

**«ԿԱՆԹԵՂ» ԿՐԹԱՄՇԱԿՈՒԹԱՅԻՆ, ՍՈՑԻԱԼ-ԲԱՐԵԳՈՐԾԱԿԱՆ ՀԱՍԱՐԱԿԱԿԱՆ  
ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**



**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Թեմա՝**

**ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՍԸ 1-ԻՆ և 2-ՐԴ  
ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐԻ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԴԱՍԱԺԱՄԵՐԻՆ**

**ՀՀ Լոռու մարզի Քարաձորի հիմնական դպրոցի**

**դասվար՝ Ամալյա Կարապետյան**

**2023 թ.**

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ-----	3
ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ ԱՌԱՋԻՆ ԴԱՍԱՐԱՆԻ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՆԱԽԱՊԱՏՐԱՍՏԱԿԱՆ ՇՐՋԱՆՈՒՄ-----	5
ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ 1-10 ԹՎԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԺԱՄԱՆԱԿ-----	8
ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐՈՒՄ ՄԵԾՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԺԱՄԱՆԱԿ-----	13
ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ 11-100 ԹՎԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԺԱՄԱՆԱԿ-----	17
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ-----	21
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ-----	22

# ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒԹՅՈՒՆԸ

## I ԵՎ II ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐԻ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ

### ԴԱՍԱԺԱՄԵՐԻՆ

### ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է: Խաղի ընթացքում երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Սակայն դրա արդյունքում երեխայի մեջ ձևավորվում է մեծ դառնալու, հասարակայնորեն արժեքավոր դեր կատարելու դրդապատճառ: Խաղերի դերն առանձնապես մեծ է պասիվ երեխաների լեզվական և մաթեմատիկական ունակությունների ձևավորման ու զարգացման գործում: Առանձնահատուկ նշանակություն ունեն դիդակտիկ խաղերը: Յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ ունի երկու ընդհանուր նպատակ՝ ուսուցողական, որը հետապնդում է ուսուցիչը, և խաղային, որին մասնակցելու համար գործունեություն է ծավալում աշակերտը:

Դիդակտիկ խաղերն ունեն նաև դաստիարակչական նշանակություն: Դրանք սովորողների մեջ սերմանում են կոլեկլություն, նպատակասլացություն, կարգապահություն և այլն: Նույն խաղը կարելի է օգտագործել ինչպես նոր նյութի հաղորդման, այնպես էլ գիտելիքների ամրապնդման և կիրառման նպատակներով՝ մաթեմատիկայի դասերի և արտադասարանական աշխատանքների ընթացքում: Դիդակտիկ խաղերը տարրական դասարաններում նպաստում են մաթեմատիկական շատ թեմաների յուրացմանը: Դրանք հնարավորություն են տալիս երեխաների միջև մրցակցություն առաջացնելու և նրանց ավելի ակտիվ պահելու համար:

Խաղը կազմակերպելիս պետք է նկատի ունենալ հետևյալը.

1. Խաղը և նրա կանոնները պետք է լրիվ հասկանալի լինեն երեխաներին: Խաղի կանոնների թիվը պետք է հասցնել նվազագույնի:
2. Խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին:
3. Խաղը պետք է լինի որոշակի և նախնական այլ աշխատանքներից անկախ:
4. Հեշտ և դժվար, աշխույժ և լուռ խաղերը պետք է հաջորդեն միմյանց:
5. Խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինեն չափավոր:

6. Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

7. Խաղը պետք է նպաստի երեխաների մոտ որոշակի կարողությունների և հմտությունների ձևավորմանը:

Խաղի հաջորդականությունը շատ բանով պայմանավորված է խաղավարով: Խաղի ընթացքում պետք է լինի բարձր կարգապահություն, ուշադրություն, օբյեկտիվություն, իսկ դիտողությունների թիվը՝ հնարավորին չափ քիչ:

Այսպիսով, խաղի միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրներ:

Առաջին դասարանցին տառուսուցման կամ էլ թվի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է մի այնպիսի նոր տառի կամ թվի, որն ունի բերան, աչիկներ ու թաթիկներ, խոսում է երեխաների հետ ու պատմում իր մասին:



Երեխաները սեղմում են նրա թաթիկը, բարևում և խոստանում չնեղացնել ու չմոռանալ նրան: Փաստորեն երեխաները հաղորդակցվում են տվյալ տառի կամ թվի հետ, որից հետո, երբ տարբեր նյութերից պատրաստում են իրենց «նոր բարեկամին», ապա հեշտությամբ ու հաճույքով մտապահում են այդ նոր տառը կամ էլ թիվը: Այդ դեպքում յուրացումն իրականանում է գրեթե ինքնըստինքյան:

Ինչպես ցանկացած մանկավարժական հնար, ուսուցման տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձրացնել երեխաներին, եթե չփոփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Ցանկացած խաղ ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կաղապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ դասի և թե՛ ուսուցման նկատմամբ:

Մաթեմատիկայի դասերը, հատկապես նախապատրաստական շրջանում նախաթվային պատկերացումների և հասկացությունների ձևավորման ընթացքում պետք է հազեցած լինեն բավարար քանակությամբ զննական պարագաներով, դիդակտիկ նյութերով և դիդակտիկ խաղերով: Առաջին դասարանի սաները չեն կարող երկար ժամանակ լսել, հետևել ուսուցչին, նկարել, ծեփել, նույնիսկ խաղալ: Դրա համար էլ դասի ժամանակ ուսուցման մեթոդների փոփոխությունը, գործունեության մի տեսակը մեկ այլով փոփոխելը, բարձրացնում է ուսուցման արդյունավետությունը:

Տրամաբանական և վերացական մտածողությունը զարգացնելու, նրանց մեջ վերլուծություն, համադրություն, համեմատություն և ամփոփում կատարելու կարողություններ ձևավորելու նպատակով նախաթվային պատկերացումների և հասկացությունների ձևավորման ընթացքում անհրաժեշտ է հաճախ կիրառել դիտումներ, գործնական աշխատանքներ և դիդակտիկ խաղեր:

**Օրինակ՝ դիդակտիկ խաղ. «Հանիր ասված առարկան»**

**Խաղին անհրաժեշտ նյութերը՝ տարբեր երկրաչափական պատկերներ, պարկ:**

**Խաղի բովանդակությունը:** Խաղին կարող է մասնակցել ամբողջ դասարանը: Ուսուցիչը պարկի մեջ է լցնում տարբեր տեսակի և չափի երկրաչափական պատկերներ: Խաղացող երեխան պետք է շոշափելով հանի ուսուցչի ասած երկրաչափական պատկերը:

**Խաղային տեխնոլոգիաները առաջին դասարանի մաթեմատիկայի ուսուցման  
նախապատրաստական շրջանում**

Նախապատրաստական շրջանում առավել արդյունավետ ուսուցման մեթոդ է դիդակտիկ խաղը, որը նպաստում է նաև ուշադրության, դիտողականության և հիշողության զարգացմանը: Խաղերի ժամանակ աշակերտները սովորում են կատարել համեմատում, համադրում, վերլուծություն, եզրակացություն և այլ մտածողական գործողություններ: Այս շրջանում ուսուցվող բոլոր հասկացությունների յուրացումը կատարվում է դիդակտիկ խաղերի միջոցով: Այդ խաղերի ընթացքում աշակերտները տարբերակում են մեծ-փոքր, երկար-կարճ, շատ-քիչ, միննույն, ուշ-շուտ և այլ քանակական, ժամանակային, տարածական հասկացություններ:

**Օրինակ՝ խաղ «Կառուցի՛ր տնակներ և շրջակայքում տնկի՛ր ծառեր»**

**Նպատակը** Երեխաների քանակական և տարածական պատկերացումների ընդհանրացում և համակարգում: Համեմատել առարկաներն ըստ տարբեր հատկանիշների:

**Անհրաժեշտ պարագաներ** Գունավոր թղթի շերտեր՝ տնակների կառուցման և ճանապարհների անցկացման համար, 7 կանաչ եռանկյուն, 2 սնկի նմուշ (1 սունկն ընտրել մեծ գլխով և հաստ ոտքով, իսկ մյուսը՝ փոքր գլխով և փոքր ոտքով):

**Ընթացքը** Խաղավարը պահանջում է կառուցել նախ՝ մեծ, ապա՝ փոքր տնակներ: Մեծ տան մոտ տնկել ցածր եղևնի, փոքր տան մոտ՝ բարձր եղևնի: Մեծ տնից մինչև փոքր տունն անցկացնել ճանապարհ՝ կանաչ թղթի երկու շերտիկներով: Այդ ճանապարհը լայնանում է մեծ տան մոտ և նեղանում է փոքր տան մոտ: Մեծ եղևնու մոտ տեղավորել մեծ սունկը (մեծ գլխով և հաստ ոտքով), փոքր եղևնու մոտ՝ փոքր սունկը (փոքր գլխով և փոքր ոտքով):

Ավարտելուց հետո համեմատել կատարած աշխատանքները: Հաղթող են ճանաչվում այն աշակերտները, որոնք պահպանել են խաղի կանոնները :

**Խաղ՝ «Շարունակի՛ր նախադասությունը»**

Նպատակը Երեխայի խոսքի զարգացում՝ ընդգրկելով ակտիվ բառապաշարի մեջ «բարձր», «ցածր», «հաստ», «բարակ», «վերև», «ներքև» հասկացությունները:

Ընթացքը ա) Խաղավարն ասում է նախադասության սկիզբը, իսկ երեխաները շարունակում են այն:

Օրինակ՝

Եթե շենքը բարձր է ծառից, ապա ծառը ... (ցածր է շենքից):

Եթե կաղնին հաստ է բարդուց, ապա բարդին ... (բարակ է կաղնուց):

բ) Խաղավարն առաջարկում է ավարտել նախադասությունը՝ օգնագործելով «հաստ», «բարակ», «բարձր», «ցածր», «վերև», «ներքև»:

Օրինակ՝

Գիրքը ... (հաստ է):

Տետրը ... (բարակ է):

Շենքը ... (բարձր է):

Թուփը ... (ցածր է):

Ամպը ... (վերևում է):

Խոտը ... (ներքևում է):

**Խաղ՝ «Գտիր թաքցրած թվաքարտը»**

Նպատակը Ձևավորել տարածական պատկերացումներ

Անհրաժեշտ պարագաներ Թվաքարտեր, կարմիր և կանաչ շրջաններ (գույները պայմանական են):

Ընթացքը Խաղավարը իր մոտ է հրավիրում երկու երեխայի: Նրանցից մեկը դեմքով շրջվում է դեպի գրատախտակը, իսկ մյուսը սեղաններից մեկի վրա թաքցնում է թվաքարտն այնպես, որ եզրը երևա: Գրատախտակի մոտ կանգնած երեխային առաջարկվում է շրջվել և գտնել թվաքարտը: Խաղավարն օգնում է երեխային գտնել թվաքարտը՝ ցույց տալով ուղղությունը: Առաջարկում է գնալ առաջ, թեքվել ձախ, այնուհետև աջ, շրջանցել սեղանը և այլն: Մնացած երեխաները նույնպես մասնակցում են խաղին: Նրանք ցույց են տալիս կանաչ

շրջան, եթե երեխան ճիշտ է շարժվում, կարմիր՝ եթե սխալ է շարժվում: Խաղը կրկնվում է: Հաղթող է համարվում նա, ով ճիշտ է շարժվում նշված ուղղություններով:

Մաթեմատիկայի ուսուցման նախապատրաստական շրջանում ձեռք բերված գիտելիքները երեխաները պետք է ամրապնդեն և կարողանան կիրառել մյուս առարկաների ուսուցման ժամանակ՝ նկարչության, ֆիզկուլտուրայի և հատկապես տեխնոլոգիայի՝ գունավոր թղթից կտրել տարբեր երկարության շերտիկներ և կառուցել սանդուղք, տարբեր չափի շրջաններ կտրել և ստանալ ձևեմարդ, հաստ թղթից կտրել եռանկյուն, իսկ բարակից՝ քառակուսի և այլն:



## **Խաղային տեխնոլոգիաները 1-10 թվերի ուսուցման ժամանակ**

Նախապատրաստական շրջանում մաթեմատիկայի ուսուցումը պետք է ունենա գործնական ուղղվածություն և սերտ կապված լինի մյուս առարկաների հետ: Տարրական դասարաններում մաթեմատիկայի ուսուցման առաջնային խնդիրներից մեկը աշակերտների մեջ բնական թվի գաղափարի ձևավորումն է: Բնական թվերի մասին աշակերտները որոշ պատկերացումներ են ունենում դեռևս նախադպրոցական հասակում:

Նախապատրաստական շրջանում ուսուցիչը պետք է կարողանա պարզել աշակերտների մաթեմատիկական պատրաստվածության մակարդակը և նրանց նախապատրաստի 10-ի սահմաններում թվարկության ուսուցմանը:

Նախապատրաստական շրջանում երեխաները պետք է կարողանան հաշվել իրենց շրջապատի առարկաները, իրերը, առարկաների, իրերի հաշվումից նրանք պետք է անցնեն վերացական հաշվմանը: Աշակերտների մեջ պետք է ձևավորել կարողություններ, որպեսզի կարողանան հաշվել մինչև տասը և անվանել այդ թվերը հակառակ կարգով:

### **Խաղ՝ «Գնայրվ պակասում ենք»**

**Նպատակը**՝ Սովորեցնել հետ հաշվել ( 10-ի սահմաններում) ցանկացած թվից, զարգացնել երեխաների ուշադրությունը:

**Ընթացքը**՝ Խաղավարն իր մոտ է հրավիրում 10 երեխայի: Նրանք դեմքով կանգնում են դեպի մասնակիցները և հաշվում՝ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10: 10-րդ երեխան դիմում է մասնակիցներին. «Մենք 10-ն էինք, մեկը գնաց և մնաց...»: Այս նախադասությունն ասելուց հետո 10-րդ երեխան նստում է իր տեղը, իսկ մասնակիցները պատասխանում են՝ 9-ը: Այսպես, հաջորդաբար շարունակվում է՝ մինչև վերջ:

Երբ վերջին երեխան իր տեղն է նստում, խաղավարն առաջարկում է հաշվել 10-1-ը, 5-1-ը և այլն: Երբեմն խաղը կարելի է սկսել նաև մեկ այլ թվից:

Տասի սահմաններում թվարկության ուսուցման հիմնական նպատակն է՝ աշակերտներին բնական թվերի հաջորդականության առաջին 10 թվերի հետ ծանոթացնելը՝

նրանց անվանելը, յուրաքանչյուր թվի ստացումը իրեն անմիջապես նախորդող և հաջորդող թվերից, իսկ հետագայում նաև գրելը:

**Խաղ՝ «Ասա նախորդ կամ հաջորդ թիվը»**

**Նպատակը** Ամրապնդել աշակերտների պատկերացումները՝ նախորդ և հաջորդ թվերի մասին: Ջարգացնել ուշադրությունը արագ մտածելու կարողությունը:

**Անհրաժեշտ պարագաներ** Գնդակ:

**Ընթացքը** Երեխաները շրջան են կազմում: Խաղավարը կանգնում է կենտրոնում: Նա ասում է որևէ թիվ և գնդակը նետում է երեխաներից մեկին: Գնդակը բռնող երեխան պետք է ասի այդ թվի հաջորդ կամ նախորդ թիվը (ինչպես պահանջվում է) և գնդակը վերադարձնի խաղավարին: Միայն պատասխանի դեպքում երեխան դուրս է գալիս խղից: Այսպես խաղը շարունակվում է, մինչև մեկը ճանաչվում է հաղթող:

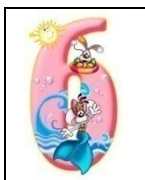
Որպեսզի երեխաների մոտ կարծիք չստեղծվի, թե 1-10 թվերը կարելի է ստանալ միայն մեկ եղանակով՝ նախորդին գումարելով 1 կամ հաջորդից հանելով 1, պետք է քննարկել այդ թվերի ստացումը՝ որպես 2 և ավելի թվերի գումար: Այսինքն՝ ուսումնասիրել այդ թվերի կազմությունը:

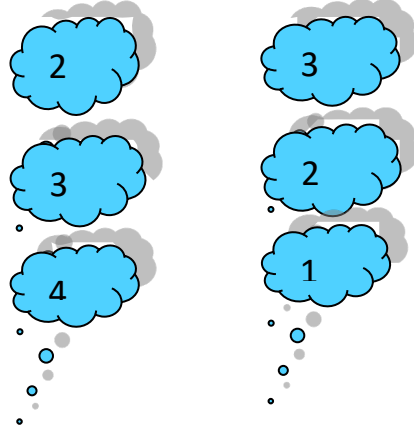
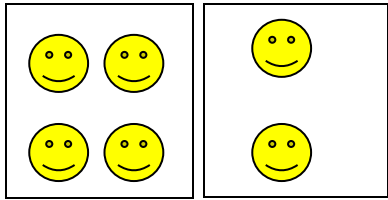
**Խաղ՝ «Արագ և լուռ»**

