ու դասանյութի հետ սերտորեն կապված, կատարվեցին դասագրքերի ուսումնասիրություններ՝ տարբեր առարկաներից նույն շրջանում ուսումնասիրվող թեմաների հետ կապերի հաստատման համար: Նմանատիպ աշխատանքների կատարումը երկար ժամանակահատված ու ջանքեր է պահանջում, սակայն պետք է խոստովանել, որ աշխատանքին մի փոքր ստեղծագործ մոտեցումը հնարավորություն կտա հասնել դրված նպատակին:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Աննա Արուստյան, Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը կրտսեր դպրոցականների մոտ, Գիտական հոդվածներ իժողովածու, ՀՀ մանկավարժահոգեբանական գիտությունների ակադեմիա(ՀԿ), Եր.՝ 2007:
2. Система дидактических игр на уроках математики в начальной школе, Тарабурина Т.Ю., Санкт –Петербург, 2009г., с 3.
3. Փիրուզա Սարգսյան,
«Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների բնաճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց», «Մանկավարժություն» գիտամեթոդական վերլուծական ամսագիր N6, 2012, էջ 54-57:
4. Փիրուզա Սարգսյան, ռուսերեն հղում, մանկավարժական ամսագիր 2012, N 6, էջ 55:
5. Сухомлинский В.А.. Избр.пед.соч.-М., 2009. -520с.
6. Менджерицкая Д.В., Воспитателю о детских играх.- М., 2008, 268с.
7. Ջուլիետա Գյուլամիրյան, Խաղալով սովորենք, Եր.՝ 2009., էջ 17-18,
8. Աստղիկ Բալայան <<100 խաղ դպրոցականների համար>>, Երևան 2006