

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՂ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ  
ՀՀ ԿԳՄՄՆ «ՄԱՐՏՈՒՆՈՒ Տ. ԱԲՐԱՀԱՄՅԱՆԻ  
ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱՆ՝ Խաղի միջոցով երեխաների ճանաչողական  
հետաքրքրությունների զարգացում

ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ՎԱՅՐԸ՝ Վարդենիս

ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՂԵԿԱՎԱՐ՝ Հասմիկ Բեյբույան

ՈՒՍՈՒՑՉՈՒՂԻ՝ Հերմինե Հովհաննիսյան

ԴՊՐՈՑ՝ Վարդենիսի Էդ. Պողոսյանի անվան համար 2  
հիմնական դպրոց

2023թ.

ՎԱՐԴԵՆԻՍ

## Բովանդակություն

Ներածություն	3
Գրական ակնարկ	5
Փորձարարական հետազոտություն	7
Խմբի նկարագիր	8
Ջետազոտության ընթացք	9
Փորձարարական դաս 1	12
Փորձարարական դաս 2	15
Տվյալների մշակում և վերլուծություն	16
Եզրակացություն	18
Օգրագործված գրականության ցանկ	19
Հավելված	
Դասապլան 1	
Դասապլան 2	

## Ներածություն

Խաղը շատ կարևոր դեր ունի դասապրոցեսի ընթացքում: Հատկապես տարրական դպրոցում շատ կարևոր է խաղի միջոցով ներգրավել աշակերտներին դասին, քանի որ կրտսեր դպրոցականները հաճախ շուտ են ձանձրանում դասի երկար կրկնվող ընթացքից: Դպրոցական շեմն անցած երեխան հայտնվում է մարդկային գիտելիքների աշխարհում, որտեղ պետք է բացահայտի շատ անհայտներ, փնտրի ոչ ստանդարտ լուծումներ: Այս գործունեությունը հենց ճանաչողական գործունեություն է: Ինչպես գիտեք, առանց հետաքրքրության ձեռք բերված գիտելիքները օգտակար չեն դառնում: Հետևաբար, դիդակտիկայի ամենաադժվար և կարևոր խնդիրներից մեկը եղել և մնում է ուսման նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնելու խնդիրը: Ճանաչողական հետաքրքրության բարձրացման միջոցներից է դիդակտիկ խաղերի կիրառումը, որոնք հնարավոր է կիրառել երեխայի՝ դպրոցի պատերի ներսում գտնվելու առաջին իսկ օրերից: Խաղը թույլ է տալիս կրտսեր դպրոցականներին հարմարավետ և «ամենահաճելի» տարածական փոփոխված պայմաններին, մեծ թվով նոր մարդկանց (մեծահասակների և հասակակիցների), անփոփոխ պայմաններին (ռեժիմին, վարքագծի կանոններին) հարմարվել: Կարելի է երեխաներին նստեցնել գրասեղանի մոտ, հասնել կատարյալ կարգապահության, բայց առանց հետաքրքրություն առաջացնելու, առանց ներքին մոտիվացիայի գիտելիքի յուրացում չի լինի, դա կլինի միայն կրթական գործունեության տեսք: Սույն հետազոտական աշխատանքի իրականացման ժամանակ իմ առջև դրել եմ հետևյալ խնդիրը՝ ուսումնասիրել երեխաների ճանաչողական գործունեության մակարդակը դասարանում, վերլուծել փոփոխությունների դինամիկան՝ նյութի վերաբերյալ գիտելիքների զարգացման գործում ճանաչողական հետաքրքրությունների ակտիվությունը բարձրացնելու համար: Այնուհետև ձակերպել եմ վերոնշյալ խնդրից բխող հետևյալ հարցը՝ արդյո՞ք խաղի անկացումը կարող է բերել կրտսեր դպրոցականի մոտ ֆինանսական ու մաթեմատիկական գիտելիքների հարստացմանն ուղղված ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանմանը: Աշխատանքի ավարտին ակնկալում եմ ունենալ ելքային այն ցանկալի արդյունքը, որի դեպքում մեր երեխաների մոտ կնկատվի ակնհայտ ճանաչողական հետաքրքրվածություն՝ նոր

գիտելիքների յուրացման հարցում և երեխաները կկարողանան կատարել  
հաշվարկներ՝ օգտագործելով փող/դրամ գործոնները: Հաշվի առնելով գնի վրա ազդող  
տարբեր գործոններ՝ երեխան պետք է կարողանա կատարել արդյունավետ գնումներ:  
Կարողանա կազմել և հաշվել իր անձնական բյուջեն:

## ԳՐԱԿԱՆ ԱԿՆԱՐԿ

Կրտսեր դպրոցական տարիքը երեխայի անհատականության զարգացման եզակի շրջան է, քանի որ այդ ընթացքում ձևավորվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատող աշխարհի մասին, տեղի է ունենում նրա ֆիզիկական և մտավոր ինտենսիվ զարգացումը: Զարգացման ասպեկտներից մեկը նրա ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորումն է: Խաղը հնարավորություն է տալիս հետաքրքրել երեխային, ներգրավել նրան ուսումնական գործընթացում, ուշադրություն հրավիրել այն առարկաների վրա, որոնք նորմալ պայմաններում երեխային չեն հետաքրքրում, և որոնց վրա դժվար է կենտրոնացնել կրտսեր աշակերտների ուշադրությունը:

(Бондаренко А.К., 2000) Դիդակտիկ խաղը թույլ է տալիս լուծել խնդիրները երեխաների համար գրավիչ և մատչելի ձևով: Դասարանում խաղերի օգտագործումը, որը բավարարում է կրթության և վերապատրաստման առաջադրանքներից բխող և ճանաչողական բնույթի պահանջները, թույլ է տալիս սահուն անցում կատարել սովորական և միապադաղ գործունեությունից դեպի հետաքրքրված կրթական աշխատանքի: Դիդակտիկ խաղը կատարում է հետևյալ գործառույթները.

- **Ուսումնական և կրթական.** խաղը դրական է ազդում երեխայի անհատականության վրա, զարգացնում է նրա մտածողությունը, ընդլայնում է երեխայի մտահորիզոնը:
- **Կողմնորոշում.** կոնկրետ իրավիճակում խաղը սովորեցնում է նավարկել, կիրառել գիտելիքներ՝ լուծելով ոչ ստանդարտ կրթական խնդիր:
- **Մոտիվացիոն և խրախուսական գործառույթ.** խաղը խթանում և մոտիվացնում է սովորողների ճանաչողական գործունեությունը, նպաստում ճանաչողական հետաքրքրության զարգացմանը: (Козлова О.А., 2004)

Խաղերում երեխաներին տրվում են առաջադրանքներ, որոնք պահանջում են մտավոր ջանքեր, ուշադրության կենտրոնացում, կանոնները ըմբռնելու, դժվարությունները հաղթահարելու կարողություն և գործողությունների հաջորդականություն: Դրանք նպաստում են կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական և ընկալման կարողունակությունների զարգացմանը, գաղափարների ձևավորմանը, գիտելիքների յուրացմանը: Այս խաղերը հնարավորություն են

ընձեռում երեխաներին սովորեցնել մտավոր և գործնական խնդիրները լուծելու տնտեսական և ռացիոնալ տարբեր եղանակներ: Սա նրանց զարգացման դերն է: (Степанов В.Г., 2004) Ինքնին «հետաքրքրություն» բառը, ըստ վարկածներից մեկի, գալիս է լատինական *interest*-ից, որը նշանակում է «մեծ նշանակություն ունենալ»: (Дейкина А.Ю., стр. 47) Ա.Վ. Պետրովսկին հետաքրքրությունը սահմանում է որպես ճանաչողական կարիքի դրսևորման ձև, որն ապահովում է անձի կողմնորոշումը և դրանով իսկ նպաստում նրա վերջնական կողմնորոշմանը, նոր փաստերի ծանոթությանը, իրականության ավելի ամբողջական և խորը արտացոլմանը: (Степанова О.А., стр. 80) Ճանաչողական հետաքրքրությունը հուզական գույն է հաղորդում մտավոր գործունեությանը և բարձրացնում նրա արտադրողականությունը: Պարզվում է, որ մարդը կարող է ավելի երկար և կայուն կենտրոնացնել ուշադրությունը և կամային ջանքերը մտավոր կամ գործնական խնդիր լուծելիս, քան սպասվում է: Միաժամանակ ապրած դրական հույզերը՝ զարմանք, հաջողության բերկրանք, հպարտություն խնդրի լուծման դեպքում, այդ ամենը ստեղծում են ինքնավստահություն, խրախուսում են նորի որոնման ու ճանաչման ձգտումները: (Шукина Г.И., 1971) Աշակերտի ճանաչողական հետաքրքրությունը դրսևորվում է նոր բաներ սովորելու, անհասկանալին հասկանալու ցանկությամբ, առարկաների որակների, հատկությունների, երևույթների, դրանց էությունը հասկանալու, նրանց միջև փոխհարաբերություններն ու կապերը գտնելու ցանկությամբ:

## ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅՈՒՆ

Երեխան զարգանում է և կարիք է զգում հասարակության լիարժեք անդամ դառնալու: Իսկ հասարակության մեջ, ինտեգրման համար հարկավոր է ունենանլ տեղեկատվական բազա: Նա պետք դառնա անհատականություն: Կրտսեր դպրոցական տարիքը երեխայի անհատականության զարգացման եզակի շրջան է, քանի որ այդ ընթացքում ձևավորվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատող աշխարհի մասին, տեղի է ունենում նրա ֆիզիկական և մտավոր ինտենսիվ զարգացումը: Զարգացման ասպեկտներից մեկը նրա ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորումն է: Ճանաչողական հետաքրքրությունը պետք է ճանաչվի որպես ուսումնական գործընթացի ամենակարևոր գործոններից մեկը, որի ազդեցությունն անժխտելի է թե՛ ուսումնական վառ և ուրախ մթնոլորտի ձևավորման, թե՛ սովորողների ճանաչողական գործունեության ինտենսիվության վրա: Կրտսեր դպրոցական տարիքը դրական փոփոխությունների և վերափոխումների շրջան է: Հետևաբար, այս տարիքային փուլում յուրաքանչյուր երեխայի նվաճումների մակարդակը անչափ կարևոր է: Եթե այս տարիքում երեխան չզգա սովորելու բերկրանքը, ձեռք չբերի սովորելու կարողություն, չսովորի ընկերանալ, վստահություն ձեռք չբերի իր կարողությունների և հնարավորությունների նկատմամբ, չունենա ճանաչողական հետաքրքրություն ուսման հանդեպ, ապա այդ ամենին հասնելը շատ ավելի դժվար կլինի ապագայում (զգայուն ժամանակաշրջանից դուրս) և կպահանջի անչափ ավելի բարձր մտավոր և ֆիզիկական ռեսուրսների ծախսում: Հասկանալով վերոնշյալի կարևորությունը, այս աշխատանքում ցանկանում եմ ներկայացնել խաղ, որի միջոցով կարող եմ զարգացնել կրտսեր դպրոցականների մոտ ճանաչողական հետաքրքրությունը: Բոլորս էլ գիտենք լոտո խաղը: Այսպես, ցանկացա տեղայնացնել այդ հայտնի խաղը մեր դասի շրջանակներում՝ ըստ ուսումնասիրվող թեմայի: Մեր դասի թեման է «ՀՀ դրամական միավորները»:

## ԽՄԲԻ ՆԿԱՐԱԳԻՐ

Հետազոտական աշխատանքս կատարել եմ ՀՀ Գեղարքունիքի մարզի Վարդենիսի  
Էդ. Պողոսյանի անվան համար 2 հիմնական դպրոցի 3-րդ դասարանում: Այս  
դասարանում սովորում են 24 աշակերտ, որոնցից 14-ը տղաներ են, իսկ 10-ը`  
աղջիկներ: Դասարանում տիրում է համերաշխ մթնոլորտ, սիրում են դասամիջոցին  
խաղեր խաղալ և օգտվել դասարանում առկա հեռուստացույցից: Աշակերտները  
տարբերվում են միմյանցից իրենց կարողություններով, ընդունակություններով և  
հմտություններով: Մաթեմատիկա առարկան այս դասարանում անցկացնում ենք  
շաբաթական 6 ժամով: Աշակերտների մի մասը շուտ է ըմբռնում ուսուցչի  
հանձնարարածը, իսկ մի քանիսը ուշ են ընկալում հանձնարարությունները և ետ են  
մնում իրենց ընկերներից գիտելիքներով: Նշված խաղի շնորհիվ ցանկանում ենք  
հասնել երեխաների մոտ ճանաչողական հետաքրքրության մակարդակի  
բարձրացմանը: Իսկ տեսանյութի դիտման միջոցով ավելի է հետաքրքրանում  
դասապրոցեսը:



## ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՔ

Հետազոտության մեջ առանձնացրել եմ նպատակը, ընտրված թեման, գնահատման համակարգն ու ակնկալվող արդյունքը:

1.	Թեմայի վերնագիրը	«ՀՀ դրամական միավորները»
2.	Նպատակը	Կիրառելով հետաքրքիր և ուսուցանող խաղ՝ հասնել երեխաների մոտ ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման
3.	Գնահատումը	Ձևավորվող գնահատում

Հետազոտությունս կատարել եմ 3-րդ դասարանն է, որում սովորում է 24 աշակերտ:

Կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրության ձևավորման մակարդակը պարզելու համար առանձնացրել եմ հետևյալ ցուցանիշները.

- Ճանաչողական ակտիվություն (հարցերի ինտենսիվություն, ուշադրության կենտրոնացում մատուցելիք նյութի և հարցերի վրա, դրական հուզական զգացմունքներ, ինտելեկտուալ նվաճումների անհրաժեշտություն, կիսում է իր կարծիքը դասընկերների, ուսուցչի հետ):
- Ճանաչողական անկախություն (հետաքրքրություն գործունեության կատարման նկատմամբ, նախաաձեռնության և անկախության դրսևորում նպատակներ դնելու և պլանն իրականացնելու ուղի ընտրելու հարցում, ուշադրության կենտրոնացում, լրացուցիչ գրականությանը հղում կատարում):

- Հետաքրքրություն կրթական գործունեության նկատմամբ (հետաքրքրություն այս գործունեության նկատմամբ հետաքրքրություն գործողությունների ընթացքի նկատմամբ, փաստերի և երևույթների գրավչություն, ծանոթանում է լրացուցիչ գրականությանը, կիսվում է նոր տպավորություններով համադասարանցիների, ընկերների հետ):