**Նպատակը** Ջարգացնել արագաշարժություն, ինքնուրույնություն: Կրկնել թվերի կազմությունը:

**Անհրաժեշտ պարագաներ** Պատկերներով և թվերով քարտեր:

**Ընթացքը** Խաղավարն ասում է որևէ թիվ: Երեխաներն իրենց մոտ եղած թվաքարտերով կամ երկրաչափական պատկերների քարտերով պետք է կազմեն այդ թիվը: Օրինակ՝





Կարելի է խաղալ նաև գույգերով: Աշակերտներից մեկը բարձրացնում է այդ թիվը կազմող թվերից մեկի թվաքարտը, իսկ երկրորդը՝ մնացածը (օրինակ, ութ թվի համար երեխաներից մեկը բարձրացնում է 2-ի, իսկ մյուսը՝ 6-ի թվաքարտը):

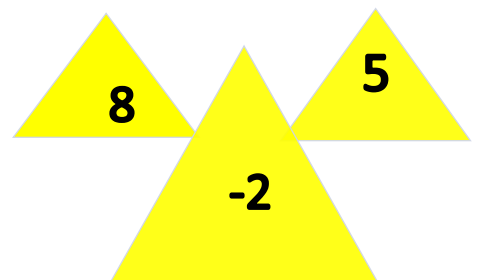
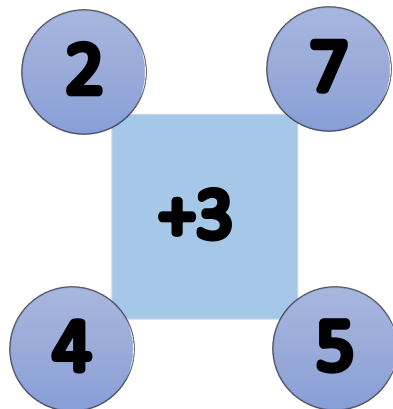
10-ի սահմաններում թվարկության ուսուցման հանման և գումարման գործողությունների ուսուցման ժամանակ արելի է կիրառել հետևյալ դիդակտիկ խաղը:

**Խաղ՝ «Մնջիկ»**

**Նպատակը** Ամրապնդել 10-ի սահմաններում գումարման և հանման գործողությունների կատարումը, զարգացնել ուշադրությունը, բարձրացնել կարգապահությունը:

**Անհրաժեշտ պարագաները** Երկրաչափական պատկերներով պլակատ, թվաքարտեր:

**Ընթացքը** Ցուցադրվում է որևէ երկրաչափական պատկեր, որի կենտրոնում և եզրագծերի մոտ նշված են թվեր: Կենտրոնի թվի մոտ գրված է կամ գումարման, կամ հանման գործողության նշան: Այդ թիվը հաստատուն է:



Խաղավարը նախ հարցնում է, թե ինչ երկրաչափական պատկերներ են ցուցադրված: Ապա ցուցափայտը մոտեցնում է եզրագծի թվերից մեկին (օրինակ 7), իսկ երեխաները մտովի այդ թվին գումարում են կենտրոնում գրված թիվը՝ 3, և բարձրացնում են

համապատասխան թվաքարտը՝ 10: Ամբողջ աշխատանքն ընթանում է լուռ: Խաղավարն ուշադիր հետևում է բարձրացված թվաքարտերին: Եթե որևէ երեխա սխալ թվաքարտ է բարձրացրել, ապա մոտենում և իջեցնում է այն, երեխան նորից է ճշտում պատասխանը: Խաղավարը ցուցափայտով ցույց է տալիս մեկ ուրիշ թիվ, և այսպես շարունակ:

1-9 թվերի թվարկության ուսուցումից հետո երեխաները ծանոթանում են զրո թվին:

### Խնդիր -բանաստեղծություն

Նարեկն ունի

Չորս խնձոր,

Չորսն էլ՝ կարմիր

Ու կլոր:

Մեկը տվեց

Տատիկին,

Մեկն էլ փոքրիկ

Սաթիկին:

Մեկն էլ կատուն

Փախցրեց.

Բռնեց պոչից՝

Հափ արեց:

Մեկն էլ

Նարեկը կերավ...

Իսկ ով կասի,

Ինչ եղավ:

Քանի խնձոր

Մնաց դեռ:

Թե որ գտնես,

Ինքդ կեր:

11-20 թվերի բանավոր ուսուցման ժամանակ նախ պետք է զննականության միջոցով ցույց տալ այդ թվերից յուրաքանչյուրի ստացումը: Ցուցադրելով մեկ տասնյակ հաշվեձողիկ ու մեկ ձողիկ՝ ասվում է, որ բոլոր ձողիկներրի թիվը հավասար է 11-ի, քանի որ մեկ

տասնյակ հաշվեձողիկը բաղկացած է 10 հաշվեձողիկից, որոնց ավելացված է ևս մեկ հաշվեձողիկ:

**Խաղ՝ Փոստատարը բացիկներ բերեց (ծանրոց բերեց)**

Ուսուցիչը ընտրում է 5-6 բացիկ, որոնց նկարներին նայելով երեխաները խնդիրներ կկազմեն: Առավել ակտիվ երեխաներից մեկին նշանակում են խաղավար, նրան տալիս են մի պայուսակ, որի մեջ գրվում են նախօրոք ընտրած բացիկները: Երբ խաղը սկսվում է, փոստատարը ծեծում է դուռը, երեխաները բացում են դուռը և ուրախանում, որ փոստատարը բացիկներ է բերել իրենց: Նա 5-7 երեխայի տալիս է մեկական բացիկ, ուսուցիչը թույլ է տալիս 1-2 բացիկ նայել բացիկներին և մտածել որևէ խնդիր:

**Օրինակ՝**

1. Մայր հավն ուներ 16 ճուտիկ, որոնցից 3-ը սև էին, մնացածը՝ դեղին: Քանի՞ ճուտիկ էին դեղին:

2. Ցայտաղբյուրի մոտ ջուր էին խմում 7 աղջիկ և 5 տղա: Ընդամենը քանի՞ երեխա կար ցայտաղբյուրի մոտ:

**Խաղի տարբերակ**- Փոստատարը ծանրոց է բերում, մեջը տարբեր քանակով զանազան խաղալիքներ: Երեխաները պետք է հաշվեն, թե քանի տեսակ խաղալիք է բերել փոստատարը իրենց համար և յուրաքանչյուրից քանիսը:

**Խնդիր -բանաստեղծություն**

Երբ մարդ չկար մեր տանը,

Այժը մտավ բոստանը.

Երեք սածիլ նա արագ

Իսկույն տվեց ոտնատակ,

Կրծեց-կերավ վեց հատը

Ու կոտրատեց նա տասը:

Այժմ եկեք որոշենք

Այժի տված վնասը:

**Կարելի է ցուցադրել «Հաշվենք ոգնու հետ միասին» սահիկը:**

**<https://lib.armedu.am/resource/9694>**

## **Խաղային տեխնոլոգիաները տարրական դասարաններում մեծությունների ուսուցման ժամանակ**

Դիդակտիկ խաղերը խթանում են մաթեմատիկական այս կամ այն հասկացության հիմնավոր տպավորմանն ու ամրապնդմանը երեխայի ուղեղում: Մեծ է նրանց դերը նաև տարրական դասարաններում «Մեծություններ» թեման ուսուցանելիս: Դրանց շնորհիվ երեխաները ձեռք են բերում չափելու, գծելու, կշռելու գործնական հմտություններ: Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է նրա ճիշտ և ժամանակին կազմակերպելու մեթոդներով:

### *➤ Երկարության և նրա միավորների ուսուցում*

Երկարության և նրա միավորների ուսուցման ժամանակ շատ հաճախ կարելի է կազմակերպել **«Խանութ-խանութ»** խաղը:

Երեխաներից մեկը հանդես է գալիս վաճառողի, իսկ մի քանի ուրիշները՝ գնորդի դերում: Ենթադրենք՝ «խանութում» վաճառում են կտորեղեն, ժապավեններ, պարաններ և այլն (կարելի է դասարան բերել որոշ քանակությամբ կտոր, ժապավեններ և պարաններ, ինչպես նաև մեկ մետրանոց քանոն): «Գնորդներից» ոմանք գնում են կտոր, որը կարելի է չափել մետրերով, դեցիմետրերով և սանտիմետրերով, ոմանք գնում են ժապավեն, ոմանք՝ պարան, որոնք կարելի է չափել մետրերով, դեցիմետրերով, սանտիմետրերով և միլիմետրերով՝ կախված տվյալ օրվա դասի թեմայից:

«Վաճառողը» չափում է, իսկ «գնորդը» ուշադիր հետևում, թե արդյոք ճիշտ է կատարված չափումը, թե ոչ: Եթե՝ ոչ, ապա «վաճառողը» նորից է փորձում, եթե կրկին չի ստացվում, չափում է «գնորդը»: Որոշ ժամանակ անց փոխվում են և՛ «գնորդները», և՛ «վաճառողը», և այդպես շարունակ:

### **Կարելի է առաջադրել հետաքրքրաշարժ խնդիր**

**Մի աշակերտ չափեց դասասենյակի երկարությունը և ստացավ 6մ 4դմ, իսկ մյուսը չափեց այդ նույն երկարությունը և ստացավ 64 դմ: Ինչո՞ւ ստացվեցին տարբեր արդյունքներ:**

Կարելի է կազմակերպել մի այսպիսի խաղ. **«Ո՞վ է ավելի բարձրահասակ և քանի՞ սանտիմետրով»**: Այս խաղը կարելի է կազմակերպել հետևյալ կերպ: Աշակերտներից մեկը դուրս է հրավիրվում դասարանից, իսկ մի երկրորդ աշակերտ չափում է երրորդ և չորրորդ աշակերտների հասակները և գտնում է դրանց տարբերությունը՝ սանտիմետրերով:

Ենթադրենք մեկի հասակը 150սմ է, իսկ մյուսինը՝ 132 սմ:  $150 > 132$ , ուրեմն մի աշակերտը ավելի բարձրահասակ է, քան մյուսը, իսկ թե՛ քանի՞ սանտիմետրով, հաշվում են գտնելով 150 և 132 թվերի տարբերությունը:

Ներս են հրավիրում դրսում գտնվող աշակերտին: Ներս հրավիրված աշակերտը նույնպես կատարում է չափումներ, իսկ մյուսները լուռ հետևում են: Այս խաղում հուշելը արգելվում է. հուշող աշակերտը մի քանի փուլ իրավունք չի ունենում մասնակցելու խաղին: Վերջում ուսուցչի ստուգիչ հաշվումից հետո կամ աշակերտների հավաստամամբ որոշվում է խաղի հաղթողը, այսինքն՝ ճիշտ չափումներ և հաշվումներ կատարողը, որը ստանում է ուսուցչի կողմից նախատեսված մրցանակը:

Արտադասարանական աշխատանքների ժամանակ կարելի է կազմակերպել **«Դերձակ-դերձակ»** խաղը, որի ժամանակ երեխաները հնարավորություն են ստանում հանդես գալու «դերձակների» և «պատվիրատուների» դերում: «Դերձակները» պատվերները կատարելու համար պետք է չափեն «պատվիրատուների» մարմնի համապատասխան չափերը և գրի առնեն թղթի վրա: Այնուհետև օգտվելով գրի առնված տվյալներից պետք է գծել պատվիրված հագուստի գծագիրը, որը այնուհետև պետք է փոխանցել կտորի վրա:

Այս խաղը պետք է անցկացվի ուսուցչի նախնական բացատրությունից հետո և նրա անմիջական հսկողությամբ:

«Խանութ-խանութ», «Դերձակ-դերձակ» խաղերը, բացի չափելու և գծելու հմտություններ ձևավորելուց, պատկերացում են տալիս նաև վաճառողի և դերձակի մասնագիտությունների մասին: Այս խաղերի ուսուցումը կյանքի հետ կապելու միջոցներ են:

➤ *Զանգվածի և նրա միավորների ուսուցում*

Զանգվածի և նրա միավորների ուսուցման ժամանակ ևս կարելի է կազմակերպել **«Խանութ-խանութ»** խաղը: Այս անգամ «վաճառողը» ոչ թե կչափի այս կամ այն ապրանքի «երկարությունը», այլ կորոշի նրա զանգվածը:

Լիտրի հետ ծանոթանալուց հետո բացի խաղերից կարելի է աշակերտներին առաջադրել նաև մի շարք հետաքրքրաշարժ խնդիրներ.

- Դույլի տարողությունը 14 լ է: Արդեն լցված է 6 լ: Քանի՞ լիտր ջուր պետք է լցնել, որպեսզի դույլը լիքը լցվի:

➤ *Ժամանակի և նրա միավորների ուսուցում*

Քանի որ երեխաները մեծ դժվարությամբ են յուրացնում ժամանակային իրադարձությամբ յունների ժամանակային հաջորդականությունը, ուստի նպատակահարմար է սկզբնական շրջանում, երբ դեռ ժամանակի ոչ մի միավոր չեն ուսուցանել, կազմակերպել **«Ի՞նչ հաջորդականությամբ»** խաղը, որի էությունը հետևյալն է. իրադարձությունները պատկերված են նկարներով, որոնք դասավորված են սխալ հերթականությամբ: Պահանջվում է որոշել դրանց ճիշտ հերթականությունը: Կամ երեխաներին տրվում են հաջորդական իրադարձությունների առանջին նկարները, որոնք պետք է դասավորել ճիշտ հերթականությամբ:

Կարելի է կազմակերպել **«1 քուպե լուծություն»** խաղը՝ 1ր տևողությամբ ժամանակն զգալու համար:

Կարելի է կազմակերպել նաև այսպիսի խաղ՝ **«Դասարանում ո՞վ է ամենամեծը և ո՞վ՝ ամենափոքրը՝ ըստ ծննդյան օրվա»** :

**Կարելի է կազմակերպել այսպիսի խաղ՝ ուսուցիչը դիմում է երեխաներին.**

- Երեխանե՛ր , հիմա ո՞ր ամիսն է:
- Հիմա մարտ ամիսն է:
- Երեք ամիս հետո ո՞ր ամիսը կլինի: Կհատրթի նա, ով շուտ և ճիշտ կպատասխանի, թե որ ամիսը կլինի և տարվա որ եղանակը կլինի:

Երեխաները նախ հաշվում են մտքում կամ օրացույցի վրա և իմանում, որ երեք ամիս հետո կլինի հունիս ամիսը, իսկ հետո որոշում են, որ հունիսը ամռան ամիս է: Այս խաղը կնպաստի ոչ միայն ամիսների հաջորդականությունը յուրացնելուն, այլև իմանալու, թե տարվա որ եղանակին է պատկանում, յուրաքանչյուր եղանակ քանի ամիս ունի, և որոնք են դրանք:

**«Ժամը»** որպես ժամանակի միավոր ուսուցանելուց հետո կարելի է երեխաների հետ որոշել, թե քանի ժամ են նրանք մնում դպրոցում, քանի ժամ են քնում, քանի ժամ են խաղում և այլն:

Կարելի է երեխաներին առաջադրել տրամաբանական խնդիրներ .

- **Արմենն ու Նարեկը շախմատ խաղացին 2 ժամ: Նրանցից յուրաքանչյուրը քանի՞ ժամ շախմատ խաղաց:**

**«Օրվա»** գաղափարը տալուց հետո օրացույցով կամ բանավոր որոշում են, թե քանի օր է տևում ամառային արձակուրդը, գարնան ամիսները և այլն:



Կարելի է երեխաներին առաջադրել տրամաբանական խնդիրներ .

- Արտակը երկուշաբթի օրը մեկնեց տասիկի մոտ և վերադարձավ հաջորդ երկուշաբթի: Քանի՞ օր հետո վերադարձավ Արտակը:
- Մեղան ճամբար մեկնեց երկուշաբթի օրը: Մայրը խոստացավ 6 օր հետո գնալ նրան տեսնելու: Շաբաթվա ո՞ր օրը մայրը պետք է գնար Մեղայի մոտ:

«Տարվա» գաղափարը տալուց հետո կարող են որոշել, թե որ թվականին իրենք կլինեն 12 (15, 16, 18 ...) տարեկան:

Կարելի է երեխաներին առաջադրել տրամաբանական խնդիրներ .

- Վահագը Մհերից մեծ է մեկ տարով: Մեկ տարի հետո Վահագը քանի՞ տարով մեծ կլինի Մհերից:

«Բոպեն», «վայրկյանը» որպես ժամանակի միավոր ուսուցանելուց հետո կարելի է կազմակերպել այսպիսի խաղեր: Աշակերտներից մեկը վերցնում է վայրկենաչափը և ուշադիր հետևում է, թե քանի րոպե քանի վայրկյանում է դասընկերը կատարում ուսուցչի տրված որևէ հանձնարարությունը: Հաջորդ աշակերտին ուսուցիչը տալիս է մեկ այլ հանձնարարություն, օրինակ՝ լուծել խնդիրը կամ չափել գրատախտակի երկարությունը, լայնությունը և այլն:

Կարելի է երեխաներին առաջադրել տրամաբանական խնդիրներ .

- 4 ձուն եփվում է 4 րոպեում: Քանի՞ րոպեում կեփվի 1 ձուն:
- Ֆուտբոլի խաղը կազմված է երկու խաղակեսից: Քանի՞ ընդմիջում ունի խաղը:

## Խաղային տեխնոլոգիաները 11-100 թվերի ուսուցման ժամանակ

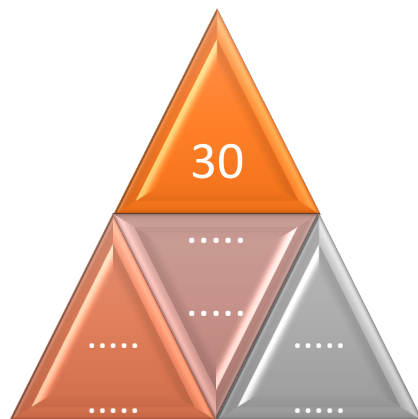
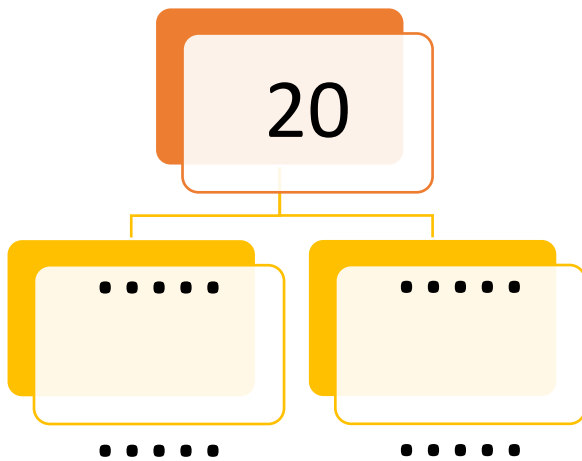
Այս համակենտրոնում թվերի ուսուցումը կատարվում է երկու փուլով.

1. 11-20 թվերի ուսուցումը (ներկայումս այն կատարվում է առաջին դասարանում):
2. 21-100 թվերի ուսուցումը (ներկայումս այն կատարվում է երկրորդ դասարանում):

Երկու փուլում էլ թվերի ուսուցումը նախ կատարվում է բանավոր, իսկ հետո՝ գրավոր:

21-100 թվերի թվարկության բանավոր ուսուցման ժամանակ նախ պետք է գաղափար տալ ամբողջ տասնյակների՝ 20, 30, 40, ... , 90 թվերի մասին, որոնք չպետք է շփոթել կարգային միավորների հետ:

Այդ թվերի, ինչպես նաև մյուս երկնիշ թվերի ստացումը կարելի է ցույց տալ «երկնիշ թվերի առարկայական մոդելների» օգնությամբ:



21-100 թվերի բանավոր ուսուցման ժամանակ կարելի է առաջադրել հետևյալ առաջադրանքները.

1. Անվանի՛ր այն թիվը, որը պարունակում է 2 տասնյակ և 5 միավոր ...
2. Անվանի՛ր չգրված թվերը՝ 21, 22, 23, ..., 25, 26, ..., 28, 29, ..., ..., 32, ..., 34, ...:
3. Ի՞նչ է ցույց տալիս յուրաքանչյուր թվանշան հետևյալ թվերի գրառման մեջ. 35, 66, 48, 51, ...:
4. Համեմատի՛ր  $51 * 56, 64 * 61, 88 * 85$  ...:

Բոլոր վերը նշված առաջադրանքների համար կարելի է պատրաստել քարտեր, պաստառներ, որոնք կլինեն գունավոր և կգրավեն երեխաների ուշադրությունը:

**Խաղ՝ «Զգույշ, մեղուներ են»**

Աշակերտը, այս մաթեմատիկական գլուխկոտրուկ-լաբիրինթոսը լուծելու համար պետք է օգնի արջուկին գտնել դեպի մեղր տանող ամենակարճ ճանապարհն այնպես, որ նա չտրորի մեղուներին և չանցնի նրանց վանդակներին կից վեցանկյունների միջով:

Այնուհետև, անցած ճանապարհի վանդակների բոլոր թվերը գումարի իրար: Այն ճանապարհը, որի դեպքում այդ գումարը կստացվի ամենաքիչը, կլինի ամենակարճ ճանապարհը:

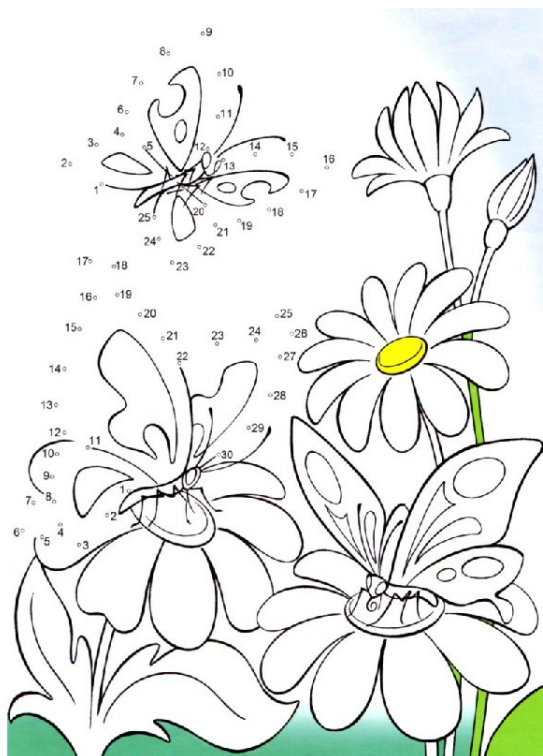
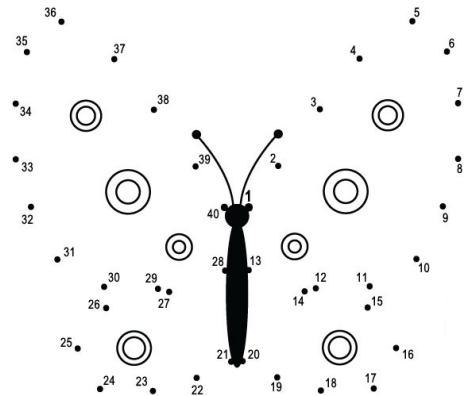
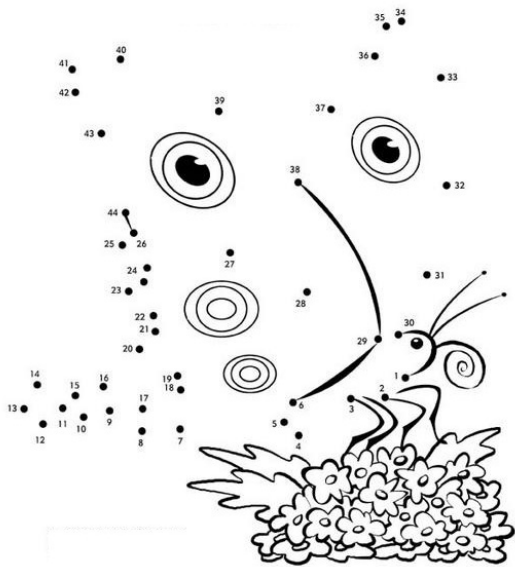
Այս խաղը կարելի է իրականացնել ունենալով մեծադիր պաստառ հետևյալ պատկերով.



## Խաղ՝ «Միացրու կետերը և ներկիր. Թիթեռներ»

Այս խաղը իրականացնելու համար երեխաները պետք է կարողանան պահպանել թվերի հերթականությունը: Այն նպաստում է երեխաների բանավոր հաշվելու կարողության ամրապնդմանը:

Երեխաներին բաժանվում են նկարներ և առաջադրվում է թվերը ըստ հերթականության միացնել գծիկներով և ստանալ թիթեռի պատկերը: Հաղթում է այն աշակերտը ով ամենից արագն ու ճիշտն է կատարում հանձնարարությունը:



Խաղ՝ «Գումարիք և ներկիր»

Խաղի միջոցով կարելի է ստուգել երեխաների գիտելիքները:

Երեխաները պետք է ճիշտ կատարեն գումարման գործողությունները, որպեսզի իմանան, թե պատկերի որ հատվածը ինչ գույնով պետք է ներկեն:

**Գումարիք և ներկիր**

Կարմիր 6	Կանաչ 7, 13, 18
Կապույտ 8, 9, 11	Մանուշակագույն 4, 5
Մոխրագույն 10, 12, 15	Շագանակագույն 3, 14

**Գումարիք և ներկիր**

Կարմիր 5	Կանաչ 8, 12, 18
Կապույտ 9, 14	Մանուշակագույն 4
Մոխրագույն 7, 11, 20	Շագանակագույն 13, 15, 16

**Գումարիք և ներկիր**

Կարմիր 4	Կանաչ 3, 9
Կապույտ 5, 8, 12	Մանուշակագույն 6
Մոխրագույն 7, 11, 15	Շագանակագույն 10, 16, 17

## Եզրակացություն

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեությունն արդեն սկսում է դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսուցումը համեմվում է խաղով, դրանք երեխաների համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ ու ցանկալի: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր, յուրահատուկ միջավայր:

Այդ միջավայրը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն «պրոբլեմի» լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:

## Գրականություն

1. «Հանրակրթության պետական կրթակարգ», Երևան, ԿԱՀ, 2004:
2. Հովհաննիսյան Վ., Իսկանդարյան Ս., Ղազարյան Ա., Աբրահամյան Ա., Հարությունյան Հ., «Մաթեմատիկա 1», «Արևիկ» Երևան, 2006:
3. Հովհաննիսյան Վ., Իսկանդարյան Ս., Ղազարյան Ա., Աբրահամյան Ա., Հարությունյան Հ., Մաթեմատիկա 2, «Արևիկ» Երևան, 2006:
4. Մկրտչյան Ս., Աբրահամյան Ա., Իսկանդարյան Ս., «Մաթեմատիկա 1», Զանգակ-97, Երևան:
5. Մկրտչյան Ս., Աբրահամյան Ա., Իսկանդարյան Ս., «Մաթեմատիկա 2», Զանգակ-97, Երևան:
6. Իսկանդարյան Ս., Իսկանդարյան Ս., Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ «Տարրական դասարաններում մեծությունների ուսուցման մեթոդիկա»
7. Իսկանդարյան Ս., Իսկանդարյան Ս., Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ «Տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման մեթոդիկայի ընտրովի գլուխներ»
8. Սարգսյան Ս., Մեթոդական ուղեցույց «Ուրախ մաթեմատիկա», Երևան-2006
9. Սարգսյան Ռ., Մաթեմատիկայի լրացուցիչ նյութեր կրտսեր դպրոցի աշակերտների համար «Հազար ու մեկ ինչու՞», «Լույս» հրատարակչություն Երևան 1999
10. [www.poqrik.am](http://www.poqrik.am)
11. [www.mocak.am](http://www.mocak.am)
12. <http://am.coafkids.org/file/pdfs/social3.pdf>

