

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Դասվար

(առարկա)

Թեմա՝ Մաթեմատիկայի ուսուցումը խաղով

Կազմեց՝

Աննա Գևորգյան Սանասարի

(անուն, ազգանուն, հայրանուն)

<<Կապանի թիվ 4 միջնակարգ դպրոց>> ՊՈԱԿ

(դպրոցի անվանումը)

Ղեկավար՝

Լուսինե Բալայան

<<Կապանի N2 ավագ դպրոց>> ՊՈԱԿ

(վերապատրաստող կազմակերպության անվանումը)

Կապան 2023թ.

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	3
ՍՈՎՈՐՈՒՄ ԵՆՔ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՆ ԽԱՂԱԼՈՎ.....	5
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....	15
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....	16
ՀԱՎԵԼՎԱԾ.....	17

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Երեխայի աշխատանքը խաղն է:

Թեմայի արդիականությունը: Խաղը երեխայի կյանքում անգնահատելի նշանակություն ունի. չէ՞ որ մանկության առաջին փուլից խաղը դառնում է նրա զարգացման հիմնական միջոցը, հետևաբար ուսուցման փուլ մտնելով՝ այցելելով առաջին դասարան՝ երեխան միանգամից դժվար կկարողանա անցում կատարել ուսուցման գործընթացին՝ առանց խաղային միջամտությունների: Երեխան շրջապատող աշխարհն ու իրականությունը ավելի հեշտ է ընկալում խաղի միջոցով: Խաղը դաստիարակության, ուսուցման, ճանաչողության միջոց է: Պատահական չէ, որ առաջին և երկրորդ դասարաններում մեծ ուշադրություն է հատկացվում խաղային դադարներին: Ուսուցումը կատարվում է խաղի մեջ սանի անմիջական, ակտիվ և ինքնակամ ներգրավման շնորհիվ: Երեխան պետք է ցանկությամբ անի այն, ինչով զբաղվում է: Խաղը շատ կարևոր է սովորելու ընթացքում: Այս համոզմամբ էլ սկսեցի ուսուցումը վեց տարեկանների խմբում: Յուրաքանչյուր գործունեության հիմքում ընկած է խաղը, սկսած ծանոթությունից: Թեման **արդիական** է, քանի որ ուսուցման արդի փուլում ներդրվող նոր չափորոշչային ուսուցման հիմքում խաղն է՝ որպես կրթական մոտիվացնող գործիք, իսկ մաթեմատիկայի դասերին խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կարող է խթանել երեխաների ուսումնառությունը:

Աշխատանքի թեման է մաթեմատիկայի ուսուցումը խաղալով:

Աշխատանքի նպատակն է ուսումնասիրել մաթեմատիկայի ուսուցումը տարրական դասարաններում, մասնավորապես առաջին դասարանում, երբ դրվում են ամուր գիտելիքներ փոխանցելու և հմտություններ զարգացնելու, դրանք գործնականում կիրառելու հմտությունների հիմքը:

Առաջադրված խնդիրները: Վերոնշյալ նպատակին հասնելու համար առաջադրել են մի քանի խնդիրներ՝

- Ուսումնասիրել մաթեմատիկան խաղալով ուսուցանելու թեմայի շուրջ գիտական գրականություն, վերլուծել,
- Ըստ վերլուծական գիտական նյութի՝ կատարել համապատասխան եզրահանգումներ՝ նշելով սեփական տեսակետները,

- Խաղային իրավիճակներ ստեղծող մեթոդների մշակում,
- Կարևորելով խաղի դերը ուսուցման ընթացքում՝ ներկայացնել օրվա՝ թեմային համապատասխան դասապլան:

Աշխատանքի կառուցվածքը: Հետազոտական աշխատանքը բաղկացած է ներածությունից, հիմնական նյութից, ուր կատարվել է թեմատիկ վերլուծություններ՝ օգտվելով առաջավոր փորձից, դրանք համակարգել եզրակացություններում, ապա աշխատանքին կցվել է գրականության ցանկը և հավելվածը, որը ներառում է օրվա դասապլանի օրինակ: Աշխատանքը բաղկացած է 19 համակարգչային էջից:

ՄՈՎՈՐՈՒՄ ԵՆՔ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՆ ԽԱՂԱԼՈՎ

Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր
զարգացում: Խաղը այն կայծն է, որը բորբոքում է
հետաքրքրասիրության և պրպտելու բոցը:
Վ.Ա. Մուխամլինսկի

