

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԴԱՍՎԱՐ

ԹԵՄԱ Խաղային զանազան հնարների կիրառումը մաթեմատիկայի դասաժամերին

Կազմեց՝

Մերի Հայրապետյան Ալբերտի

(անուն, ազգանուն, հայրանուն)

<<Ա. Մարգարյանի անվան N 7 հիմնական դպրոց>> ՊՈԱԿ

(դպրոցի անվանումը)

Ղեկավար՝

Լուսինե Բալայան

<<Կապանի N2 ավագ դպրոց>> ՊՈԱԿ

(վերապատրաստող կազմակերպության անվանումը)

Կապան 2023

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	3
ԳՈՒԽ I: ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ ՀԻՄՈՒՆՔ ՆԵՐԸ.....	5
1.1. Խաղը որպես սովորելու միջոց	5
1.2. Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները	6
ԳԼՈՒԽ II: ԽԱՂԱՅԻՆ ԶԱՆԱԶԱՆ ՀՆԱՐՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԴԱՍԱԺԱՄԵՐԻՆ	22
2.1. Փորձարարական աշխատանքների արդյունքները.....	22
2.2. Դասի պլան՝ ճշմարիտ և ոչ ճշմարիտ դատողություններ	26
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ	29
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ	31

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

- **Հետազոտության արդիականությունը:** Ուսուցման պրակտիկայում լայնորեն կիրառվում են այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնց հիմքում ընկած է խաղային մոդելավորումը: Այս տեխնոլոգիան մեծ պահանջարկ է վայելում մեր արդիականության մեջ: Խաղը միշտ իրականացվում է ինքնակամորեն, իր մեջ ներառում է մրցակցության տարրեր, մասնակիցներին հաճույք է պատճառում, օգնում ինքնահաստատվել: Խաղը որպես ուսուցման մեթոդ կիրառվել է դեռևս հին ժամանակներում: Ժամանակակից դպրոցում խաղային գործունեությունը իրագործվում է որպես դասի կազմակերպման ձև: Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ճիշտ արժեքավորելու համար ուսուցիչները պիտի քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները: Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության մեջ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում: Խաղային գործունեության մեջ մտնում են խաղեր և վարժություններ, որոնք զարգանում են առարկաների բնույթը, բնութագրիչ հատկանիշները բացահայտելու դրանք իրար հետ համեմատելու և համադրելու կարողությունները: Խաղերը նաև թույլ են տալիս տարբերելու իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում են ինքնատիրապետումը, ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հազեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար. մաթեմատիկայի ժամերին մտավոր ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ դասի ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը: Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են դիդակտիկ խաղերը՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Դիդակտիկական խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները:

Հետազոտության նպատակը: Վերլուծության ենթարկել 3-րդ դասարանում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում դիդակտիկական խաղերի կիրառման դրվածքը, մշակել նոր խաղեր և տալ դրանց մեթոդական կիրառումները:

Հետազոտության ընտրանքը - Փորձարարական հետազոտությունն անց է կացվել Կապան քաղաքի թիվ 7 հիմնական դպրոցի IIIգ դասարանում: Հետազոտությանը մասնակցել է --- կրտսեր դպրոցական:

Հետազոտության գիտական վարկածը: մաթեմատիկայի դասժամերին դիտակտիկական խաղերի կիրառմամբ դասավանդումը նպաստում է առարկայի հանդեպ հետաքրքրության բարձրացմանը և աշակերտների մտավոր ունակությունների զարգացմանը:

Հետազոտության խնդիրները.

1.Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի դասաժամերին:

2.Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման արդյունավետ միջոցներ մաթեմատիկայի դասերն իրականացնելիս:

Հետազոտության մեթոդները: Օգտագործվել են հետազոտության մեթոդները. Գրականության ուսումնասիրություն, փորձարարական տվյալների մաթեմատիկական վերլուծություն:

Հետազոտության կառուցվածքը: Հետազոտական աշխատանքը կազմված է 2 գլխից, եզրակացությունից, գրականության ցանկից : Աշխատանքի ընդհանուր ծավալը կազմում է համակարգչային բովանդակության 31 էջ:

ԳԼՈՒԽ I

ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ ՀԻՄՈՒՆՔ ՆԵՐՈ

1.1. Խաղը որպես սովորելու միջոց

«Լավ խաղը նման է լավ աշխատանքի, - ասել է Մակարենկոն, - վատ խաղը նման է վատ աշխատանքի» [12, էջ 38]: Կ. Դ. Ուշինսկին գրել է. «Թո՛ւյլ տվեք երեխային մի քիչ շարժվել, և նա կնվիրի նորից 10 րոպե ուշադրություն, իսկ աշխույժ ուշադրության 10 րոպեն, եթե դուք այն կարողանաք օգտագործել, մի ամբողջ շաբաթվա կիսաքուն պարապմունքներից ավելի արդյունք կտա Ձեզ» [6, էջ 67]:

Հաշվի առնելով խաղի վերաբերյալ հոգեբաների ու մանկավարժների բերած սահմանումները՝ կարծում եմ, որ խաղը նաև շրջակա աշխարհի ճանաչման գործընթաց է, որն օգնում է բացահայտելու մեզ շրջապատող իրականության իրերի ու երևույթների միջև եղած բազմաթիվ կապերն ու հարաբերությունները: Խաղը նրա, մանուկ մարդու բնական օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է [1, էջ 28]: Հ. Թումանյան

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում դաստիարակելու նպատակալացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները [8]: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնան: Սակայն խաղային գործունեություն իրականացնելուց առաջ պիտի որոշել խաղի կանոնները: Դրանք բխում են գործունեության բնույթից, «թեմայից» և այլն: Երեխաներն ընդունում են այդ կանոնները, ենթարկվում դրանց սահմանած պայմաններին, անհրաժեշտության դեպքում՝ փոխում: Այս կերպ վարժվում են հասարակական կյանքի ապրելակերպին՝ իրականացնելով ինքնուրույն ու

ստեղծագործական գործունեություն: Ուստի խաղի մեջ մտավոր ակտիվությունը միշտ շաղկապված է երևակայությանն ու խոսքին. որքան զարգացած է մարդու մտածողությունը, այնքան հստակ է արտահայտվում նրա խոսքը: Խաղի կանոնները որոշելուց հետո պիտի բաշխել դերերը: Դերերը բաշխելիս պետք է նկատի ունենալ ոչ թե այն, թե ով լավ կկատարի այդ դերը, այլ այն, թե տվյալ դերն ինչ դրական ազդեցություն կունենա երեխաների փոխհարաբերությունների վրա [8]: Դերային խաղերի համար կարևոր են նաև մասնակիցների կարողություններն ու հմտությունները, որոնց նրանք տիրապետում են: Դրանք ընդհանուր ունակություններ են, որոնք պահանջվում են ցանկացած խաղում՝ հաղորդակցման ունակություն, խմբում աշխատելու կարողություն, ղեկավար որակներ, դիրքորոշումը պաշտպանելու ունակություն, անընդհատ փոփոխվող պայմաններում գործելու ունակություն և այլն [10]: Հետևաբար, կարելի է եզրակացնել, որ խաղային գործունեության միջոցով երեխան պիտի իր մեջ ավելացնի դրական ու նվազեցնի բացասական որակները:

1.2. Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները

Խաղի յուրաքանչյուր տեսակ զարգացման հրաշալի միջոց է սովորողների համար:

Ուսուցչի խնդիրն է՝ շարունակել խաղը, ծավալել ու ընդլայնել այն՝ միշտ ուշադրության կենտրոնում պահելով դրա դաստիարակչական և ուսումնական նպատակները:

Ներկայացնենք խաղերի դասակարգման տարբերակներ՝

- Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը երեխաներն են: Դրանք ինքնուրույն և ստեղծագործական բնույթի խաղեր են: Օրինակ՝ գտի՛ր ավելորդը, շարունակի՛ր շարքը, որոնք ձևավորում են խմբի առանձին առարկաները ընդհանուր անվանման տակ միավորելու, առարկան ըստ «ինչի՞ց է բաղկացած, ի՞նչ է անում» սկզբունքի նկարագրելու ունակություն:
- Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը մեծահասակներն են, դրանք ունեն ընդգծված մանկավարժական ուղղվածություն: Դրանցից են՝ ուսուցողական-ինտելեկտուալ խաղերը: Օրինակ՝ պատկերները դասավորի՛ր ըստ գույնի, ըստ ձևի և այլն [18].

- Ժողովրդական խաղեր, որոնք ավանդաբար փոխանցվում են սերնդեսերունդ՝ իրենց մեջ ամփոփելով ազգի ավանդույթներն ու սովորույթները:

«Դիդակտիկական խաղը, - գրել է ռուս մանկավարժ Իրինա Յակովլևան,-ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար [14, էջ 2]: Դպրոց մտնելուց հետո երեխան իր համար բացահայտում է նոր աշխարհ, որտեղ նրա գործունեությունը ուսուցումն է: Ուսումնական գործունեությունը չի ունենա անհրաժեշտ արդյունքներ, եթե այդ ընթացքում չգտնվի երեխայի ներաշխարհի թափանցելու բանալին: Այս տեսանկյունից խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Իրեն հարազատ միջավայրում երեխան առավել ակտիվ է, որովհետև նա դառնում է դեպքերի հետագա զարգացման կարևոր շարժիչ ուժ [9]:

Դրա համար անհրաժեշտ է, որ սովորողները հաճույք ստանան ուսուցման գործընթացից, իսկ դա տեղի կունենա այն դեպքում, երբ անցումը խաղից ուսումնական գործընթաց կատարվի տրամաբանորեն, այսինքն՝ այնպես, որ սովորողներն այդ անցումը չնկատեն [5]:

Արդյունքում նրանց թվում է, թե իրենք ուղղակի խաղում են, կատարում են որևէ դեր: Մակայն իրականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն:

Ուստի պետք է հաշվի առնել մի կարևոր հանգամանք. անհրաժեշտ է, որ ուսումնական գործողություններն ու դրանց ուղեկցող դրական հույզերը կրտսեր դպրոցականի մեջ ձևավորվեն հենց ուսումնական դրդապատճառների շնորհիվ, որոնք ուղեկցվում են ուսուցման բովանդակության կամ ուսուցման գործընթացի յուրացմամբ:

Ըստ սովորողների տիրապետած ուսումնական հմտությունների չափի՝ դիդակտիկական խաղերի զգալի տեսակներ կորցնում են իրենց առաջատար դերը. եթե մինչ ուսումնական գործունեություն սկսելը խաղը դրան նախապատրաստող միջոց էր, ապա խաղային իրավիճակներում ուսումնական գործունեության բաղադրիչները յուրացնելուց հետո խաղը վերածվում է ուսումնական հնարի: Կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները՝

- 1.Անձի յուրահատուկ հարաբերություն շրջապատող աշխարհի հետ:
- 2.Երեխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը փոփոխվում է և զարգանում՝ որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն:
- 3.Երեխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև:
- 4.Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն:
- 5.Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

Խաղ – վարժությունները նպաստում են սովորողների մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այն ներկայացնելով գրական հեքիաթի որևէ հերոսի անունով (Բուրատինո, Չեբուրաշկա, Անգետիկ, Գիտունիկ, Վինի Թուխ...) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Բերենք օրինակներ:

«Բուրատինոյի հանելուկը»

Խաղի նպատակը՝ Ձևավորել նկարների մեջ երկրաչափական մարմինները տարբերակելու կարողություն:

Դիդակտիկ պարագաներ՝ Պաստառ Բուրատինոյի նկարով, մեկ հատ պաստառի տեսքով բոլորի համար, կամ յուրաքանչյուր երեխայի

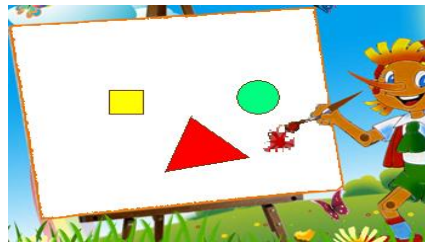
համար առանձին-առանձին՝ քարտերի ձևով:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է Բուրատինոյի նկարը, որում նա նկարում է շրջան, քառակուսի, եռանկյուն:

-Ի՞նչ է հեքիաթի հերոսի անունը, ով ձեզ հյուր է եկել (Բուրատինո):

-Թվարկեք և ցույց տվեք, թե ինչ է նա նկարում (շրջան, քառակուսի, եռանկյուն):

- Ի՞նչ գույն ունի այդ պատկերներից յուրաքանչյուրը [20]:



Առավել բարդ են բառային խաղերը: Այդ խաղերը ունեն մեծ նշանակություն երեխաների մտավոր զարգացման համար, քանի որ երեխաները դրանցում սովորում են ինքնուրույն դատողություններ անել, եզրակացություններ կատարել՝ առանց հենվելու ուրիշների դատողությունների վրա, նկատել տրամաբանական սխալները: [17]:

Որքան շատ է երեխան տեսել, լսել և վերարտադրել, այնքան շատ բան է նա ըմբռնում և յուրացնում, որքան շատ բաղադրիչներ է նա կիրառել իր փորձում, այնքան նշանակալի և՛ արտադրական կլինի և՛ իր գործունեությունը, և՛ երևակայությունը! [16, էջ 10]:
Առաջադրանք 1. Քառակուսի թուղթը կտրատել 20 հավասար եռանկյունների և դրանցից կառուցել հինգ հավասար քառակուսիների: Տեսակը՝ Կտրեք և կառուցեք:

Առաջադրանք 2. Օլիմպիական օղակների առաջացրած 15 մասերում 1-ից 15 թվերը դասավորել այնպես, որ միևնույն օղակի ներսում գրված թվերի գումարները հավասար լինեն միմյանց: Տեսակը՝ Ինչպե՞ս տեղադրել:

Առաջադրանք 3. Շարունակել հաջորդականությունը. 111, 213, 141, 516, 171, 819, ...
Տեսակը՝ Օրինաչափություններ:

Առաջադրանք 4. Շախմատի տախտակի վրա ամենաքիչը քանի՞ խաղաքար է պետք դասավորել, որպեսզի նրա վրա որևէ տեղ հնարավոր չլինի դոմինոյի խաղաքար տեղադրել (դոմինոյի խաղաքարը ծածկում է շախմատի տախտակի երկու հարևան վանդակները):
Տեսակը՝ Խաղեր շախմատի տախտակի վրա /նկար շախմատի տախտակի վրա /

Ուսուցման գործընթացում խաղն ունի երեք գործառույթ.

- Ուսումնական գործընթացը թեթևացնելը և այն աշխուժացնելը: Այս դերը կատարում են խաղում տեղ գտած երևակայական տարրերը, հետաքրքրաշարժ նկարները և այլն, որոնք հենվում են սովորողների երևակայական թռիչքի ու ստեղծագործական մտածողության զարգացման ունակությունների վրա:
- Երևակայության զարգացում ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով. խաղային ձևերը դերային տարրեր են մտցնում երևակայական դերակազմի մեջ՝ նպաստելով սովորողների սոցիալականացմանն ու իրական կյանքի պատկերների արտացոլմանը:
- Մրցութայնությունը: Խաղերը, սովորաբար մրցութային, մրցանակաբաշխության տարրեր են պարունակում, որոնք երեխաներին ակտիվացնում են, ձևավորում առաջատարության ձգտում, պարզագույն մակարդակից խաղն անցնում է օլիմպիադաների, թեստավորումների, գրական ստեղծագործությունների, գիտելիքների որակի և խորության սահմաններում՝ մրցույթների:

Դիդակտիկական խաղի նշված երեք գործառույթներն իրենցից ներկայացնում են խաղից, զվարճանքից ուսուցում գնացող աստիճաններ՝ առաջացնելով ճանաչողական գործընթացով տարվածություն, գրավվածություն: Սա խաղից՝ ստեղծագործության, գիտական տրամաբանության, դպրոցական ծրագրից առաջ անցնելուն տանող գործունեության բարձրագույն աստիճանն է» [3]:

Այսպիսով՝ այն ամենը, ինչը երեխան զգում է, պահպանվում է իր ողջ կյանքի ընթացքում, քանի որ դա հոգով զգացած ապրում է, որը նրա մեջ ձևավորում է կյանքի դրական հեռանկարներ ու հաստատակամություն կյանքի տարբեր իրավիճակներում կողմնորոշվելու, հատկապես, մասնագիտության ընտրության հարցում, ինչը շատ կարևոր է որպես մարդ կայանալու և հասարակության մեջ իր որոշակի տեղը զբաղեցնելու համար:

Մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելիս պիտի մտածել հետևյալ մեթոդական հարցերի մասին.

1.Խաղի նպատակը, այն է՝ մաթեմատիկայի ինչպիսի՞ հմտությունների են տիրապետում երեխաները խաղի ընթացքում: Խաղի ո՞ր պահին պիտի հատուկ ուշադրություն հատկացնել:

2.Խաղացողների թիվը: Յուրաքանչյուր խաղ պահանջում է առավելագույն կամ նվազագույն թվով խաղացողներ: Դա պիտի հաշվի առնել խաղը կազմակերպելիս:

3.Ինչպիսի՞ նյութեր և կարողություններ կպահանջվեն խաղի համար:

4.Ինչպե՞ս նվազագույն ժամանակում երեխաներին ծանոթացնել խաղի կանոններին:

5.Ինչպե՞ս ապահովել երեխաների առավել ամբողջական մասնակցությունը խաղին:

6.Ինչպե՞ս կազմակերպել երեխաների դիտումը խաղի նկատմամբ նրանց հետաքրքրվածությունը պարզելու համար:

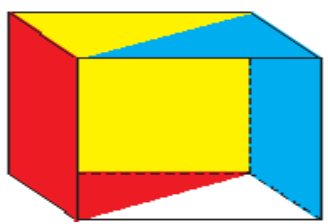
7.Ինչպիսի՞ փոփոխություններ պիտի կատարել խաղում, որպեսզի մեծացվի երեխաների հետաքրքրությունն ու ակտիվությունը խաղի նկատմամբ:

8.Ինչպիսի՞ փաստեր պիտի հաղորդել երեխաներին խաղի ավարտից անմիջապես հետո (խաղի լավագույն պահերը, առավել ակտիվ մասնակիցները, խաղի թերությունները և այլն) [22]:

Այս դրույթներով առաջնորդվելու արդյունքում երեխաների մեջ հետաքրքրություն ու սեր է առաջանում մաթեմատիկայի նկատմամբ, որն էլ նրանց վերացական մտածողության զարգացման նախադրյալն է:

Գոյություն ունի դիդակտիկական խաղի տասը առանձնահատկություն.

1.Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է խնդիրների հավաքածու, որոնք երեխաները լուծում են խորանարդների, ստվարաթղթից պատրաստված քառակուսիների միջոցով և այլն: Օրինակ՝ «Ի՞նչ գույներով է ներկված խորանարդը»:



2.Խնդիրները երեխային տրվում են տարբեր կերպ. մոդելավորմամբ, նկարներով, գրավոր կամ բանավոր խոսքով. այդ կերպ ծանոթացնում են երեխային տեղեկատվության փոխանցման տարբեր միջոցների:

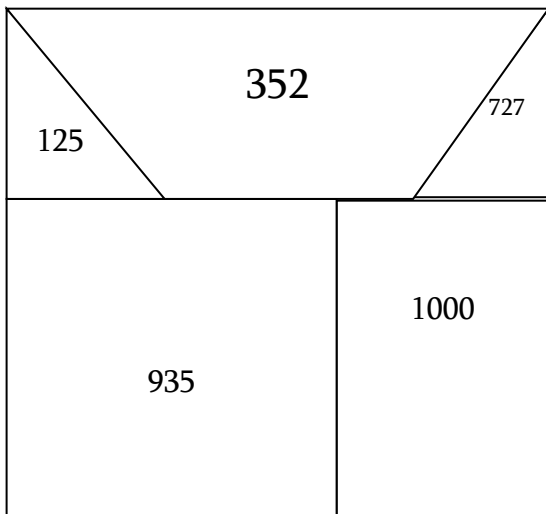
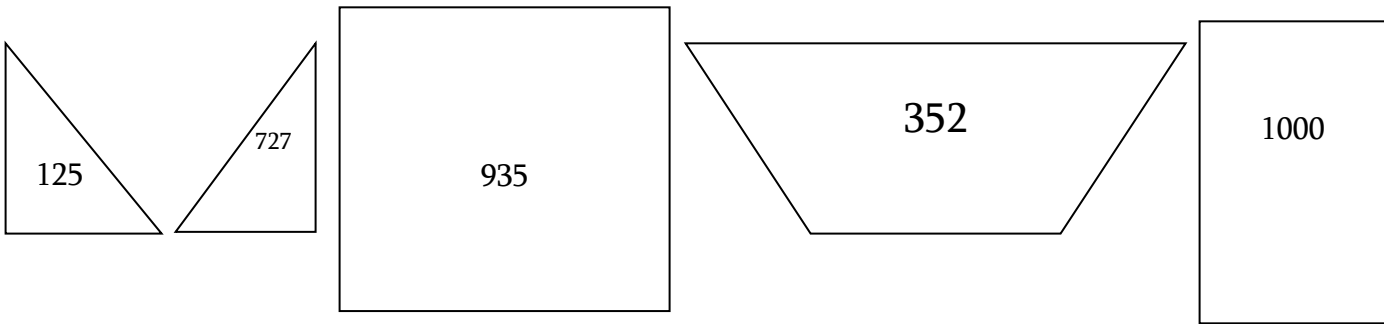
3.Խնդիրները տրված են աստիճանական բարդացող կարգով. այստեղ կիրառվում է հեշտից դժվար գնացող սկզբունքը:

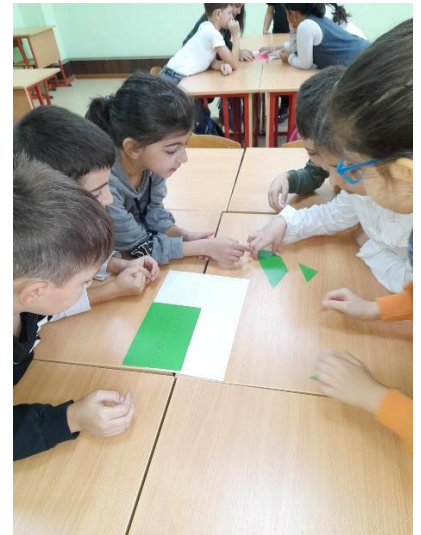
4.Խաղում խնդիրների բարդացման աստիճանական աճը թույլ է տալիս երեխային առաջ գնալ և ինքնուրույն կատարելագործվել, զարգացնել իր ստեղծագործական կարողությունները:

5.Այդ պատճառով էլ երեխային չպիտի բացատրել խնդրի լուծման եղանակն ու կարգը և չպիտի հուշել ո՛չ խոսքով, ո՛չ ժեստով, ո՛չ հայացքով: Կառուցելով խնդրի մոդելը, այն լուծելով գործնականորեն՝ երեխան սովորում է ամեն ինչ ինքնուրույն վերցնել իրականությունից:

6. Չպիտի պահանջել և հասնել նրան, որ երեխան անմիջապես լուծի խնդիրը: Նա հնարավոր է, որ դեռ հասուն չէ, պատրաստ չէ, և պետք է սպասել մեկ օր, մեկ շաբաթ, մեկ ամիս կամ նույնիսկ ավելի:

7. Երեխաները մաթեմատիկական խնդիրները լուծում են ոչ թե վերացական ձևով, այլ նկարներով, նախշերով: Դա թույլ է տալիս զննականորեն ստուգել խնդրի լուծման ճշտությունը: Օրինակ՝ «Պատկերներում գրված թվերը դասավորել աճման կարգով՝ միաժամանակ երկրաչափական պատկերներն իրար համադրելով: Արդյունքում ի՞նչ պատկեր ստացվեց»:





8.Զարգացնող խաղերի մեծամասնությունը չի սահմանափակվում առաջադրվող հանձնարարություններով, այլ թույլ է տալիս երեխաներին ու ծնողներին նույնիսկ մտածել նոր զարգացնող խաղեր, բարձր մակարդակով զբաղվել ստեղծագործական գործունեությամբ:

9.Խաղերը երեխաներին թույլ են տալիս բարձրանալ մինչև սեփական հնարավորությունների բարձրակետ, ուր նրանց զարգացումն ավելի հաջող է ընթանում:

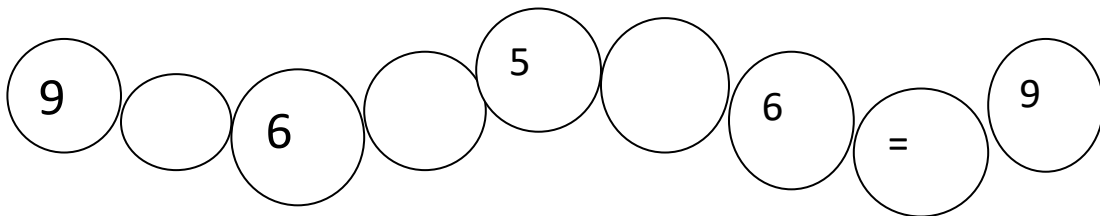
10.Զարգացնող ստեղծագործական խաղերում, որոնցում նրանց գլխավոր առանձնահատկությունն է ամփոփված, հաջողվել է միավորել ուսուցման հիմնարար սկզբունքներից մեկը՝ պարզից դեպի բարդ գնացող սկզբունքը ստեղծագործական գործունեության կարևորագույն սկզբունքներից մեկի՝ սեփական հնարավորությունների հետ, երբ երեխան կարող է բարձրանալ մինչև իր հնարավորությունների բարձրակետը: Այդ միավորումը թույլ տվեց խաղում լուծել մի շարք խնդիրներ՝ կապված ստեղծագործական կարողությունների զարգացման հետ.

- Ամեն անգամ բարձրանալով մինչև իր հնարավորությունների բարձրակետը՝ երեխան ավելի հաջող է զարգանում:
- Խնդիրները կարող են տարբեր լինել իրենց բովանդակությամբ, բացի դրանից ինչպես ցանկացած խաղ, դրանք ևս չեն հանդուրժում ստիպողականություն ու ստեղծում են ազատ և ուրախ ստեղծագործական մթնոլորտ:
- Այդպիսի խաղեր խաղալով իրենց երեխաների հետ՝ մայրերն ու հայրերը աննկատելիորեն ձեռք են բերում շատ կարևոր ունակություն՝ զսպվածություն՝ երեխային ինքնուրույն մտածելու և որոշում կայացնելու գործում չխանգարելով:

Զարգացնող խաղերի շնորհիվ է ստեղծվում ինքնատիպ միկրոաշխարհի ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար: Այդ կերպ տարբեր խաղեր զարգացնում են ինտելեկտի տարբեր կողմեր՝ ուշադրությունը, հիշողությունը՝ հատկապես տեսողական, նյութերը դասակարգելու և համակարգելու ունակությունը, համադրելու, եղած տարրերով, բաղադրիչներով նոր համադրումներ կատարելու կարողությունը, սխալներն ու թերությունները գտնելու ունակությունը: Այդ որակների միասնությունը, ըստ երևույթին, ստեղծում է այն, ինչը համարվում է ստեղծագործական մտածողության ինքնատիպ պաշար:

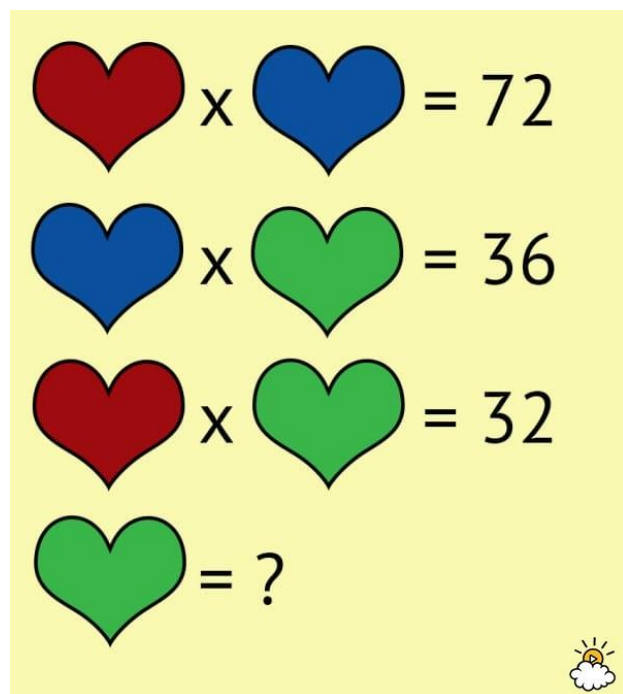
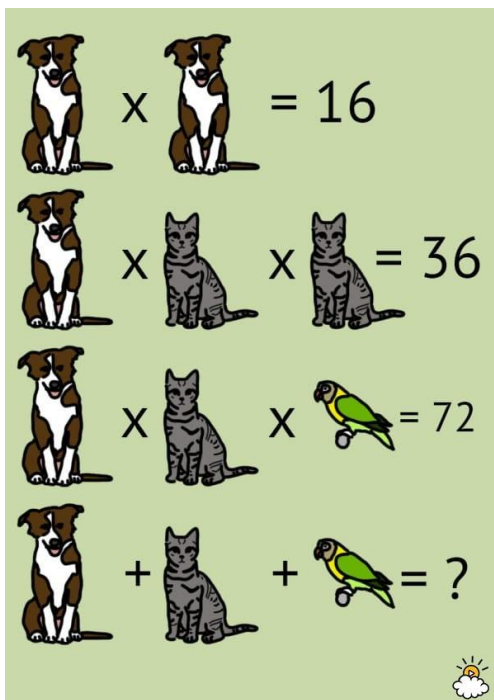
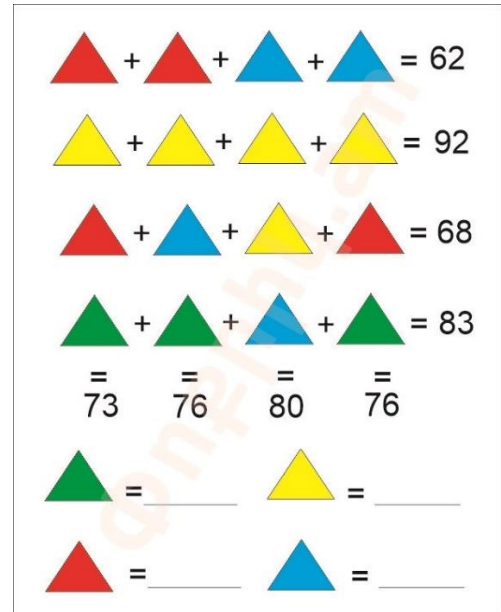
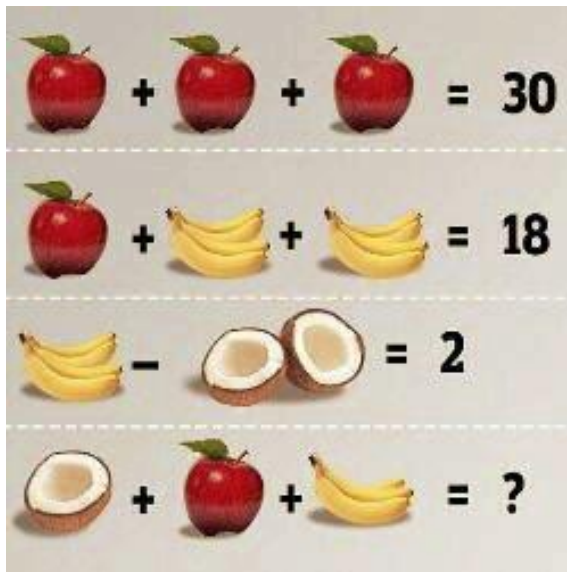
Խաղ՝ մաթեմատիկական ուլունքաշար

Թվերից պատրաստված է մի ուլունքաշար: դատարկ ուլունքների վրա գրել գործողության նշաններ այնպես, որ ստացվի ճիշտ հավասարություն:



Գլուխկոտրուկներ

Այս խաղ-առաջադրանքները զարգացնում են սովորողների տրամաբանական մտածողությունը, ճկունությունը, վերլուծական կարողությունները: Գլուխկոտրուկների լուծման համար պահանջվում է սրամտություն:





Գտի՛ր թիվը

Խաղի նպատակը: Սովորողների արագ հաշվելու կարողությունների զարգացում:

Ուսուցման միջոցները: 1 – ից 30 թվերով քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Գրատախտակին երկու պաստառ է դրված, ուր ամրացված են 1 – ից 30 թվերը՝ խառը հաջորդականությամբ: Խմբերի անդամները հերթով թվերը դասավորում են հաջորդականությամբ և կազմում թվային շարք: Հաղթում է այն խումբը, որն առաջինն է ճիշտ կառուցել այդ թվային շարքը:

2	14	27	20	7
11	25	9	18	3
22	15	6	13	24
4	30	17	28	10
8	23	1	21	29
19	12	26	16	5

Կանգնի՛ր

Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից շրջանի՝ որպես երկրաչափական պատկերի մասին գաղափարի կազմում, հաշվողական ունակությունների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները: Թվային քարտեր, երկրաչափական պատկերներ:

Խաղի բովանդակությունը: Խաղի մասնակիցները շրջան են կազմում ու հերթականությամբ հաշվում: Խաղացողներից մեկը՝ խաղավարը, վերցնում է գնդակը, կանգնում շրջանի կենտրոնում, ապա գնդակը ուժգին հարվածում գետնին և բարձրաձայն ասում մի թիվ: Բոլոր խաղացողները տարբեր կողմեր են վազում: Անվանված թվին համապատասխան մասնակիցը դառնում է խաղավար: Նա գնդակը վերցնում է գետնից ու բարձրաձայն ասում խմբին. «Կանգնի՛ր»:

Բոլորը պիտի անմիջապես կանգնեն: Խաղավարը՝ տեղից չշարժվելով, նետում է գնդակը ցանկացած խաղացողի՝ ջանալով հարվածել նրան: Վերջինս կարող է, ինչպես հարմար է, թեքվել, շրջվել, բայց տեղից չշարժվել: Եթե խաղավարը վրիպում է, նա նորից վազում է գնդակի հետևից: Այդ ժամանակ մյուս խաղացողները կարող են տեղից տեղ շարժվել, մինչև խաղավարը, բռնելով գնդակը, նորից կհրամայի «Կանգնի՛ր»: Խաղավարին փոխարինում է նա, ում վերջինս հարվածել է գնդակով [20]:

Լուսակիր

Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից բազմապատկում կատարելու կարողությունների ամրապնդում:

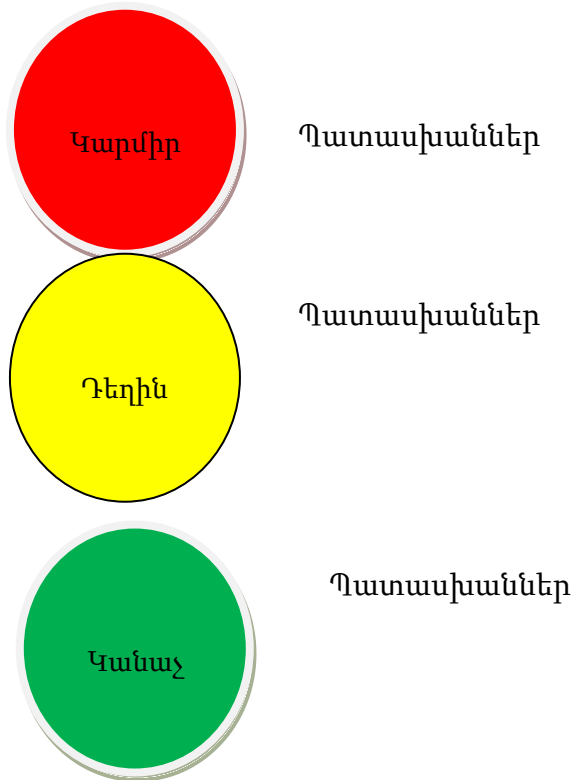
Ուսուցման միջոցները: Կարմիր, դեղին ու կանաչ գույնի շրջաններ:

Խաղի բովանդակությունը: Ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է երեք շրջան՝ կարմիր, դեղին, կանաչ: Դրանց կողքին գրում է թվեր:

Յուրաքանչյուր աշակերտի նստարանին դրված է լուսակրի գույներով երեք շրջան: Ուսուցիչն ասում է օրինակ. «8 . 12»:

Ուսուցչի «Պատրաստվե՛ք» հրահանգով սովորողները կատարում են բազմապատկումը, գտնում են թիվ – պատասխանը գրատախտակին և «Բազմապատկեցինք» հրահանգով ցույց են տալիս ուսուցչին համապատասխան շրջանը:

Օրինակ՝



Որոշի՛ր նավի ուղղությունը

72+16

62
75-12

63
84-32

56
45+14

59
-

88
96-34

46
32+24

52
32+14

Խաղի նպատակը: Գումարման և հանման հնարների ամրապնդումն առանց անցման:

Ուսուցման միջոցները: Նավերի նկարներ:

Խաղի բովանդակությունը: Ուսուցիչը գրատախտակին մագնիսով կպցնում է նավի նկար և սխեմատիկորեն պատկերում շրջանակներով՝ յուրաքանչյուրին տալով իր համարը, իսկ դրանց տակ գրում օրինակներ, որոնց վրա կողավորված են մյուս շրջանակների երթուղիները: Ուսուցիչը հերթով կանչում է աշակերտներին (նավաստիներին) առաջին խմբից: Առաջին մասնակիցը լուծում է օրինակը՝ գրառված նավի տակ, ցույց տալիս սլաքը, թե ինչպիսի շրջանակի է մոտենում նավը: Նա իր նավը տանում է դեպի այդ շրջանակը, ուր գտնվում է այդ օրինակի պատասխանը: Երկրորդ մասնակիցը լուծում է այն օրինակը, որը գրառված է նախորդ մասնակցի ցույց տված շրջանակի տակ, և նավը տանում է ուրիշ շրջանակի մոտ, ուր գտնվում է իր լուծած օրինակի պատասխանը: Խաղը շարունակվում է այնքան, մինչև վերջին շրջանակի տակ գրված օրինակն է լուծվում: Հետո ուսուցիչը գրատախտակին բացում է ուրիշ օրինակներ երկրորդ խմբի համար: Խաղը շարունակվում է նույն կերպ: Ամփոփվում են մրցակցության արդյունքները:

Կազմի՝ր բառ

Խաղի նպատակը: Սովորողների՝ բազմապատկման ու բաժանման գործողություններ կատարելու ու կապակցված խոսք կառուցելու կարողությունների զարգացում:

Ուսուցման միջոցները: Թվային ու տառային քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Գրատախտակին գրված են օրինակներ՝ $12 : 4 =$, $49 : 7 =$:

Գրատախտակի մոտ գալիս է երկու խումբ: Ազդանշանից հետո խմբերի առաջին անդամները լուծում են օրինակներից մեկը և ընտրում նախօրոք պատրաստված քարտերից այն, որի վրա նշված է լուծված օրինակի համապատասխան արժեքը: Քարտի մյուս կողմում գրված է տառ: Խումբը, որն առաջինն է բառը կազմում, հաղթում է: Այս

Խաղում առկա են միջառարկայական կապեր, քանի որ կարող են կազմվել բառապաշարային կամ որևէ կանոնի վերաբերող բառեր:

Աչքը լուսանկարիչ է

Խաղի նպատակը: Միանիշ թվի և կլոր թվի արտադրյալի ուսուցումը:

Կահավորումը: Բազմապատկման օրինակների քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Սովորողներին ուսուցանվում է «Միանիշ թվի և կլոր թվի արտադրյալի գտնելը» դասը համապատասխան օրինակներով.

$2 \times 4 = 8$
$2 \times 40 = 80$
$25 \times 7 = 35$

$5 \times 7 = 35$
$5 \times 70 = 350$
$5 \times 700 = 3500$

Աշակերտներին առաջադրվում է ուշադիր նայել այդ օրինակները ու հիշել, այսինքն՝ աչքը դարձնել լուսանկարիչ: Ապա 3 – 5 րոպե հետո այդ օրինակները ջնջվում են գրատախտակից և աշակերտները հերթով օրինակները վերարտադրում են:

Մոզական քառակուսի

Խաղի նպատակը: Սովորողների տրամաբանական մտածողության զարգացում և գումարման ու հանման գործողություններ կատարելու ունակությունների ստուգում:

Կահավորումը: Մոզական քառակուսիների նկարներ:

15		9
	18	
27		

Խաղի բովանդակությունը: Քառակուսու ազատ վանդակներում տեղադրել այնպիսի թվեր, որ յուրաքանչյուր տողում, սյունակում ու անկյունագծում գրված թվերի գումարներն իրար հավասար լինեն:

ԳԼՈՒԽ II

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ՄԱՍ

2.1. Հետազոտական աշխատանքի արդյունքները

Հետազոտության նպատակն է պարզել, որ դիդակտիկ խաղերը բարձրացնում են մաթեմատիկայի հանդեպ սովորողների հետաքրքրասիրությունը և նպաստում են ծրագրային բովանդակության յուրացմանը: Նախ աշակերտների մեջ ձևավորեցինք ասվածը հիմնավորելու և պատճառաբանելու գաղափարը: Քննարկեցինք այսպիսի առաջադրանքեր.

1. Գտնե՛լ սխալ պատասխանը և ուղղե՛լ.

ա) $200 : 5 = 4$,

բ) $700 : 7 = 100$,

գ) $420 : 3 = 120$,

դ) $720 : 9 = 80$:

Այս առաջադրանքը ևս աշակերտների զգալի մասը հեշտությամբ կատարեց.