Ընտրված ցուցանիշների հիման վրա, ինչպես նաև հետազոտության արդյունքների վերլուծական մշակման և քանակական ցուցանիշների ստացման համար առանձնացվել են կրտսեր սովորողների մոտ ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորման երեք մակարդակ՝ ցածր, միջին և բարձր:

- Ցածր մակարդակ - առաջադրանքների կատարման գործընթացում նախաձեռնողականություն և անկախություն չեն դրսևորում, դժվարությունների դեպքում կորցնում են հետաքրքրությունը դրանց նկատմամբ և դրսևորում են բացասական հույզեր (հուզմունք, գրգռվածություն), չեն տալիս ճանաչողական հարցեր. անհրաժեշտ է առաջադրանքը կատարելու պայմանների քայլ առ քայլ բացատրություն՝ ցույց տալով այս կամ այն պատրաստի մոդելի կիրառման եղանակը՝ ուսուցչի օգնությամբ:

• Միջին մակարդակ - առաջադրանքն ընդունելու և այն իրականացնելու ուղի գտնելու անկախության բարձր աստիճանն է: Խնդիրը լուծելու դժվարություններ զգալով՝ երեխաները չեն կորցնում հուզական վերաբերմունքը նրանց նկատմամբ, այլ դիմում են ուսուցչի օգնությանը, հարցեր տալիս՝ պարզաբանելու դրա իրականացման պայմանները և, ստանալով ակնարկ, կատարում են առաջադրանքը մինչև վերջ, ինչը ցույց է տալիս. երեխայի հետաքրքրությունը այս գործունեության նկատմամբ և խնդրի լուծման ուղիներ փնտրելու ցանկությունը, բայց ուսուցչի հետ միասին:

- Բարձր մակարդակ - նախաձեռնության, անկախության, ճանաչողական առաջադրանքները լուծելու հետաքրքրության և ցանկության դրսևորում է: Դժվարությունների դեպքում երեխաները չեն շեղվում, ցուցաբերում են հաստատականություն՝ հասնելու այնպիսի արդյունքի, որը նրանց բերում է բավարարվածություն, ուրախություն և հպարտություն ձեռքբերումներով:

Ահա այս մոտեցումով էլ իրականացրել են երեխաների մոտ ճանաչողական հետաքրքրության ձևավորման մակարդակի հստակեցում:

# ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ԴԱՍ 1

Առաջին դասին մտա դասարան, բարևեցի երեխաներին, ապա ստուգեցի բացակաների առկայությունը: Նախապես պատրաստել էի տեսանյութ թղտադրամների մասին: Մինչ հենց բուն խաղին անցնելը երեխաների մոտ հետաքրքրություն առաջացնելու համար նրանց ցուցադրեցի փողի զարգացման պատմության վերապերյալ տեսանյութը, ըստ որի եղել է ժամանակ, երբ փող գործություն չի ունեցել: Մարդիկ փոխանակել են մեկ ապրանքը դրան համարժեք մեկ այլ ապրանքի հետ: Այսպիսի փոխանակությունը կոչվել է ապրանքափոխանակություն: Այնուհետև ապրանքների վճարման միջոց են դարձել ոսկին ու արծաթը: Ժամանակի ընթացքում դրանք էլ փոխարինվել են փոխող և յուրաքանչյուր երկիր ունեցել է իր սեփական դրամական միավորը: Նաև տեսանյութում տեղադրել էի մեր թագավորների՝ Արտաշես I-ի և Տիգրան Մեծի դիմապատկերներով մետաղադրամները: Տարբեր երկրների դրամական միավորները ունեն տարբեր անվանումներ: Օրինակ՝ դրամ, դոլար, ռուբլի, եվրո, ֆունտ և այլն: Ապրանքների արժեքները չափվում են դրամական միավորներով այնպես, ինչպես հետավորությունը մետրով, զանգվածը կիլոգրամով: Այսպիսով փողը արժեքի չափ է, վճարման և կուտակման միջոց: Ինչ վերաբերում է մեր երկրի դրամին, ապա գոյություն ունեն թղթադրամներ և մետաղադրամներ: Երեխաների մոտ ճանաչողական հետաքրքրության մակարդակը հասկանալու համար նախ փորձեցի ախտորոշիչ փուլը կենտրոնացրեցի ուսումնասիրվող օբյեկտի փաստացի վիճակի հաստատման վրա, պարզելու նախնական պարամետրերը՝ դասարանում տարրական դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրության ձևավորման մակարդակը: Կրտսեր դպրոցականներին տրվել է հարցաթերթիկ և առաջարկվել է ընտրել ներկայացված հնարավոր պատասխաններից մեկը: Եթե աշակերտը պատասխանել է 4-6 հարցի «ա» տարբերակի պատասխաններով, դա ցույց է տալիս ճանաչողական հետաքրքրության ու անկախության բարձր մակարդակ: Եթե պատասխանել է 4-6 հարցի՝ ընտրելով «բ» տարբերակներ, դա ցույց է տալիս ճանաչողական հետաքրքրության ու անկախության միջին մակարդակը: Եթե պատասխանել է 4-6 հարցի «գ» տառով, ապա դա ցույց է տալիս ճանաչողական հետաքրքրության և անկախության ցածր մակարդակ: Երեխաների ճանաչողական

հետաքրքրության մակարդակը որոշելու համար նաև հաշվի է առնվել նյութի ուսուցման ընթացքում նրանց հարցերը, ցուցաբերած հետաքրքրությունը թեմայի վերաբերյալ: Ինչպես նշել էի վերևում, մեր խաղը հանրահայտ լոտո խաղի հիման վրա է կազմված, կոչվում է «Ֆինանսական լոտո»: Խաղը տեղայնացված է ուսումնասիրվող թեմայի շրջանակներում՝ «ՀՀ դրամական միավորները»:

Այսպես երեխաներին տրամադրվում են լոտոյի բոլոր պարագաները: Երեխաները բաժանվում են 5 խմբերի՝ համապատասխանաբար՝ 5, 5, 5, և 5,4 անդամներից բաղկացած: Լոտոների վրա նկարներ են պատկերված: Այս խաղի շնորհիվ կարելի է հասնել երեխաների մոտ հետևյալ կարողունակությունների զարգացմանը՝

o Ինքնաճանաչողական և սոցիալական

o Թվային և մեղիա

o Մաթեմատիկական և գիտատեխնիկական

#### Սովորելու

Ըստ առանձնացված հարցերի խաղավարը դրանք ուղղում է երեխաներին և ում մոտ ճիշտ պատասխանն է գտնվում, այդ երեխան պատասխանում է հարցին՝ վաստակելով 1-ական միավոր յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի դեպքում: Միայն պատասխանելու կամ ընդհանրապես չպատասխանելու դեպքում երեխան չի վաստակում ոչ մի միավոր: Այսպիսով ներկայացնեմ խաղի ընթացքում երեխաներին առաջադրվող հարցերը:

N	Հարցեր
1	Ի՞նչն է, որ լինում է և՛ ձկնորսական, և՛ խանութների
2	Հնարավո՞ր է, որ Արամը 1000-դրամանոցի կոսով թատրոնի տոմս գնի
3	Ինչի՞ մեջ են սովորաբար երեխաները հավաքում իրենց մետաղադրամները
4	Որտե՞ղ կարելի է պահել գումարը

	կրակից
5	Գիրքը արժե այնքան, որքան 3 հատ 1000-դրամանոցն ու դրա կեսը: Ի՞նչ արժե գիրքը
6	Ի՞նչ է հայտնագործել հայագգի գյուտարար Լյուիսեր Ջորջ Սիմջյանը
7	Դոլարի հետ կապված ի՞նչ է մշակել հայագգի քիմիկոս Քրիստափոր Տեր-Սիմոնյանը
8	Ո՞րն է Ռուսաստանի Դաշնության պաշտոնական արժույթը
9	Ո՞րն է արժեքով ամենափոքր հայկական մետաղադրամը
10	Ի՞նչ կունենանք վերահսկելով եկամուտներն ու պլանավորելով ծախսերը
11	Ո՞րն է արժեքով ամենամեծ հայկական մետաղադրամը
12	Ո՞վ է պատկերված 1000 դրամանոց թղթադրամի վրա
13	Ո՞վ է պատկերված 2000 դրամանոց թղթադրամի վրա

Իմ հարցերի քանակը 100-ն էր, հետևաբար աշակերտները կարող էին հավաքել բավականին շատ թվով միավորներ: Խաղի ավարտին երեխաների մոտ նյութի առավել ամրապնդման համար էկրանին շնորհանդեսի միջոցով ներկայացվել են իմ թեմային վերաբերող նկարներ (տարբեր արժողությամբ դրամներ, թղթադրամներ, այլ երկրների դրամային միավորների նկարներ և նշաններ), որոնց նայելիս երեխաները նշել են, թե ինչ է պատկերված էկրանին:

## ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ԴԱՍ 2

Երեխաները մեծ հետաքրքրությամբ սպասում էին, երկրորդ փորձարարական դասին: Փորձարարական եկրորդ դասաժամն սկսեցի հաշվառումով և դասի ամփոփում կատարեցինք: Կրկնեցինք թղթադրամները և ուշադրությունը սևեռեցինք այն փաստին, որ թղթադրամները անսպառ չեն, և որ երեխաները պետք է խնայողաբար ծաղսեն դրանք:

Սկսեցի դասարանը բաժանել 5 խմբի: Յուրաքանչյուր խմբում ընտրեցինք խանութի աշխատողներ, որոնք բեմականացման միջոցով վաճառում էին իրենց ապրանքը: Մյուսները ստանձնեցին գնորդի դերը: Երեխաններին տվեցի նախապես թղթից պատրաստված թղթադրամներ, որոցով պետք է գնեյին անհրաժեշտ սնունդը և ապրանքները: Այսպիսով ես նպատակ ունեի զարգացնել աշակերտների ճանաչողությունը: Յուրաքանչյուր խումբ պետք է կարողանար իրեն տրված թղթադրամներով կատարել ամենաարդյունավետ գնումները:

Այսպիսով հաղթեց Սուպերմարկետ խումբը, քանի որ թղթադրամներով կատարել էր ամենապետկական և անհրաժեշտ ապրանքները:

Երեխանների հետ միասին լուծեցինք դասի վերջին վարժությունները: Հանձնարարեցի տնային աշխատանք և կատարեցի գնահատում:

## ՏՎՅԱԼՆԵՐԻ ՄՇԱԿՈՒՄ ԵՎ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ

Նախ ասեմ, որ ինձ համար էլ շատ հետաքրքիր անցավ այս հետազոտական երկու դասերը: Վերլուծության ընթացքում պարզվել է, որ այս դասարանում ճանաչողական հետաքրքրությունների առումով բարձր մակարդակի վրա է 5 աշակերտ, որը համապատասխանում է 27,6 %-ի, միջինում՝ 11 աշակերտ, որը կազմում է 44, 8 %, իսկ ցածր մակարդակում՝ 8 աշակերտ, որը 27,6 % է: Այսպիսով, բացահայտման փուլում պարզվել է, որ դասարանի երեխաների մեծամասնությունն ունի ճանաչողական հետաքրքրության ձևավորման միջին մակարդակ: Մա վկայում է այս ուղղությամբ հատուկ աշխատանքի անհրաժեշտության մասին: Փորձի այս փուլում ստացված արդյունքները մեր կողմից հաշվի են առնվել դասի ընթացքում բոլորին ընդգրկող ու հետաքրքիր դիդակտիկ խաղ անցկացնելու գործում: Բացահայտման փուլից հետո արդեն անցել եմ մեր խաղի անցկացմանը, որը, ինչպես նշել էի, «Ֆինանսական լոտո» խաղն էր: Ըստ առանձնացված հարցերի խաղում առկա հարցերը ուղղվել են երեխաներին և ում մոտ ճիշտ պատասխանն էր գտնվում, այդ երեխան պատասխանում էր հարցին՝ վաստակելով 1-ական միավոր յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի դեպքում: Միայն պատասխանելու կամ ընդհանրապես չպատասխանելու դեպքում երեխան չի վաստակում ոչ մի միավոր: Խաղի վերջում հասա այն արդյունքին, որ մեր երեխաները ամրապնդեցին իրենց գիտելիքները դրամի, թղթադրամի և մետաղադրամի վերաբերյալ, հստակորեն արդեն կարողանում են կատարել փոքրիկ հաշվարկներ, այնպիսիք, ինչպիսիք մեր լոտոյի հարցերում էին:

Ահա աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրության ձևավորման մակարդակում դինամիկայի բացահայտման նպատակով նման դասն անցկացվել է ևս մեկ անգամ: Տարրական դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրության ձևավորման մակարդակներում փոփոխությունները բացահայտելու համար իրականացրեցի ուսումնասիրության վերահսկիչ փուլ: Սակայն մինչ այդ երեխաներին հանձնարարվել էր տանը ուսումնասիրել ավելի մանրամասն փող, մետաղադրամների և թղթադրամների ստեղծման պատմությունները, որի արդյունքում հասկանալիք, թե արդյո՞ք խաղը օգնել է երեխաների մոտ զարգացնել



ճանաչողական հետաքրքրությունը: Երեխաներին բացատրվել էր ուսումնասիրվող նյութերի կարևորությունը ու արդիականությունը, քանզի այսօր փողը մեր կյանքի անբաժան մասն է: Այնուհետև սովորողներին առաջարկվել են նոր առաջադրանքներ, Փորձի վերահսկման փուլում պարզվել է, որ 8 աշակերտ բարձր մակարդակի վրա է, որը համապատասխանում է 31 %-ի, 11աշակերտ միջին մակարդակում է, որը կազմում է 51,7 %, իսկ 6 աշակերտ՝ ցածր մակարդակի վրա, որը կազմում է. 17,3 %: Տարբերությունը ակնհայտը տեսանելի է:

Համեմատելով ստացված արդյունքները՝ տեսնում եմ, որ փոխվել է ճանաչողական հետաքրքրության ձևավորման մակարդակը՝ բարձր և միջին մակարդակներով սովորողներն ավելի շատ են, ցածր՝ ավելի քիչ: Փորձի վերահսկման փուլում բարձր և միջին մակարդակ ունեցողների թիվը աճել է, իսկ ցածր մակարդակ ունեցողներինը՝ նվազել: Ահա և կատարված հետազոտական աշխատանքի արդյունքում մենք ևս մեկ անգամ համոզվեցինք, որ խաղը լավագույն միջոցն է դասի ընթացքում երեխայի մոտ տարբեր կարողություններ զարգացնելու գործում, սվյալ դեպքում ճանաչողական հետաքրքրությունների մակարդակի բարձրացման գործում: Ըստ այդմ նման խաղերը մեր դասապրոցեսներում պարբերական բնույթ են շարունակելու կրել, քանզի արդյունավետությունը ակնհայտ է:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով ավարտելով երկու հետազոտական դասերը, եկա այն եզրահանգման, որ երեխաների մեջ մեծ հետաքրքրություն կա դեպի խաղային մեթոդները: Սույն հետազոտական աշխատանքի իրականացման ժամանակ իմ առջև դրել էի հետևյալ խնդիրը՝ ուսումնասիրել երեխաների ճանաչողական գործունեության մակարդակը դասարանում, վերլուծել փոփոխությունների դինամիկան՝ նյութի վերաբերյալ գիտելիքների զարգացման գործում ճանաչողական հետաքրքրությունների ակտիվությունը բարձրացնելու համար: Կատարված ուսումնասիրության արդյունքների հիման վրա կարողացել էինք պարզել ճանաչողական հետաքրքրության մակարդակը աշակերտների մոտ: Այնուհետև ձևակերպել էի վերոնշյալ խնդրից բխող հետևյալ հարցը՝ արդյո՞ք խաղի անկացումը կարող է բերել կրտսեր դպրոցականի մոտ ֆինանսական ու մաթեմատիկական գիտելիքների հարստացմանն ուղղված ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանմանը: Եվ այո, մեր խաղի վերջնարդյունքը ցույց տվեց, որ դիդակտիկ խաղը երեխայի մոտ տարբեր կարողությունների զարգացման լավագույն եղանակն է: Աշխատանքի ավարտին ունեցա այն արդյունքը, որն էլ ակնկալում էի ունենալ երեխաների մոտ ակնհայտորեն տեսա ճանաչողական հետաքրքրվածություն նոր գիտելիքների յուրացման հարցում և երեխաները կկարողանան կատարել հաշվարկներ՝ օգտագործելով փող/դրամ գործոնները: Ամփոփելով նշեմ, որ խաղը երեխայի գործունեության կարևոր ձևն է: Այն զարգացնում է երեխայի բոլոր տեսակի ունակությունները, հարստացնում և ընդլայնում է շրջապատող աշխարհի մասին պատկերացումների շրջանակը, զարգանում է խոսքը: Դիդակտիկ խաղը հնարավորություն է տալիս զարգացնել երեխայի ամենատարբեր ունակությունները՝ հիշողություն, մտածողություն, ընկալում, խոսք, ուշադրություն, երևակայություն: Խաղում ձևավորվում է խաղի կանոններին ենթարկվելու կարողություն, քանի որ ամբողջ խաղի հաջողությունը կախված է կանոններին հավատարիմ մնալու ճշգրտությունից: Խաղի կանոններն ազդում են տարրական դպրոցական տարիքի երեխաների կամավոր վարքագծի և կազմակերպման վրա:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Шукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике. Просвещение, 1971 2.  
Бондаренко А.К. Дидактические игры в воспитании и обучении младших школьников  
// А.К. Бондаренко – Минск. – 2000
2. Козлова О.А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных  
интересов и способностей младших школьников. // Начальная школа. 2004. №11.
3. Степанов В.Г. Психология трудных школьников // В.Г. Степанов - М. – 2004
4. Дейкина А.Ю. Познавательный интерес; сущность и проблемы изучения/ А.Ю.  
Дейкина- Бийск: НИЦ БПГУ,2002
5. Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в  
педагогической работе с младшими школьниками // Начальная школа плюс До и  
После. 2003. №8
6. Шукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике. Просвещение, 1971

**Հավելված 1**  
**Դասապլան 1**  
**Ուսուցչուհի՝ Հ. Հովհաննիսյան**

Առարկա՝	Մաթեմատիկա	Ամսաթիվ	05.03.2023 թ.	Կիսամյակ	2	Դասարան	3 - Բ դ
Խմբի նկարագիր	Այս դասարանում սովորում են 24 աշակերտ, որոնցից 14-ը տղաներ են, իսկ 10-ը՝ աղջիկներ:						
Թեմա՝	«ՀՀ դրամական միավորները»:						
Օգտագործվող նյութեր	Խաղ լոտո, քարտեր հարցերով, էկրան:						
Դասի նպատակը՝	Օգտագործել խաղի արդյունավետ եղանակները ի նպաստ երեխաների մոտ ճանաչողական հետաքրքրության զարգացման, ինչպես նաև ուսումնասիրվող «Դրամ, մետաղադրամ, թղթադրամ» թեմայի շրջանակներում գիտելիքների ամրապնդում: Աշակերտը պետք է ճանաչի հայկական մետաղադրամները, թղթադրամները, ընդհանուր գիտելիքներ ունենք փողի և այլ արժույթների մասին: Կարողանա կատարել պարզ հաշվարկներ: Պետք է նաև գիտակցի, որ ունեցած գումարը անսպառ չէ և որ այն պետք է ծախսել խելամտորեն:						

Ուսուցման փաստեր, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ

Վերջնարդյունքները	Երեխաների մոտ ճանաչողական հետաքրքրության զարգացման մակարդակի բարձրացում՝ հետաքրքիր և ուսուցանող խաղի հիման վրա: Ուսուցանվող նյութի լիարժեք տիրապետում դասարանի երեխաների մեծամասնության կողմից:
-------------------	---

Գործողություններ	Դասի փուլերը	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն	Առանցքային հարցեր
Ժամ/տևողություն		Ուսուցիչ	Աշակերտներ	
5-10ր	Աշակերտները ողջունում են ուսուցչին և տեղավորում իրենց տեղերում, Հարցերի միջոցով անցածի կրկնություն	Ողջունում է աշակերտներին - Բացակա աշակերտներին է գրանցում Հարցերի ուղղում աշակերտներին	Աշակերտների ուշադրությունը կենտրոնացնում է դասին Հարցերի պատասխանում	
15-20ր	Ընթացք	Ցուցադրել տեսանյութ դրամի մասին: Կազմակերպի ճանաչողական խաղ:Բաժանի լոտո խաղը երեխաներին: Հետևի խաղի ընթացքին: Դրամի, մետաղադրամի և թղթադրամի մասին	Տեսանյութի դիտում, Խաղին մասնակցություն , Հարցերին պատասխանում:	

7-10ր	Ավարտ	<p>հետաքրքիր շնորհանդեսի ցուցադրում:</p> <p>Ուսուցիչը ուղղում է հարցեր աշակերտներին՝ դասի թեմայով Գրավոր աշխատանքի կատարում:</p> <p>Կատարում է երեխաների գնահատում:</p>	<p>Հարցերի պատասխանում:</p> <p>Գրավոր աշխատանքի կատարում:</p>	
Տնային աշխատանք 3-5ր		Կատարել վարժություն՝ N370, N371		

Հավելված 2

Դասապլան 2

Ուսուցչուհի՝ Հ. Հովհաննիսյան

Առարկա՝	Մաթեմատիկա	Ամսաթիվ	07.03.2023 թ.	Կիսամյակ	2	Դասարան	3 - րդ դ
Խմբի նկարագիր	Այս դասարանում սովորում են 24 աշակերտ, որոնցից 14-ը տղաներ են, իսկ 10-ը՝ աղջիկներ:						
Թեմա՝	«ՀՀ դրամական միավորները» դասի շարունակություն						
Օգտագործվող նյութեր	Դասագիրք, տետր, գրենական պիտույքներ: Թղթադրամներ						
Դասի նպատակը՝	Կարողանալ լուծել գնումներ կատարելու վերաբերյալ խնդիրներ՝ հաշվառնելով գին-քանակ-արժեք հարաբերակցությունը, իմանալ ապրանքի գինը, քանակը: Երեխան պետք է գիտակցի, որ ունեցած գումարը անսպառ չէ, պետք է կարևորի արդյունավետ գնումներ և խնայողություններ կատարելու անհրաժեշտությունը:						

Ուսուցման փաստեր, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ

Վերջնարդյունքները	Երեխաների մոտ ճանաճողական հետաքրքրության զարգացման մակարդակի բարձրացում՝ հետաքրքիր և ուսուցանող խաղի հիման վրա: Ուսուցանվող նյութի լիարժեք տիրապետում դասարանի երեխաների մեծամասնության կողմից:			
Գործողություններ	Դասի փուլերը	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն	Առանցքային հարցեր
Ժամ/տևողություն		Ուսուցիչ	Աշակերտներ	

5-10ր	Աշակերտները ողջունում են ուսուցչին և տեղավորում իրենց տեղերում, Հարցերի միջոցով անցածի կրկնություն	Ողջունում է աշակերտներին - Բացակա աշակերտներին է գրանցում Հարցերի ուղղում աշակերտներին	Աշակերտների ուշադրությունը կենտրոնացնում է դասին Հարցերի պատասխանում	
15-20ր	Ընթացք	Նախապատրաս տում խաղին, այստեղ ներկայացնում ենք դասի ընթացքում իրենց սպասվող հետաքրքիր խաղը հետաքրքրություն առաջացնելով նրանց մեջ:  Դասի թեմայի և նպատակների ներկայացում աշակերտներին:	Ուսուցչի ուկնդրում, Խաղին մասնակցություն , Գնումների և վաճառքի կատարում Հարցերին պատասխանում:	
7-10ր	Ավարտ	Խմբերի բաժանում,  Թղտադամների հանձնում խմբերին:  Խաղի ընթացքի վերահսկում :		



		Դասագրքի խնդիր վարժությունների լուծում: Դասի ամփոփում: Աշակերտների գնահատում:	Վարժություններ ի կատարում: Հարցերի պատասխանում:	
Տնայինաշխատանք  3-5ր	Գրել վարժություն N 373, N376, N379			