Մաթեմատիկա բառը ունի հունարեն ծագում և նշանակում է գիտելիք, իսկ մաթեմատիկական գիտելիքը կարևոր է կյանքի բոլոր փուլերում, որի զարգացմանը կարող է նպաստել նաև խաղը: Դիդակտիկ խաղը կամ խաղն ընդհանրապես կոլեկտիվ, նպատակաուղղված կրթական գործունեություն է, երբ յուրաքանչյուր մասնակից և թիմ որպես մի կուռ ամբողջություն, միավորված են հիմնական խնդիրը լուծելու և իրենց գործողությունները կենտրոնացնում են հաղթանակի վրա: Մաթեմատիկայի դասաժամերին կիրառվող դիդակտիկ խաղերի նպատակներն են՝

1. Նպաստել կրթական գործունեության զարգացմանը և երեխաների ընդգրկմանը դրանցում,
2. Ճանաչողական և ուսումնական մոտիվացիայի ձևավորում¹:

Տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսումնասիրության ընթացքում ձեռք բերված առարկայական գիտելիքներն ու հմտությունները մաթեմատիկական լեզվի ակունքն են: Մաթեմատիկան արդյունավետ միջոց է աշակերտի անհատականությունը զարգացնելու համար, իսկ մաթեմատիկայի դասերին խաղը ոչ միայն գրավում և ստիպում է մտածել, այլև զարգացնում է երեխայի ինքնուրույն մտածողությունը, կամքը և սովորեցնում հաշվի առնել ընկերների շահերը:

Մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում, հատկապես կրտսեր դպրոցում, հիմնական բաժինը բանավոր հաշվարկն է: Բանավոր հաշվարկը ակտիվ է, հետաքրքիր, դինամիկ, երբ հետաքրքիր է երեխայի համար: Դասընթացում պետք է անպայման ներառենք խաղեր, որոնք մաթեմատիկայի պարապմունքները կդարձնեն

¹ Գյուլամիրյան Ջ., Խաղալով սովորում ենք, Եր., 2009, էջ 25:

նաև հաճելի զբաղմունք: Խաղի վրա հիմնված կրթությունը երեխաների մոտ ձևավորում է համագործակցելու կարողություն, ստեղծագործ միտք ու հետաքրքրասիրություն, իմիջիայլոց, սրանք 21-րդ դարի աշակերտի համար շատ կարևոր հմտություններ են:

Ուսուցումը ճանաչողական գործընթաց է, որի արդյունավետությունը բարձրացնելու նպատակով հաճախ կիրառվում են դիդակտիկ խաղեր, որը ուսուցման գործընթացը դարձնում է հետաքրքիր և զվարճալի, երեխաների մոտ ստեղծում է աշխատանքային տրամադրություն և հեշտացնում է ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները: Տարված լինելով խաղային մթնոլորտով՝ երեխաները չեն նկատում, որ սովորում են: Նույնիսկ ամենապասիվ երեխաները մեծ ցանկությամբ են միանում խաղին՝ գործադրելով բոլոր ջանքերը խաղընկերներին չվհատեցնելու համար:

Խաղերը, որոնք օգտագործվում են տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի դասաժամերին, բաժանվում են երկու մեծ խմբի՝ դերային կամ ստեղծագործական և դիդակտիկ՝ խաղեր կանոններով: Դերային խաղերի համար կարևոր է դերի, սյուժեի և խաղային հարաբերությունների առկայությունը, որոնց մեջ մտնում են դերեր խաղացող երեխաները: Դիդակտիկ խաղերը ուսուցիչների համար ավելի ծանոթ ուսուցման մեթոդ և խաղային գործունեության տեսակ են: Դրանք բաժանվում են տեսողական (խաղեր առարկաների հետ), ինչպես նաև բանավոր, որոնցում առարկաները չեն օգտագործվում:

Խաղը, մասնավորապես դիդակտիկը, չափազանց տեղեկատվական է և շատ բան է «պատմում» հենց երեխայի մասին: Այն օգնում է երեխային հայտնվել ընկերների խմբում, ամբողջության մեջ, մարդկության մեջ: Խաղերն ընդլայնում են մարդու մտահորիզոնը, օգնում են համախմբել գիտելիքները, զարգացնել հնարամտությունն և խթանել հետաքրքրությունը ոչ միայն մաթեմատիկայի, այլև գիտության, տեխնիկայի և արվեստի տարբեր ոլորտների նկատմամբ:

Դիդակտիկ խաղը՝ որպես մաթեմատիկայի արտադասարանական աշխատանքի ձև, լայնածավալ է և ճանաչողական, ակտիվ և ստեղծագործական՝ կապված աշակերտների գործունեության հետ:

Դիդակտիկ խաղերն օգտագործվում են արտադասարանական գործունեության համակարգում՝ երեխաների մոտ առարկայի նկատմամբ հետաքրքրությունը զարգացնելու, նոր գիտելիքներ, կարողություններ, հմտություններ ձեռք բերելու, առկա գիտելիքները խորացնելու համար: Խաղը սովորելու և աշխատանքի հետ մեկտեղ մարդկային գործունեության հիմնական տեսակներից է, մեր գոյության զարմանալի երևույթը:

Դիդակտիկ խաղերի կիրառման հիմնական նպատակը դիդակտիկ խաղերի կիրառման բազմազանության միջոցով աշակերտների մոտ մաթեմատիկայից կայուն ճանաչողական հետաքրքրություն զարգացնելն է:

Խաղը որպես ուսուցման մեթոդ, օգտագործվել է հնագույն ժամանակներից: Ժամանակակից դպրոցում մաթեմատիկական խաղն օգտագործվում է հետևյալ դեպքերում.

- որպես անկախ տեխնոլոգիա հայեցակարգի, թեմայի կամ նույնիսկ ակադեմիական առարկայի մի հատվածի յուրացման համար,
- որպես ավելի լայն տեխնոլոգիայի տարր,
- որպես դաս կամ դրա մաս,
- որպես արտադպրոցական գործունեության տեխնոլոգիա²:

Դիդակտիկ խաղն օգնում է համախմբել և ընդլայնել դպրոցական ծրագրով նախատեսված գիտելիքները, հմտություններն ու կարողությունները: Այն խորհուրդ է տրվում օգտագործել նաև դպրոցից հետո և երեկոյան ժամերին: Բայց այս խաղերը երեխաների կողմից չպետք է ընկալվեն որպես միտումնավոր ուսուցման գործընթաց, քանի որ դա կկործանի խաղի բուն էությունը: Խաղի բնույթն այնպիսին է, որ բացարձակ կամավորության բացակայության դեպքում այն դադարում է խաղ լինել:

«Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ» հասկացությունը բաղկացած է մանկավարժական գործընթացը տարբեր մանկավարժական խաղերի տեսքով կազմակերպելու մեթոդների և տեխնիկայի բավականին ընդարձակ խմբից:

Ի տարբերություն խաղերի ընդհանուր առմամբ, դիդակտիկ խաղն ունի էական առանձնահատկություններ՝ հստակ սահմանված ուսումնական նպատակ և

² Կոմենսկի Յ. Ա., Մեծ դիդակտիկա, Եր., 2007, էջ 56:

համապատասխան մանկավարժական արդյունքներ, որոնք կարող են հիմնավորվել, բացահայտվել և բնութագրվել կրթական և ճանաչողական ուղղվածությամբ:

Դասերի խաղային ձևը ձևավորվում է դասերում խաղային տեխնիկայի և իրավիճակների օգնությամբ, որոնք գործում են որպես ուսանողներին սովորելու դրդելու և խթանելու միջոց: Դասարանում խաղի օգտագործումը պահանջում է որոշակի կանոնների պահպանում.

- երեխաների ազատ և կամավոր ընդգրկումը խաղի մեջ. ոչ թե պարտադրել խաղը, այլ երեխաներին ներգրավել դրան.
- Խաղում սովորողները պետք է առաջնորդվեն սոցիալապես ընդունված բարոյական չափանիշներով, որոնք հիմնված են մարդասիրության և համամարդկային արժեքների վրա.
- Երեխաները չպետք է ներգրավվեն չափից դուրս մոլախաղերի, փողի և իրերի համար խաղերի, իրենց կանոններում պարունակող խաղերի մեջ, որոնք խախտում են ընդհանուր ընդունված բարոյական չափանիշները.
- խաղը չպետք է նվաստացնի իր մասնակիցների, այդ թվում՝ պարսվողների արժանապատվությունը.
- խաղը պետք է դրական ազդեցություն ունենա իր մասնակիցների հուզական-կամային, ինտելեկտուալ և ռացիոնալ-ֆիզիկական ոլորտների զարգացման վրա.
- սովորողները պետք է լավ հասկանան խաղի իմաստն ու բովանդակությունը, կանոնները, յուրաքանչյուր խաղային դերի գաղափարը.
- խաղերը չպետք է լինեն չափազանց (բացահայտ) կրթական և չափից դուրս դիդակտիկ. դրանց բովանդակությունը չպետք է լինի ներխուժող դիդակտիկ և չպետք է պարունակի չափազանց շատ տեղեկատվություն (ամսաթվեր, անուններ, կանոններ, բանաձևեր).
- ուսուցիչը պետք է կազմակերպի և ուղղորդի խաղը, անհրաժեշտության դեպքում զսպի, բայց չճնշի և փորձի յուրաքանչյուր մասնակցի տրամադրել նախաձեռնություն ցուցաբերելու հնարավորություն.