ա) $200 : 5 = 40$, քանի որ $40 \times 5 = 200$, ուրեմն $200 : 5 = 4$ հավասարությունը սխալ է,

բ) $700 : 7 = 100$, քանի որ $100 \times 7 = 700$, ուստի $700 : 7 = 100$ հավասարությունը ճշմարիտ է,

գ) $420 : 3 = 140$, քանի որ $140 \times 3 = 420$, ուրեմն $420 : 3 = 120$ հավասարությունը սխալ է,

դ) $720 : 9 = 80$, քանի որ $80 \times 9 = 720$, ուստի $720 : 9 = 80$ հավասարությունը ճշմարիտ է:

2.«Մաթեմատիկական մրցաշար» խաղի միջոցով դասարանը բաժանել եմ երկու խմբի ու տվել հետևյալ առաջադրանքները:

I խումբ

նկար

Շինարարը գնեց 8 պարկ ցեմենտ, որոնք միասին կշռում են 320 կգ: Նա օգտագործեց 6 պարկը: Քանի՞ կիլոգրամ ցեմենտ օգտագործեց շինարարը [7, էջ 130]:

- Քանի՞ պարկ ցեմենտ գնեց շինարարը:
- Քանի՞ կգ ցեմենտ գնեց շինարարը:
- Քանի՞ պարկ ցեմենտ օգտագործեց շինարարը:
- Քանի՞ կգ ցեմենտ օգտագործեց շինարարը:
- Որպես նվազելի ո՞ր թիվն է հանդես եկել:
- Որպես հանելի ո՞ր թիվն է հանդես եկել:

II խումբ

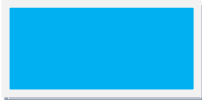
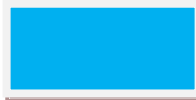


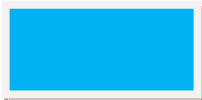

նկար

Դատարկ ջրավազանի մեջ առաջին խողովակով լցվեց 350լ ջուր, իսկ երկրորդով՝ 480լ: Տնկիները ջրելու համար պապիկը այդ ջրից օգտագործեց 580լ: Որքա՞ն ջուր մնաց ջրավազանում [7, էջ 126]:

- Քանի՞ լիտր ջուր լցվեց դատարկ ջրավազանի առաջին խողովակով:
- Քանի՞ լիտր ջուր լցվեց դատարկ ջրավազանի երկրորդ խողովակով:
- Ընդամենը քանի՞ լիտր ջուր լցվեց դատարկ ջրավազանի երկու խողովակով:
- Խնդրի հարցին պատասխանելու համար ի՞նչ գործողություն պիտի կատարել:
- Ո՞ր թիվն է հանդես եկել որպես նվազելի, իսկ ո՞ր թիվը՝ որպես հանելի:

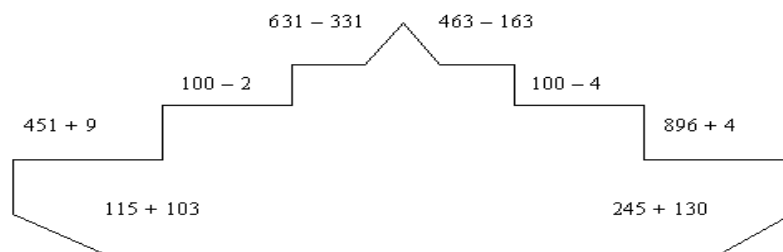
3. «Լռություն» խաղի միջոցով աշակերտներին կարմիր ու կապույտ գույնի քարտեր եմ բաժանել: Աշակերտները պիտի բարձրացնեն կարմիր քարտը, եթե կարծում են, որ

հավասարությունը ճշմարիտ է կամ կապույտ քարտը, եթե կարծում են, որ հավասարությունը սխալ է:

ա) $25 \cdot 8 = 220$		զ) $27 \cdot 6 = 172$	
բ) $80 \cdot 40 = 3200$		ը) $50 \cdot 10 = 500$	
ե) $7 \cdot 14 = 96$		զ) $70 \cdot 10 = 700$	

- Ճշմարիտ է արդյոք առաջին հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճշմարիտ է արդյոք երկրորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճշմարիտ է արդյոք երրորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճշմարիտ է արդյոք չորրորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճշմարիտ է արդյոք հինգերորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճշմարիտ է արդյոք վեցերորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ի՞նչ կապ գոյություն ունի այդ հավասարությունների միջև:
- Ինչպե՞ս են կոչվում այդ հավասարությունների առաջին, երկրորդ և երրորդ բաղադրիչները:

4. Կիրառել եմ «Մաթեմատիկական փոխանցաշրջան (էստաֆետ)» խաղը՝ դասարանը բաժանելով երկու խմբի և առաջացնելով մրցակցություն նրանց մեջ՝ օրինակները ճիշտ ու արագ լուծելու համար.



- Ի՞նչ կապ գոյություն ունի այդ օրինակների միջև:

- Է՞լ ինչ առնչություն կա այդ օրինակների միջև:
- Ինչպե՞ս են կոչվում «հանում» գործողության բաղադրիչները:
- Ինչպե՞ս են կոչվում «գումարում» գործողության բաղադրիչները:
- Ցույց տալ այդ բաղադրիչները տրված օրինակներում:

5. Կիրառել են «Կազմի՛ր շրջանաձև օրինակներ» խաղը՝ ըստ որի նախորդ օրինակի պատասխանը դառնում է հաջորդ օրինակի առաջին բաղադրիչը:



- Թվաբանական ի՞նչ գործողություններ են տրված:
- Ի՞նչ օրինաչափություն գոյություն ունի այդ օրինակների բաղադրիչների և արդյունքների միջև:
- Ի՞նչ օրինաչափություն նկատեցիք առաջին ու վերջին օրինակների միջև:

2.2 Դասի պլան ճշմարիտ և ոչ ճշմարիտ դատողություններ

Առարկան – Մաթեմատիկա		
Դասարանը – 3-րդ գ	Ուստարի - 2023թ	Կիսամյակը - I
Թեմա1	Բազմանիշ թվեր: Թվագրության ոչ դիրքային համակարգեր	
Դաս 18	Ճշմարիտ և ոչ ճշմարիտ դատողություններ	
Էջ	29 -30	
Հերթական համարը ըստ թեմատիկ պլանի	24	
Դասի տիպը	Նոր նյութի յուրացման	
Դասի նպատակը	-Լեզվատրամաբանական և ավգորիթմական մտածողության զարգացում -Դիտարկելու, կռահելու, եզրակացություններ անելու կարողությունների ձևավորում և զարգացում	
Վերջնարդյունքները	_ Տարբերի ճշմարիտ և ոչ ճշմարիտ դատողությունները: -Հաշվի արտահայտության արժեքը: _ Առանձնացնի խնդրի բաղադրիչները՝ պայմանը և պահանջը, անհայտ և հայտնի տվյալները, ըստ քայլաշարի լուծի խնդիրը:	
Ընդհանրական խաչվող հասկացությունները	Համակարգ և մոդել Փոփոխություն և զարգացում	
Միջառարկայական կապերը	Մայրենի	
Հիմնական հասկացություններ	Ճշմարիտ, ոչ ճշմարիտ դատողություն	
Անհրաժեշտ նյութեր, տեխնիկական միջոցներ	Քարտեր, գիրք, աշխատանքային տետր	

Գնահատում	Ձևավորող գնահատում՝ բանավոր հարցում քարտերով
Տնային աշխատանք	Առ.112 բ, գ, խնդիր 113 բ

Դասի ընթացքը

Դասի փուլերը	Փուլի խնդիրները	Գործողություններ
Կազմակերպչական մաս 1-2 րոպե	Աշակերտներին նախապատրաստել աշխատանքի, առաջադրել դասի նպատակներն ու խնդիրները	Նախապատրաստել դասարանը, կենտրոնացնել աշակերտների ուշադրությունը Տնային աշխատանքի ստուգում, քննարկում
Խթանման փուլ 5-7րոպե	Խթանել աշակերտներին՝ վերհիշելու իրենց իմացածը	<ul style="list-style-type: none"> Աշխատանք քարտերով՝ Խաղ «Ավարտի՛ր նախադասությունը» <ul style="list-style-type: none"> ա/ Գումարից հանելով..... բ/ Անհայտ նվագելին կստանաս, գ/ Միավորը ցույց է տալիս դ/ Տասնավորը ցույց է տալիս ե/ Եռանկյան պարագիծը զ/ Եթե որևէ միանիշ թվի աջից կցագրենք 0, կստանանք <p>Բեր մի քանի օրինակ:</p>
Իմաստի ընկալման փուլ 25 րոպե	Սովորողների հաղորդակից դարձնել նոր նյութին, նոր գաղափարներին	<p>1. Աշխատանք դատողությունների շուրջ: Խաղ-վարժություն՝ «Կողմ եմ, կողմ չեմ»: Ընթերցել դատողությունը, կանգնել գրատախտակի համապատասխան կողմում: Բերել օրինակներ</p> <p>ա/ Ցանկացած եռանիշ թիվ մեծ է ցանկացած երկնիշ թվից: բ/ Ցանկացած միանիշ թիվ փոքր է ցանկացած երկնիշ թվից: գ/ Ցանկացած եռանիշ թիվ մեծ է 300-ից: դ/ Ցանկացած երկնիշ թիվ փոքր է 50-ից: ե/ Որքանով մի թիվ մեծ է մյուսից, նույնքանով երկրորդը փոքր է առաջինից: զ/ Քանի անգամ մի թիվ մեծ է մյուսից, նույնքան անգամ երկրորդը փոքր է առաջինից:</p> <p>2. Աշխատանք դասագրքով՝ առ. 112ա, 114 /բանավոր / խնդիր 113 ա</p>

		<p>Առանձնացնել խնդրի բաղադրիչները, մեկնաբանել քայլերը և լուծել: Կազմել արտահայտությունը:</p>
<p>Կշռադատում 10 բույե Անդրադարձ</p>	<p>Ձեռք բերած գիտելիքների համակարգում</p>	<p>1. Խմբային աշխատանք դատողությունների շուրջ: Նշել ճշմարիտ և ոչ ճշմարիտ դատողությունները և մեկնաբանել: Արկղում կան 3 բազուկ և 3 գազար:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Եթե նապաստակը արկղից հանի 2 բանջարեղեն, դրանցից մեկն անպայման կլինի գազար: • Եթե նապաստակը արկղից հանի 3 բանջարեղեն, դրանցից մեկն անպայման կլինի գազար: • Եթե նապաստակը արկղից հանի 4 բանջարեղեն, դրանցից մեկն անպայման կլինի գազար: <p>2. Կազմել 1-ական ճշմարիտ և ոչ ճշմարիտ դատողություն: /լրացուցիչ /</p>

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ներկայումս կրտսեր դպրոցականներին մաթեմատիկա ուսուցանելու հիմնական նպատակն է աշակերտներին դարձնել ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակից, որը կկարողանա ինքնուրույն ձեռք բերել մաթեմատիկական գիտելիքներ՝ զարգացնելով իր մաթեմատիկական լեզուն: Այստեղ կարևոր նշանակություն ունի դիդակտիկական խաղը: Վերջինս այնպիսի խմբային, նպատակաուղղված ուսումնական գործունեություն է, երբ յուրաքանչյուր մասնակից և խումբ միավորվում են գլխավոր խնդրի լուծման համար և հանդես բերում վարքագծի համապատասխան դրսևորումներ հաղթելու նպատակով:

Այսպիսով, ուսումնասիրելով թեմային նվիրված հրապարակում եղած գիտամեթոդական գրականությունը և կատարելով փորձարարական հետազոտական աշխատանքներ Կապանի թիվ 7 հիմնական դպրոցում եկանք այն եզրահանգման, որ

- յուրացված գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան ավանդական ուսուցման դեպքում: Ուստի, դիդակտիկական խաղերի կիրառումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում, մասնավորապես գիտելիքների ամրապնդման փուլում, ոչ միայն հիմնավորված է, այլև անհրաժեշտ սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, կրտսեր դպրոցականների պատրաստվածության որակի ու քանակի բարձրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման նպատակներով:
- Տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառվող դիդակտիկական խաղի շնորհիվ ուսուցիչը դառնում է աշակերտի ավագ ընկերը, խորհրդատուն, ում երեխան ընդունում է որպես մեծ հեղինակություն ունեցող անձնավորություն, որի հետ կարելի է ազատ ու անկաշկանդ հաղորդակցվել:
- Կիրառելով դիդակտիկական խաղերի բացահայտման արդյունավետ միջոցներ՝ ապահովվում է սովորողների բազմակողմանի զարգացումը: Իսկ դա հնարավոր է միայն տարրական դպրոցում ուսումնասիրվող տարբեր առարկաների մասին բավականաչափ պատկերացումների առկայության դեպքում. այն է՝ տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառել միջառարկայական

կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնց շնորհիվ էլ երեխաները կկարողանան հեշտ ու արդյունավետ կերպով ձեռք բերել համապատասխան գիտելիքներ տարրական դպրոցում ուսումնասիրվող բոլոր առարկաներից՝ գիտակցելով մաթեմատիկայի ու այդ առարկաների միջև եղած անհրաժեշտ կապը:

Այսպիսով՝ դիդակտիկական խաղերի շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, ալգորիթմական ու ստեղծագործական մտածողությունը, ձևավորվում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը, որոնք երեխաներին դարձնում են ինքնուրույն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ նախապատրաստում կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ կողմնորոշվելուն, ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 - 31:
2. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ:
3. Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2013 №2, էջ 56 – 60:
4. Իսկանդարյան Ս. Ա., Իսկանդարյան Ս. Ս., Տարրական դասարաններում մեծությունների ուսուցման մեթոդիկան: Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ. – Եր., Զանգակ, 2014, 80 էջ:
5. Մկրտչյան Ս., Իսկանդարյան Ս., Աբրահամյան Ա., Մաթեմատիկա 3, Եր., «Զանգակ - 97», 2011, 191 էջ:
6. Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 №5 - 6, էջ 90– 99:
7. Քարամյան Գ., «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №5, էջ 20 – 24:
8. Абылгазиева И.И., Ильина И. В., Земцов Д. И., Федосеев А. И., Инновационные технологии в образовании выпуск №2, 1. Теория и методология игр в образовании, Издательство ООО, МАКС Пресс, 2011, 145 с..
9. Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с..
10. Гуслова М.Н. Иновационные педагогические технологии М. “Академия,, 2010 г. – 286 с..
11. Захарова С. И., “Математику учим в игре,, Начальная школа, 1999 №8, 40 – 42 с..

