

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

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

ԹԵՄԱ՝ Դիդակտիկ խաղերը որպես կրտսեր դպրոցականների  
ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորման միջոց

ԱՆՑԱԿԱՑՄԱՆ ՎԱՅՐԸ՝ Վարդենիս

ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՂԵԿԱՎԱՐ՝ Հասմիկ Բեյբույան

ՈՒՍՈՒՑՉՈՒՀԻ՝ Սիլվա Դարբինյան

ԴՊՐՈՑ՝ Սոթքի միջն. դպրոց

2023թ.  
ՎԱՐԴԵՆԻՍ

## Բովանդակություն

Ներածություն	3
Գրական ակնարկ	5
Փորձարարական հետազոտություն	11
Խմբի նկարագիր	11
Հետազոտության ընթացք	12
Փորձարարական դաս 1	12
Փորձարարական դաս 2	13
Տվյալների մշակում և վերլուծություն	15
Եզրակացություն	16
Օգրագործված գրականության ցանկ	18
Հավելված	
Դասապլան 1	
Դասապլան 2	

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հետազոտության արդիականությունը: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հազեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար: Կրտսեր դպրոցականների ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ դասի ընդացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը: Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում է 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: Դիդակտիկական խաղերի նվիրված են բազմաթիվ ուսումնասիրություններ: Բայց և այնպես, կան հարցեր և դրվագներ, որոնք հետագա մշակման կարիք ունեն: Այս ամենն էլ որոշում են մեր հետազոտության արդիականությունը:

Հետազոտության նպատակը: Վերլուծության ենթարկել տարրական դպրոցում դիդակտիկական խաղերի կիրառման դրվածքը, մշակել նոր խաղեր և տալ դրանց մեթոդական կիրառումները:

Հետազոտության խնդիրները:

1. Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դպրոցում:
2. Ուսումնասիրել ուսուցիչների և աշակերտների փոխհարաբերությունները դիդակտիկական խաղեր կիրառելիս:
3. Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման աղյուսավետ միջոցներ դասերն իրականացնելիս:

Համոզված ենք, որ խաղային մեթոդի օգտագործումը արդիական կլինի նաև հետագա դարերի ընդացքում և յուրաքանչյուր ուսուցիչ, եթե ցանականում է ուսուցման

պրոցեսը դարձնել ավելի հետաքրքիր, մատչելի, բազմակողմանի, ակտիվ, մտերմիկ և այլն, պետք է օգտագործի տարբեր խաղեր: Այդ իսկ պատճառով էլ պատահական չէր իմ «Խաղը որպես մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման միջոց» թեմայի ընտրությունը:

## Գրական ակնարկ

Վերջին տասնամյակների ընթացքում մանկավարժական գրականության մեջ ձևավորվել են տարբեր սահմանումներ ու կատարվել բազմաթիվ ուսումնասիրություններ խաղի վերաբերյալ: Վերլուծենք դրանցից մի քանիսը:

1. Ռուս հոգեբան Դ. Բ. Էլկոնինը խաղին մոտենում է հոգեբանական տեսանկյունից. <<Խաղը հանդես է գալիս որպես մի գործունեություն, որը կապ ունի երեխայի պահանջմունքների ոլորտի հետ: Դրանում տեղի է ունենում նախանական, հուզական, գործում կողմնորոշում դեպի մարդկային գործունեության իմաստը: Ծագում է մեծերի հետ հարաբերություններում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և չափահաս լինելու պահանջմունքը>> [1, էջ 28]:

2. Ընդգծելով մանկավարժական գործընթացում խաղերի օգտագործման կարևորությունը՝ ռուս մանկավարժ և հոգեբան Պ. Ֆ. Կապտերը գրում է. <<Տարբեր պատճառներով զարգացման մակարդակով իրենց տարեկիցներից հետ մնացող երեխաները դպրոցում առանց խաղի փոխանակ զարգանան, կսկսեն հիմարանալ, գորշ, անբովանդակ, անիմաստ կյանք վարել, ժամանակը անցկացնել ապարդյուն: Եթե ուսուցիչն այնքան խելամիտ լինի, որ գիտելիքները կապի խաղերի հետ, կարողանա այդպիսի երեխաներին ակտիվ մարմնական գործունեություն ներկայացնող խաղային գործունեությունից հմտորեն տանել դեպի ուսումնական խաղաղ, կլանված, համեմատաբար նստակյաց գործունեություն, ապա նա ձեռք կբերի այդպիսի երեխաների ընդունակությունները <<բացելու>> բանալին, կկարողանա կառավարել նրանց զարգացումը և ցուցաբերել էկանորեն կարևոր, անգնահատելի ծառայություններ նրանց ողջ հետագա կյանքում>> [3, էջ 15]:

3. Ռուս մանկավարժ Սելևկոն տվել է խաղի հետևյալ սահմանումը. <<Խաղը իրադրային պայմաններում տեղի ունեցող գործունեության ձև է՝ ուղղված հասարակական փորձի ստեղծմանն ու յուրացմանը, որում ձևավորվում ու կատարելագործվում է վարքագծի ինքնավերահսկողությունը>> [11, էջ 5]: Ռուս մի շարք այլ մանկավարժների կարծիքով (Ս. Ն. Կրպով, Ս. Ա. Շմակով) խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխաների դաստիարակության, ուսուցման ու հոգեկան

զարգացման մեջ: Այն անհամարձակ, անվստահ շակերտներին հնարավորություն է տալիս հաղթահարելու իրենց բարդություններն ու անվճռականությունը [11]:

4. <<Դիտակտիկական 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]:

5. <<Լավ խաղը նման է լավ աշխատանքի, - ասել է Մակարենկոն, - վատ խաղը նման է վատ աշխատանքի>> [12, էջ 38]:

6. Ռուս հոգեբան Սվետլանա Նովոսյուրովան առաջադրել է խաղերի երեք խումբ, որոնք նպաստում են սովորողների կողմից ազգային մշակույթի արժեքները ձեռք բերելու և ինքնուրույն գործունեություն իրականացնելու կարողությունների զարգացմանը [19]:

7. Մանկավարժական գիտությունների թեկնածու Լիլյա Ֆրոլովան նշում է, որ դիդակտիկ խաղը ուսուցման միջոց է, որն օգնում է ինքնուրույն սովորելու ունակություններ ձեռք բերել [23]:

8. Ռուս մանկավարժ Դեբորա Մենջերիցկայան առաջարկել է բառային խաղեր, որոնք նպաստում են սովորողների կապակցված խոսքի զարգացմանը՝ ուսումնական խաղերի բովանդակությունը հասկանալու և ճիշտ անցկացնելու համար [17], իսկ ռուս մեկ այլ մանկավարժ Բորիս Նիկիտինը առաջադրել է ինտելեկտուալ խաղերի տասը առանձնահատկություն, որոնք նպաստում են սովորողների մտավոր ունակությունների զարգացմանը [18]:

9. ԿԱԻ նախադպրոցական և տարրական կրթության բաժին մասնագետ Լալա Սմբատյանը <<Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները>> հոդվածում նշել է, որ խաղի շնորհիվ սկսվում է սովորողների սոցիալական հասունացման գործընթացը. նրանք աստիճանաբար սկսում են գիտակցել իրենց տեղն ու դերը հասարակության մեջ՝ որպես ապագա հասարակության կերտող [8], իսկ Կ. Դ. Ուշինսկին գրել է. <<Թո՛ւյլ տվեք երեխաներին 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 հոգեբանների 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, բացի դրանից խաղը նաև տարածական կողմնորոշման զարգացման կարևորագույն հնար է, որն ուղղակի անհրաժեշտություն է կյանքի դժվար իրավիճակներից արագ ու ճիշտ ելքեր փնտրելու համար, և ի մի բերելով դիդակտիկ խաղերի վերաբերյալ կատարված վերոհիշյալ ուսումնասիրությունները՝ առաջարկում եմ տարրական դպրոցում յուրաքանչյուր ուսումնական առարկայի ժամին կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնք կօգնեն սովորողներին տեսնելու և գիտակցելու տարրական դասարաններում ուսուցվող առարկաների միջև կապի անհրաժեշտությունը, իսկ դա էլ իր հերթին կնպաստի տարբեր ուսումնական առարկաներից հաղորդվող նյութի հեշտ ու արագ յուրացմանը՝ տնտեսելով ժամանակը:

## Խաղը որպես սովորելու միջոց

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, որի ընթացքում երեխաներն առաջին անգամ շփվում են իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միացնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում դաստիարակելու նպատակաւացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները [8]: Դա նշանակում է, որ միջավայրը թուլացնում է երեխայի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին: 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: Խաղի ընթացքում հետևելով երեխայի վարքին՝ կարելի է դատել ընտանիքում մեծահասակների հետ նրանց ունեցած հարաբերությունների մասին: Միաժամանակ երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Նմանակելով մեծահասակների տնային գործերը՝ երեխաները յուրացնում են կենցաղային աշխատանքի որոշ հմտություններ: Խաղերի ճնշող մեծամասնությունն արտացոլում է նաև տարբեր մասնագիտության մարդկանց աշխատանքը: Այսպիսով՝ այստեղից գալիս ենք այն եզրահանգման, որ խաղի միջոցով ընդլայնվում և խորանում են երեխաների հետաքրքրությունները տարբեր մասնագիտությունների նկատմամբ, և ձևավորվում է հարգանք աշխատանքի հանդեպ: Եվ արդյունքում երեխայի մեջ ձևավորվում է մեծի, հասարակայնորեն արժեքավոր դեր կատարելու դրդապատճառը [8]: 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: Իսկ գրագետ խոսքը վկայում է մարդու զարգացած մտածողության մասին: Իսկ խոսքի զարգացման գործընթացն առավելագույն արդյունք է տալիս, երբ ուսուցումն ընթանում է խաղերի ձևով, և ընթացքում օգտագործվում են ակտիվ բառապաշարը հարստացնող սյուժետային նկարներ, աշխուժացնող վարժություններ [2]: 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:

Այսպիսով, ինքնակազմակերպվող գործունեության ժամանակ երեխան.

- բավարարում է իր բնական հակումները,
- բացահայտում է իր առանձնահատկությունները,
- ինքնադրսևորվում է,
- սոցիալական հարաբերությունների մեջ է մտնում ընկերների հետ և ինքնուրույն կարգավորում այդ հարաբերությունները,

փորձում է ինքնուրույն հաղթահարել իր առջև դրված խոչընդոտները: 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:

Վերջին տարիներին խաղերի դասակարգման տարբերակ է առաջարկել Ս. Լ. Նովոսյուրովան: Նա դասակարգման հիմք է համարել խաղային գործունեության նախաձեռնությունը, որի հետևանքով առանձնացվել է 3 խումբ [19].

- Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը երեխաներն են: Դրանք ինքնուրույն և ստեղծագործական բնույթի խաղեր են: Օրինակ՝ գոտի՝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:

Ներկայումս արժեքավոր է նաև ռուս մանկավարժներ Ս. Ա. Կոզլովայի և Տ. Ա. Կուլիկովայի կողմից առաջարկված խաղերի դասակարգման եղանակը՝ ըստ որի խաղային գործունեությունը իր բնույթով լինում է ստեղծագործական և նպատակաուղղված զարգացնող կամ կանոնով: Առաջ են քաշվում խաղերի հետևյալ տեսակները՝

1. Ռեժիսորական խաղեր:
2. Խաղ - թատերականացումներ:
3. Շինանյութով խաղեր:
4. Կանոնով խաղեր:
5. Շարժախաղեր:
6. Դիդակտիկական խաղեր:

## ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅՈՒՆ

Դպրոցն իրականացնում է հասարակական պատվեր. ձևավորել հասարակության համար պիտանի անձնավորություն, որը կունենա իր որոշակի տեղն ու դերը հասարակության մեջ: Իսկ դրա հիմքերը դրվում են տարրական դպրոցում: Այդ նպատակով հարկավոր է նպաստել կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեության իրականացմանը՝ դասը դարձնելով հետաքրքիր ու հասկանալի նրանց համար: Այդ գործընթացում տարրական դպրոցում մաթեմատիկա դասավանդող ուսուցիչներին օգնում են դիդակտիկական խաղերը: Դրանց էությունն այն է, որ ուսումնական գործընթացն իրականացվում է խաղի ձևով, որում կրտսեր դպրոցականը դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, որն ունակ է ինքնուրույն յուրացնելու անհրաժեշտ գիտելիքներ, փաստեր ու տեղեկություններ՝ գիտակցելով վերջիններիս դերն իր անձի զարգացման գործում:

Չնայած տարրական դպրոցում ներկայումս գործող մաթեմատիկայի ծրագրերում առանձնակի տեղ հատկացված չէ դիդակտիկական խաղերին, սակայն առաջին դասարանի մաթեմատիկայի գործող դասագրքում կրտսեր դպրոցականների թվի և առարկայի միջև փոխմիարժեք համապատասխանություն ստեղծելու, ընդհանուրից մասնավորը բխեցնելու, արագ հաշվելու, թվաբանական գործողություններ կատարելու ժամանակ բավականաչափ տեղ է հատկացված դրան:

Ուսումնասիրելով տարրական դպրոցում գործող ծրագրերը և դասագրքերը՝ համոզվեցինք, որ կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական ակտիվության ձևավորման գործընթացը շատ բարդ է, ուստի դասվարը լուրջ անելիքներ ունի:

### **ԽՄԲԻ ՆԿԱՐԱԳԻՐ**

Այդ նպատակով փորձարարական աշխատանքներ կատարեցի Սոթքի միջնակարգ դպրոցի առաջին դասարանում, որտեղ սովորում էր 15 աշակերտ:

## ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՔ

Հետազոտական - փորձարարական աշխատանքների հիմնական նպատակն էր պարզել կրտսեր դպրոցականների կողմից ճանաչողական հմտությունների յուրացման հնարավորությունը: Փորձարարական աշխատանքները կատարվել են երկու փուլով.