- Խաղը պետք է ավարտվի, քանի դեռ ձանձրալի չէ³:

Դասի ձևով խաղի տեխնիկայի և իրավիճակների իրականացումն իրականացվում է հետևյալ հիմնական ոլորտներում.

- Աշակերտների համար դրվում է դիդակտիկ նպատակ՝ խաղային առաջադրանքի տեսքով.

- կրթական գործունեությունը ենթակա է խաղի խստորեն սահմանված կանոնների.

- ուսումնական նյութն օգտագործվում է որպես դրա միջոց.

Մրցակցության տարրը ներմուծվում է կրթական գործունեության մեջ՝ դիդակտիկ առաջադրանքը վերածելով խաղայինի: Դիդակտիկ առաջադրանքի հաջող կատարումը կապված է խաղի արդյունքի հետ:

Խաղային տեխնոլոգիայի տեղն ու դերը կրթական գործընթացում, խաղի և ուսուցման տարրերի համակցումը մեծապես որոշվում է մանկավարժական խաղերի գործառույթների և դասակարգման ուսուցչի ըմբռնմամբ: Ուսումնական գործունեության յուրացումը և երեխաներին դրանց մեջ ընդգրկելը դանդաղ է (շատ երեխաներ նույնիսկ չգիտեն, թե ինչ է նշանակում «սովորել»):

Մաթեմատիկական մարդու կյանքում մեծ դեր է խաղում: Այն օգնում է կողմնորոշվելու առօրյայում տարածության մեջ, կռահելու կարողությունը, սովորողի մոտ զարգացում և ձևանորում է նաև տրամաբանական, լեզվական մտածողությունը: Մաթեմատիկական օգնում է նաև սովորողի մոտ ձևավորել ուշադրության կենտրոնացումը:

Առաջին դասարանում մաթեմատիկական պետք է սկսել հենց կողմնորոշիչ խաղերով: Քանի որ մարդու տեսողական հիշողությունը, շոշոփելով գուշակելու կարողությունը ավելի զարգացած է, ապա խաղերի միջոցով առավել հեշտ կարող են սովորել, հասկանալ, համեմատել և տեսնել առարկաների հատկությունը, միմյանց հետ համեմատելով միավորելու և մաս անջատելու կարողությունը և այլն: Նմանատիպ խաղի մեկ օրինակ. երկու արկղում կամ պարկի մեջ լցնում ենք փափուկ և չոր խաղալիքներ: Սովորողը մոտենում է պարկին, առանց նայելու, պարկի մեջ

³ Նախաշավիղ, 2001, էջ 91:

շոշափում է խաղալիքը և ասում՝ առարկան չոր է թե՞ փափուկ, ըստ դրա էլ առանձնացնում է խաղալիքը, տեղավորելով նախապես որոշված զամբյուղում: Նույնը անում ենք նաև երկրաչափական պատկերներ յուրացնելիս: Խորանարդի օգնությամբ սովորողը շոշափելով գուշակում է երկրաչափական պատկերները կամ երկրաչափական պատկերներով սկսում ենք տարբեր նկարներ ստանալ:

Թվաճանաչության շրջանում նույնպես շատ կարևոր է, որ սովորողը զգա, կամ տեսնի թիվը: Շատ է օգնում իր կամ ընկերոջ մարմնի մասերը հաշվելը, գրքի համարակալած էջերը, ինչպես նաև նմանատիպ առաջադրանքները.

- կարո՞ղ ես թվել մարմնիդ բոլոր այն մասերը, որից մեկն ունես /երկուսն, հինգը, տասը.../
- քանի՞ աչք ունես
- հաշվի՞ր սեղանից միջև դուռը քանի՞ քայլ ես անում
- քանի՞ քայլ ես անում տնից դպրոց, կամ դպրոցից տուն գնալիս
- քանի՞ աստիճան ես բարձրանալու կամ իջնելու, որ հասնես դասարան
- աստիճանները երկուական բարձրացի՞ր և հաշվի՞ր /2;4;6./
- քանի՞ աղջիկ կամ տղա կա դասարանում.
- զույգերով / եռյակներով, քառյակներով, հինգական/ շարք կանգնելը⁴:

Ահա այսպիսի հարցերի ու խաղերի միջոցով սովորում են հաշվել:

Թվի հետ գործողությունների ժամանակ, օգնության են հասնում մատերը, լեզոյի հատիկները, խորանարդիկները, մատիտները, ձեռքի տակ ընկած ցանկացած առարկա: Երբ սովորողին տեսանելի է գործողության ընթացքը /ավելացնելն ու պակասեցնելը/ ավելի հեշտ է պատկերացնում, գործողությունը, ավելի հետ է խնդիրներ կազմում և լուծում: Տասի սահմանում գումարել-հանելը պետք է խաղի միջոցով սովորողի մոտ դարձնել հմտություն: Մինչև տարեվերջ սովորողը պետք է հմտացած լինի և վստահ քսանի սահմանում թվաբանական գործողություններ անի:

Մաթեմատիկայի դասի թեմային համապատասխան առաջարկվում է մի քանի **խաղեր**, որոնք կնպաստեն օգտակարը և հաճելին միավորելու: Մաթեմատիկական խաղերն ունեն իրենց պատմական անցյալը: Այս խաղերի նպատակը միայն

⁴ Զիբուխյան Ս. Ա., Մաթեմատիկայի իմ այբուբենը, Եր., 2007, էջ 29:

զվարճություն պատճառելը չէ, այլ մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելը, տվյալ առարկայի նկատմամբ ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնելը և դասին նպաստավոր թարմություն հաղորդելը: Խաղերի դերն առանձնապես մեծ է պասիվ աշակերտների հետաքրքրությունների առաջացման առումով: Շրջապատող միջավայրից վերցրած տվյալներով կառուցված զվարճալի խնդիրների միջոցով իրականացվում է տեսականի և գործնականի կապը, ինչպես նաև ապահովում է կրթության ու դաստիարակության միասնությունը: Աշակերտներին գործնականորեն ցույց է տրվում մաթեմատիկայի կիրառությունը կյանքի տարբեր բնագավառներում, և դա խթանում է նրանց հետաքրքրասիրությունը տվյալ ուսումնական առարկայի հանդեպ: Նրանք զարմանքով ու սպասողաբար փնտրում են որոնվող հարցերի պատասխանները, իսկ երբ կարողանում են գտնել, ապա մեծ բավականություն են ստանում դասապրոցեսից: Մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպվում են նոր նյութի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու, ամփոփելու, ինչպես նաև գիտելիքներն ստուգելու նպատակով:

Հայտնի **«Հսկաներ և թզուկներ»** խաղը երեխաներին ծանոթ է դեռևս նախակրթարանից, հետևաբար նրանք շատ կուրախանան ծանոթ բան գտնելով դպրոցում՝ գրքերով պատված դասասենյակում: Ուսուցիչը, սակայն, կարող է խաղի պահանջը փոխել՝ ըստ դասի նպատակի՝ զույգ-կենտ թվերը կամ երկար-կարճ, բարձր-ցածր մեծությունները ուսուցանելիս: Ահա խաղի կանոնները. մասնակիցները կանգնում են դասասենյակում կամ բակում (էական չէ՝ ինչ դիրքով), երբ ուսուցիչ-խաղավարն ասում է կենտ թիվ, բոլորը կանգնում են, երբ ասում է զույգ թիվ, բոլորը նստում են: Խաղավարը կարող է լինել ինչպես դասավանդող ուսուցիչը, այնպես էլ սովորող: Խաղավարը թվերն այնպիսի հերթականությամբ պետք է ասի, որ աշխատի շփոթեցնել մասնակիցներին: Երկար-կարճ, բարձր-ցածր մեծությունները ուսուցանելիս խաղավարը կարող է փոխել հրահանգը⁵:

Հաջորդ հետաքրքիր խաղը պայմանականորեն անվանում են **«21»**: Խաղում են երկու հոգով: Առաջին խաղացողը երեքից ոչ մեծ մի բնական թիվ է ասում (էական չէ՝ սկիզբը, որ թիվը կլինի), երկրորդը ասված թվին գումարում է երեքից ոչ մեծ բնական

⁵ Սարգսյան Ս., Ուրախ մաթեմատիկա, Եր., 2006, էջ 66:

թիվ և այսպես՝ հերթականությամբ՝ յուրաքանչյուր սովորող ստացված գումարին գումարում է երեքից ոչ մեծ բնական թիվ: Հաղթում է նա, ով առաջինն է ասում 21: Սովորողները շատ կսիրեն այս խաղը: Նրանք զույգերով իրենք իրենց կխաղան, կորոշեն հաղթողին: Հետո հաղթողներն են զույգեր կազմում և խաղում: Այդպես, մինչև մնում է երկու սովորող, ովքեր խաղում են եզրափակիչում:

Թվաբանական հաշվարկներ մինչև 20-ի սահմանում հեշտ կարելի է ուսումնասիրել նաև հետևյալ խաղով՝ **«Քայլենք առաջ կամ ետ»**: Երկու սովորող կանգնում են իրար կողքի այնպես, որ կարողանան քայլերով ետ ու առաջ անել: Խաղավարը հարցերը ընտրում է այնպես, որ պատասխանները լինեն 1-10, որպեսզի դասասենյակում տեղավորվեն թվերը, եթե պատասխանը զույգ թիվ է, այդքան քայլ սովորողները գալիս են առաջ, եթե պատասխանը կենտ է, այդքան քայլ գնում են ետ:

Ընդ որում սովորողները պատասխանները բարձրաձայն չեն ասում, միայն քայլում են: Պարտվում է նա, ով իր քայլը սխալ է կատարում: Երբ սովորողները կսկսեն լավ հասկանալ խաղը, հարցերը կարելի է բարդացնել, օրինակ՝ հաշվել մի քանի գործողությամբ արտահայտության արժեքները:

Ուսուցման գործընթացում ներգրավված խաղերը, ստեղծված խաղային իրավիճակները նպաստում են, որ խաղով տարված աշակերտներն աննկատ, առանց հատուկ լարվածության ձեռք բերեն մաթեմատիկական որոշակի գիտելիքներ, կարողություններ և հմտություններ: Մակայն չպետք է լինի ինքնանպատակ: Այն պետք է վերաճվի մաթեմատիկայի նկատմամբ սեր ու հետաքրքրություն զարգացնելու միջոցի: Անհրաժեշտ է, որ խաղի կանոնները լինեն պարզ և հստակ ձևակերպված: Խաղանյութը պետք է բոլոր երեխաների համար լինի մատչելի, դիդակտիկ նյութը՝ պատրաստման ու օգտագործման տեսանկյունից դյուրընկալելի: Խաղը հետաքրքիր կլինի միայն այն դեպքում, երբ դասարանի յուրաքանչյուր աշակերտ այս կամ այն դերով (ստուգող, դատավոր, խաղավար և այլն) մասնակցի դրան: Այլապես խաղին չմասնակցող երեխաների մեջ կկորչի հետաքրքրությունը: Այս առումով հետաքրքիր է **«Ազդանշաններ»** քարտային խաղը: Կարելի է պատրաստել քարտեր (սովարաթղթե շրջան, որի մի կողմը կարմիր է, մյուսը՝ կանաչ: Այն ունի բռնելու հարմարանք): Դրանք կօգնեն, որ խաղին մասնակցեն բոլորը, ամբողջ դասարանը: Խաղի արդյունքները պետք է ամփոփել անկողմնակալ և արդարացի

կերպով: Խաղի ներգործող հնարավորությունը պահպանելու նպատակով անհրաժեշտ է աշակերտների սխալները վերլուծել ոչ թե խաղի ընթացքում, այլ վերջում: Մխալներ թույլ տված աշակերտներին ուսուցիչը պետք է վերաբերվի ամենայն նրբանկատությամբ և համբերատարությամբ: Խաղի ընթացքում սովորողների գործունեության բնույթը պայմանավորվում է տվյալ դասի ընթացքում և դասավանդման ամբողջ համակարգում գրաված դիրքով: Խաղը կարող է անցկացվել դասի ցանկացած փուլում և ցանկացած տիպի դասի ընթացքում: Եթե խաղն անցկացվում է նոր նյութի հաղորդման փուլում, ապա պետք է աշակերտների գործողությունները ծրագրավորել հնարավորինս մեծաթիվ զննական պարագաների օգտագործմամբ: Ամրապնդման դասի ընթացքում կարևոր է խաղերում անցածի կրկնություն, գործողությունների հատկությունների վերարտադրություն և բանավոր հաշվի տարրերի որոշակի ներմուծումը: Այս դեպքում հարկավոր է սահմանափակել զննական միջոցների օգտագործումը և ուշադրությունը կենտրոնացնել կանոնների, հատկությունների ու հաշվողական եղանակների վրա:

«Ֆիզկուլտուրայի թույլե կամ ֆիզկուլտդադար»: Մաթեմատիկայի դասերի ընթացքում կարող եք նաև խաղալ խաղեր, որոնք նպաստում են առաջին դասարանում գումարման և հանման գիտելիքների ամուր ձևավորմանը: Դա կարելի է անել այսպես. աշակերտները շրջանաձև հավաքվում են, ուսուցիչը նշում է ցանկացած արտահայտություն, օրինակ (5+9), գնդակ է նետում աշակերտին, նա ասում է պատասխանը և գնդակը վերադարձնում ուսուցչին: Այնուհետև ուսուցիչը նորից ասում է այլ օրինակ, գնդակը նետում մեկ այլ աշակերտի մոտ և այլն:

«Այգեգործներ»: Թղթի վրա նկարված է ծառ՝ խնձորի ծառ: Դրան կցված են կարմիր խնձորներ, որոնց հետևի մասում գրված են թվաբանական վարժություններ՝ գումարման և հանման օրինակներ: Գրատախտակի մոտ են գալիս 2-3 աշակերտ: Նրանք հավաքում են խնձորները և արագ գրում օրինակները: Ով կարողացավ ավելի շատ օրինակներ լուծել և գրել, հետևաբար ավելի շատ խնձոր հավաքեց:

«Մաթեմատիկական ձկնորսություն»: Դիդակտիկ նպատակն է ձևավորել և համախմբել բանավոր հաշվելու հմտությունները: Թղթից պատրաստում ենք ձկներ, որոնց մեջքին գրված են գումարման և հանման վարժություններ: Թիմերը խաղում են,

հերթով վերցնում են ձուկ և լուծում օրինակ: Գրատախտակին նշում էք խմբի ճիշտ պատասխանները՝ ով կբռնի ամենաշատը, ցույց կտա վերջը: Կարող ենք օրինակները գրել ձկան մեջքին⁶:

Այս և նմանատիպ այլ դիդակտիկ խաղեր նպաստում են աշակերտի թվաբանական մտածողության զարգացմանը, իսկ թվաբանությունը այն հիմքն է, որի վրա կառուցվում է իրականությունը ճիշտ ընկալելու կարողությունը, և հիմք է ստեղծում մտքի և հնարամտության զարգացման համար գործնական հարցերի առնչությամբ:

⁶ Սարգսյան Ս., Ուրախ մաթեմատիկա, Եր., 2006, էջ 72:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը դրական է ազդում կրտսեր դպրոցականների մաթեմատիկական հետաքրքրությունների ձևավորման վրա: Այն նպաստում է այնպիսի որակների զարգացմանը, ինչպիսիք են անկախությունը, նախաձեռնողականությունը:

Սովորողները աշխատում են ակտիվ, եռանդով, օգնում են միմյանց, ուշադիր լսում են իրենց ընկերներին, ուսուցիչը միայն ղեկավարում է ուսումնական գործունեությունը: Խաղը երեխայի առաջատար գործունեությունն է և զարգացման հիմքը: Երեխայի համար խաղի անհրաժեշտությունը բացատրվում է նրանով, որ նա ակտիվ էակ է: Այդ դեպքում, բնականաբար, նա նաև հետաքրքրասեր է:

Խաղի միջոցով խաղի մասնակիցների իրական զգացմունքներն ու մտքերը, նրանց դրական վերաբերմունքը, իրական գործողությունները, կրեատիվությունը, հնարավոր է հաջողությամբ լուծել կրթական խնդիրները, մասնավորապես՝ կրթական գործունեության մեջ դրական մոտիվացիայի ձևավորում, հաջողության զգացում, հետաքրքրություն, ակտիվություն, հաղորդակցության կարիք, լավագույն արդյունքների հասնելու ցանկություն, գերազանցիր ինքդ քեզ: Չի կարելի երեխաներին սովորեցնել ամեն դասին սպասել նոր խաղերի: Անհրաժեշտ է հետևողական անցում կատարել խաղային իրավիճակներով հարուստ դասերից այն դասերին, որտեղ խաղը պարզապես օգտագործվում է ուշադրությունը ակտիվացնելու համար:

Թվի հետ գործողությունների ժամանակ, օգնության են հասնում մատերը, լեզոյի հատիկները, խորանարդիկները, մատիտները, ձեռքի տակ ընկած ցանկացած առարկա: Երբ սովորողին տեսանելի է գործողության ընթացքը /ավելացնելն ու պակասեցնելը/ ավելի հեշտ է պատկերացնում, գործողությունը, ավելի հետ է խնդիրներ կազմում և լուծում: Տասի սահմանում գումարել-հանելը պետք է խաղի միջոցով սովորողի մոտ դարձնել հմտություն: Մինչև տարեվերջ սովորողը պետք է հմտացած լինի և վստահ քսանի սահմանում թվաբանական գործողություններ անի:

Առաջին դասարանում կիրառվող խաղային մեթոդներից են **«Հսկաներ և թզուկներ»**, **«21»**, **«Քայլենք առաջ կամ ետ»**, **«Ազդանշաններ»** քարտային խաղը, **«Տիզկուլտուրայի բուպե կամ ֆիզկուլտղադար»**, **«Այգեգործներ»**:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Գյուլամիրյան Ջ., Խաղալով սովորում ենք, Երևան, 2009:
2. Կոմենտսկի Յ.Ա., Մեծ դիդակտիկա, Երևան, 2007:
3. Հարությունյան Հ. Ս., Խաղալով սովորում ենք մաթեմատիկա, Երևան 2003:
4. Չիրուխյան Ս. Ա., «Մաթեմատիկայի իմ այբուբեն, Երևան 2007:
5. Սարգսյան Ս., Ուրախ մաթեմատիկա, Երևան 2006:
6. Նախաշավիղ 2001:

ՀԱՎԵԼՎԱԾ

Օրվա դասի պլան 14

Բարձր, ցածր /Դաս 14/

Առարկա	Մաթեմատիկա /Հեղինակ՝ Ս.Մկրտչյան և ուրիշներ/
Դասարան	1-ին
Թեմա	Բարձր, ցածր / էջ 24-25/
Նպատակ	<p>Ձևավորել՝</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Բարձր և ցածր կատեգորիաների մասին համապատասխան գաղափար, իրական միջավայրի հետ կապերը վերլուծելու և համադրելու հմտություններ, ➤ Տարածական մեծությունները, յուրաքանչյուր խմբում քանակը որոշելու, գնահատելու և արժևորելու հմտություններ
Ակնկալվող վերջնարդյունքներ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Վերլուծել պատկերները, բարձր-շատ և ցածր-քիչ համեմատական եզրույթների գաղափարների շուրջ ձևավորման և զարգացման ընթացքը, ➤ Ներկայացնել դրանց ազդեցությունը մեր քայլերի վրա, ➤ Վերլուծել այդ գործոնների ազդեցությունը, կատարել եզրահանգումներ: ➤ Բնութագրել նկարները, եզրահանգումները ներկայացնել բանավոր ➤ Կատարել բանավոր հաշվումներ, կիրառել խաղային մեթոդներ
Կապը ՀՊԶ-ով սահմանված վերջնարդյունքների	27. գնահատի իր և ուրիշների կարծիքն ու փաստարկները, վերլուծի պատճառահետևանքային կապերը և կայացնի որոշումներ.

հետ	<p>29. ստանա, վերլուծի, գնահատի և ներկայացնի անհրաժեշտ տվյալներ, առաջարկի վարկածներ.</p> <p>31. արտահայտի, հիմնավորի և պաշտպանի սեփական տեսակետը և դիրքորոշումը.</p>
Միջառարկայական կապեր	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Կերպարվեստ- պատկերների ազդեցությունը առաջին դասարանցու մտածողության վրա ➤ Մայրենի- բանավոր ճիշտ, գրագետ, փաստարկված խոսքի կառուցում, հայերեն տեքստերի ընկալում, դրանց հիմնական գաղափարի ըմբռնում: ➤ Ֆիզկուլտուրա- կատարել դադարներ թեմայի շուրջ
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	<ul style="list-style-type: none"> • Պատկերների հետ աշխատանք, • նկարի վերլուծություն • թվաբանությունը զարգացնող աշխատանք • գործնական բնույթի աշխատանքներ
Անհրաժեշտ պարագաներ	Ուսումնական նյութեր, դասագիրք, համակարգիչ, քարտեր
Դասի ընթացքը	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Մտագրոհով սկսել դասը՝ բանալի բառ ընտրելով «բարձր-ցածր» արտահայտությունը, թվարկելով դասարանում առկա առարկաներ և համեմատելով, կարելի է իրար համեմատել աշակերտներին ➤ Խմբային աշխատանք դասագրքի նյութի շուրջ՝ գրագետ հայերենով բնութագրելով նշված պատկերների վերաբերյալ նյութը վերլուծելով, ➤ Այստեղ կարևորել «Հսկաներ և թզուկներ» խաղային մեթոդը, խաղի միջոցով արմատավորել բարձր-ցածր եզրույթների գաղափարը, ապա ընթացքում կիրառել թվաբանական մտածողությունը զարգացնող այլ խաղ՝ հաշվելով շփոթված և խաղից դուրս մնացած

	<p>երեխաներին</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Առաջադրանք 3-ը կատարելու համար նախապես բերել գնդակներ, իսկ եթե աշակերտները շատ են, կարելի է իրականացնել նաև աշակերտների միջոցով՝ առաջարկելով նկարում պատկերված առարկաների նմանությամբ համախմբել աղջիկներին կամ տղաներին ➤ Առաջադրանք 5-6-ում ձևավորել ներկելու և նկարելու հմտություններ ➤ Դասը ամփոփել
Գնահատում	Ձևավորող գնահատում