1. Այն փաստի գիտակցումը, որ թվաբանական գործողություններ կատարելու համար հարկավոր է իրականացնել ճանաչողական գործունեություն:

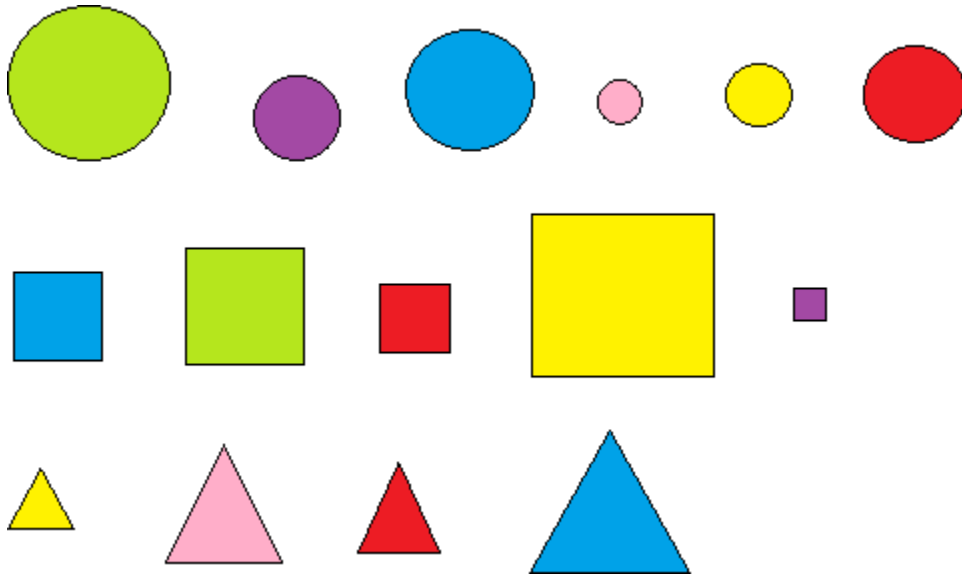
2. Նախորդ փաստի առավել խորը ուսումնասիրումը. դիդակտիկական խաղերի կիրառումը ուսուցման գործընթացում, որոնք կօգնեն առաջադրանքներն ավելի հեշտ կատարել՝ հենվելով խաղային գործունեության միջոցով ձեռք բերված ունակությունների վրա: Փորձարարական աշխատանքների արդյունքների համար մենք ընտրեցինք երեխաների առօրյա կյանքին առնչվող առաջադրանքներ: Համապատասխան առաջադրանքները կրտսեր դպրոցականների կողմից հեշտությամբ էին պատճառաբանվում և հիմնավորվում, երբ դրանք իրականացվում են համապատասխան խաղերի միջոցով: Ներկայացնենք այդ առաջադրանքները:

### ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ԴԱՍ 1

1. Գծերով միացրու պատկերները մեծից փոքր հերթականությամբ:



2. Անվանիր պատկերները փոքրից մեծ հերթականությամբ: Համեմատի՛ր պատկերների քանակաները՝ ըստ ձևի:



1. Քանի՞ շրջան կա պատկերված նկարում:
2. Քանի՞ քառակուսի կա նկարում:
3. Քանի՞ եռանկյուն կա նկարում:
4. Ո՞ր շարքի պատկերներն են շատ:
5. Ի՞նչ գույնով է ներկված փոքր քառակուսին:
6. Ի՞նչ գույնով է ներկված մեծ եռանկյունը:

Առաջին փուլին այդ առաջադրանքը տրվել է առանց համապատասխան խաղի կրառման: Փորձարարական դասարանում մեր կողմից լուրջ ուշադրություն էր դարձվում երկրորդ փուլին: Փորձարարական դասարանում այդ առաջադրանքը տրվել է համապատասխան խաղի միջոցով:

## ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ԴԱՍ 2

Կիրառել են «Կառուցի՛ր տնակներ և շրջակայքում տնկի՛ր ծառեր» խաղը:

Նպատակը Երեխաանների ճանաչողական և տարածական պատկերացումների ընդհանրացումը և համակարգում: Համեմատել առարկաներն ըստ տարբեր հատկանիշների:

Անհրաժեշտ պարագաներ Գունավոր թղթի շերտիկներ՝ տնակների կառուցման և ճանապարհների անցկացման համար, 7 կանաչ եռանկյուն, 2 սև կի նույն (1 սուսկն

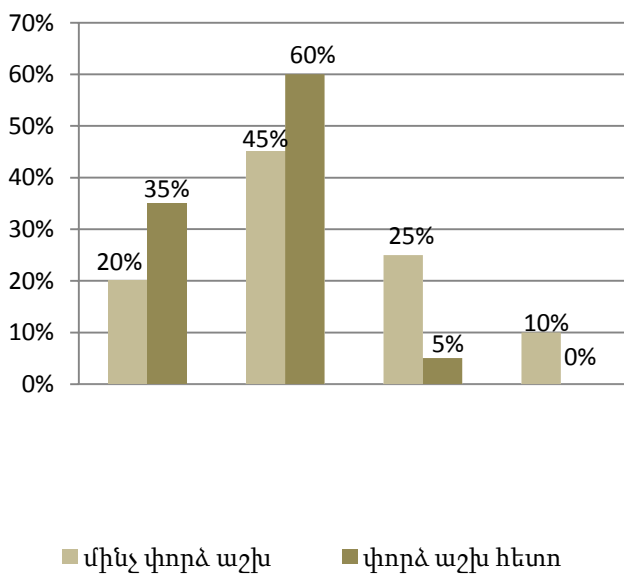
ընտրել մեծ գլխով և հաստ ոտքով,իսկ մյուսը՝ փոքր գլխով և փոքր ոտքով):

Ընթացքը Խաղավարը պահանջում է կառուցել նախ՝ մեծ,ապա՝ փոքր տնակներ:Մեծ տան մոտ տնկել ցածր եղենի,փոքր տան մոտ՝բարձր եղենի:Մեծ տնից մինչև փոքր տունն անցկացնել ճանապարհ՝կանաչ թղթի երկու շերտիկներով:Այդ ճանապարհը լայնանում է մեծ տան մոտ և նեղանում՝փոքր տան մոտ:Մեծ եղենու մոտ տեղավորել մեծ սունկը (մեծ գլխով և հաստ ոտքով),փոքր եղենու մոտ՝փոքր սունկը (Փոքր գլխով և փոքր ոտքով):Ավարտելուց հետո համեմատել կատարված աշխատանքները: Իսկ առաջին փուլին առաջադրանքը տրվել է առանց համապատասխան խաղի կիրառման:

## ՏՎՅԱԼՆԵՐԻ ՄՇԱԿՈՒՄ ԵՎ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ

Երկու դասերից հետո արդյունքը շատ գոհացուցիչ էր,քանի որ խաղի միջոցով երեխաները ավելի հեշտությամբ ընկալեցին դասը:Դասից հետո աշակերտները իմացան մեծ և փոքր հասկացությունները: Կարողացան համեմատել և գունավորել ըստ մեծ ու փոքր տերմինների:Կարողացան համեմատել առարակները և գծով միացնեն: Գրաֆիկի միջոցով ներկայացնում եմ առաջին և երկրորդ դասերի միջև եղած արդյունքների տարբերությունը:

Փորձարարական խումբ



## 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 եկանք այն եզրահանգման, որ

- Յուրացված գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց 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. Բաղդասարյան Ա., «Խաղ - պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6, էջ 35 - 43:
3. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ:
4. Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2013 №2, էջ 56 - 60:
5. Թադևոսյան Եվա, Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին, «Ընտանիք և դպրոց», Երևան, ԿԱԻ, 2011 №1, էջ 61 - 64:
6. Իսկանդարյան Ս. Ա., Իսկանդարյան Ս. Ս., Տարրական դասարաններում մեծությունների ուսուցման մեթոդիկան: Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ. - Եր., Զանգակ, 2014, 80 էջ:
7. Մկրտչյան Ս., Իսկանդարյան Ս., Աբրահամյան Ա., Մաթեմատիկա 3, Եր., «Զանգակ - 97», 2011, 191 էջ:
8. Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 №5 - 6, էջ 90 - 99:
9. Քարամյան Գ., «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №5, էջ 20 - 24:

Հավելված

Դասի պլան

Դասարան-I

Ուսուցիչ-Սիլվա Դարբինյան

Առարկա- Մաթեմատիկա

Թեմա-Մեծ,փոքր

Նպատակը-Սովորողը պետք է իմանա և տարբերի մեծ և փոքր հասկացությունները:Կարողանա համեմատել առարկաները և գունավորել ըստ մեծ ու փոքր տերմինների:Կարողանա համեմատել առարկաները և գծով միացնել:

Վերջնարդյունք- Դասից հետո շակերտները կիմանան մեծ և փոքր հասկացությունները :Կկարողանան համեմատել և գունավորել ըստ մեծ ու փոքր տերմինների:Կկարողանան համեմատել առարկաները և գծով միացնեն:

Ուսուցման մեթոդ-Մտազրոհ

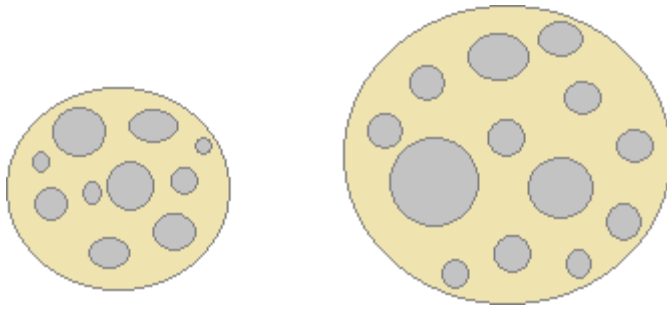
Կահավորում-պաստառ,դիդակտիկ նյութեր:

Դասի ընթացքը

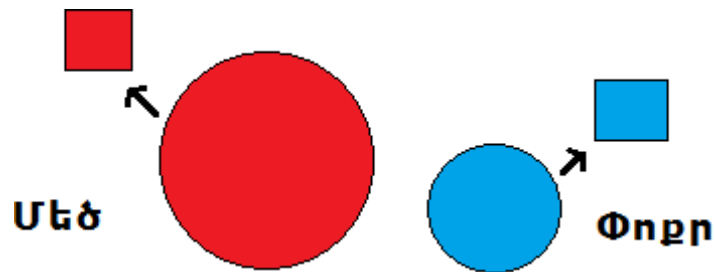
Խթանում-Հաշվել 1-ից մինչև 10-ը ուղիղ և ետ հաշիվ:Կազմել զույգերը ՝ ըստ ձևի:Շրջագծել այն պատկերը,որը զույգ չունի:



Ո՞րն է մեծ: Նշել

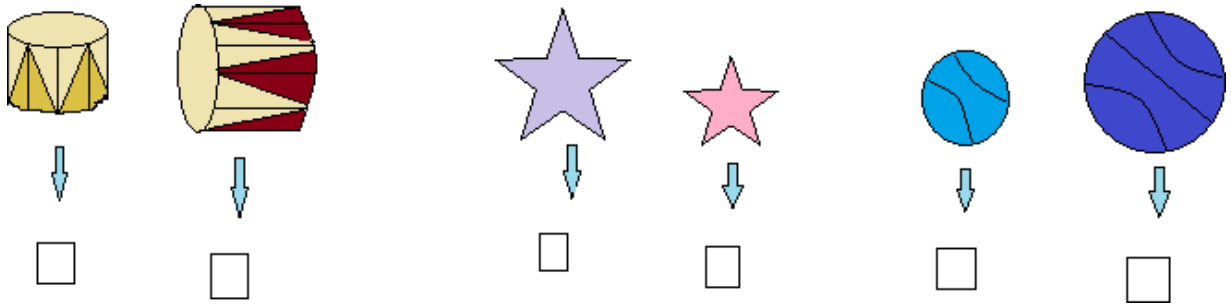


Իմաստի ընկալում-Աշակերտները փորձում են հասկանալ մեծ  
և փոքր հասկացությունները և հետևելով օրինակին  
գունավորում քառակուսիները:



Կարմիր շրջանը մեծ է կապույտից:

Կապույտ շրջանը փոքր է կարմիրից:



Գծիկով միացրու պատկերները՝ մեծից փոքր հերթականությամբ:



### Կշռադատում

Խաղ՝ «Կառուցի՛ր տնակներ և շրջակայքում տնկի՛ր ծառեր» խաղը:

Նպատակը Երեխաաների ճանաչողական և տարածական պատկերացումնրի ընդհանրացումը և համակարգում: Համեմատել առարկաներն ըստ տարբեր հականիշների:

Անհրաժեշտ պարագաներ Գունավոր թղթի շերտիկներ՝ տնակների կառուցման և ճանապարհների անցկացման համար, 7 կանաչ եռանկյուն, 2 սևի 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՝ 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 կատարված աշխատանքները: Իսկ առաջին փուլին առաջադրանքը տրվել է առանց համապատասխան խաղի կիրառման:

## Գնահատում

Ամփոփում-Ի՞նչ սովորեցին այսօր: Նոր սովորածը որտեղ և ե՞րբ կարող ենք կիրառել:

Տոնածառը զարդարել փուչիկներով



Խաղի նպատակը: Սովորողների՝ 20 – ի սահմաններում գումարում և հանում կատարելու կարողությունների զարգացում:

Ուսուցման միջոցները: Եղևնու և փուչիկների նկարներ:

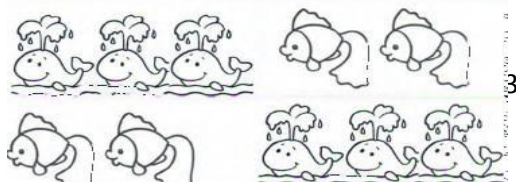
Խաղի բովանդակությունը: Երեխաներին առաջադրվում է դիտել նկարների օրինակները և եղևնու առաջին շերտին նկարել այնքան փուչիկներ, որոնց քանակը հավասար կլինի առաջին գումարելիին: Երկրորդ և երրորդ շերտերում փուչիկներ նկարելու համար պիտի երկրորդ գումարելին ներկայացնել այնպիսի գումարելիների գումարի տեսքով, որոնցից մեկն առաջին գումարելին կլրացնի մինչև տասը.  
 $5+8=5+5+3=13$ :

## Գուշակի՛ր

Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից գումարման տեղափոխական հատկության վերաբերյալ գիտելիքների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները: Ձկների տարբեր տեսակների նկարներ:

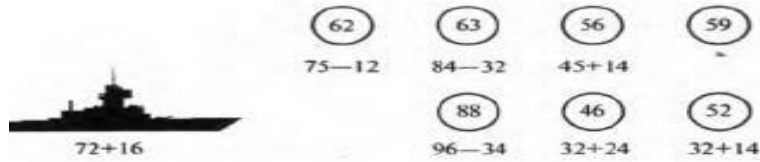
Խաղի բովանդակությունը: Նկարներով կազմե՛լ գումարման օրինակներ: Ճիշտ կազմիր անհրաժեշտ բառերը. գումար, փոխվում է, չի փոխվում, բաղադրիչների տեղափոխություն...



$3+2=5$

$2+3=5$

Որոշի՛ր նավի ուղղությունը



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:

### Լուսակիր

Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից թվերի գումարում կատարելու կարողությունների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները: Կարմիր, դեղին ու կանաչ գույնի շրջաններ:

Խաղի բովանդակությունը: Ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է երեք շրջան՝



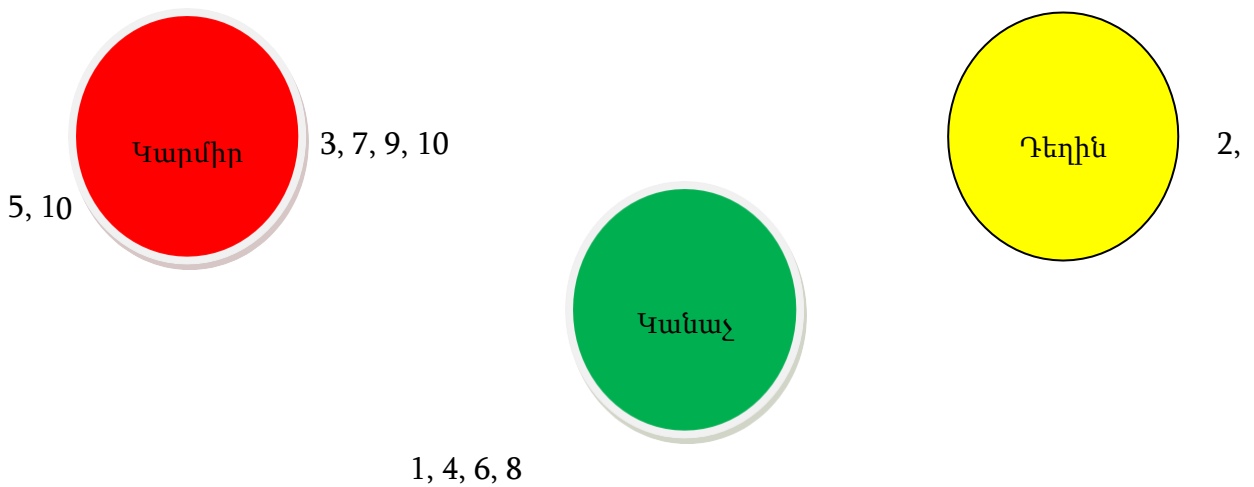
կարմիր, դեղին, կանաչ: Դրանց կողքին գրում է թվեր:

Յուրաքանչյուր աշակերտի նստարանին դրված է լուսակրի գույներով երեք շրջան:

Ուսուցիչն ասում է օրինակ. «8 + 2»:

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

Օրինակ՝



# Դասի պլան

## Դասարան-I

Ուսուցիչ-Սիլվա Դարբինյան

Առարկա- Մաթեմատիկա

Թեմա-Մեծ,փոքր

Նպատակը-Սովորողը պետք է իմանա և տարբերի մեծ և փոքր հասկացությունները:Կարողանա համեմատել առարկաները և գունավորել ըստ մեծ ու փոքր տերմինների:Կարողանա համեմատել առարկաները և գծով միացնել:

Վերջնարդյունք- Դասից հետո շակերտները կիմանան մեծ և փոքր հասկացությունները :Կկարողանան համեմատել և գունավորել ըստ մեծ ու փոքր տերմինների:Կկարողանան համեմատել առարկաները և գծով միացնեն:

Ուսուցման մեթոդ-Մտազրոհ

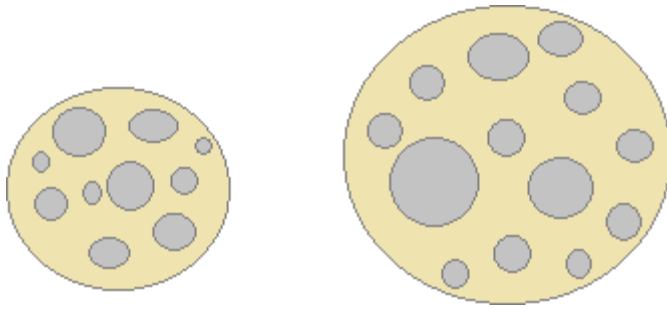
Կահավորում-պաստառ,դիդակտիկ նյութեր:

Դասի ընթացքը

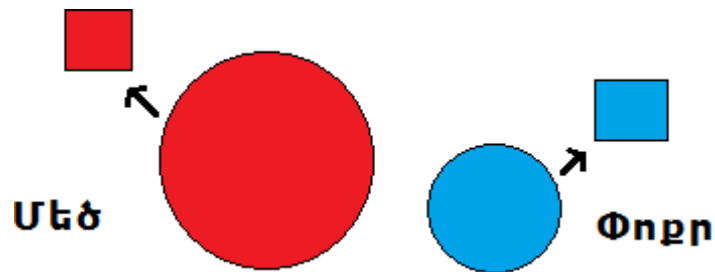
Խթանում-Հաշվել 1-ից մինչև 10-ը ուղիղ և ետ հաշիվ:Կազմել զույգերը ՝ ըստ ձևի:Շրջագծել այն պատկերը,որը զույգ չունի:



Ո՞րն է մեծ: Նշել

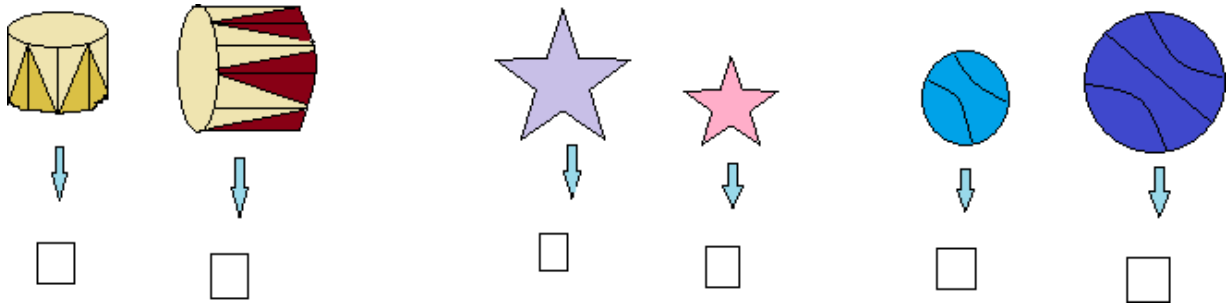


Իմաստի ընկալում-Աշակերտները փորձում են հասկանալ մեծ  
և փոքր հասկացությունները և հետևելով օրինակին  
գունավորում քառակուսիները:



Կարմիր շրջանը մեծ է կապույտից:

Կապույտ շրջանը փոքր է կարմիրից:



Գծիկով միացրու պատկերները՝ մեծից փոքր հերթականությամբ:



Կշռադատում

Գնահատում

Ամփոփում-Ի՞նչ սովորեցին այսօր: Նոր սովորածը որտեղ և ե՞րբ կարող ենք կիրառել: