

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

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ

## ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ Խաղի մեթոդով ուսուցման արդյունավետությունը մաթեմատիկայի ժամին

ԱՆՑԱԿԱՑՄԱՆ ՎԱՅՐԸ՝ Վարդենիս

ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՂԵԿԱՎԱՐ՝ Հասմիկ Բեյբուրյան

ՈՒՍՈՒՑՉՈՒՇԻ՝ Աստղիկ Իսրայելյան

ԴՊՐՈՑ՝ Էդ. Պողոսյանի անվան համար 2 հիմն. դպրոց

ՎԱՐԴԵՆԻՍ 2023թ.  
Բովանդակություն

Ներածություն	3
Գրական ակնարկ	5
Փորձարարական հետազոտություն	8
Խմբի նկարագիր	8
Հետազոտության ընթացք	8
Փորձարարական դաս 1	8
Փորձարարական դաս 2	10
Տվյալների մշակում և վերլուծություն	12
Եզրակացություն	16
Օգրագործված գրականության ցանկ	18
Հավելված	
Դասապլան 1	
Դասապլան 2	



## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Տարրական դպրոցում դասավանդելիս խնդիրները բազմակի են և ամեն անգամ առնչվում էին նոր խնդրի, հատկապես նախադպրոցական տարիքից դպրոցական տարիքի անցման շրջանում: Այս բնագավառում փոխվում է գործունեության առաջնային ձևը՝ խաղից անցում ուսուցման: 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: Այդ տեսանկյունից խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Խաղը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Խաղը ստեղծում է աշխույժ, անկաշկանդ մթնոլորտ, որի ժամանակ տեղի է ունենում նյութի հեշտ և դյուրին ընկալում: Խաղերը գացգացնում են երեխայի երևակայությունը, արագորեն լուծումներ գտնելու կարողությունը, համակցված մտածողությունը:

Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունը, անհատականությունը առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար ներքին, կենսաբանական պահանջմունք է: Խաղով է երեխան ճանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Այս իրողությունն է ընկած մանկավարժության մեթոդաբանության այն ելակետի հիմքում, որով կարևորվում է խաղի դերը ուսուցման մակարդակում: Ըստ այդ ըմբռնման, խաղը մեծացնում է գիտելիքի նկատմամբ եղած գրավչության դաշտը, ընկալման, կլանվածության և սևեռման գործակիցները: Դպրոցում կենդանի մանկավարժական գործընթացում խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել: Խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ միաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպ նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Փորձարարական աշխատանքը կատարելու նախապատրաստական փուլում զրույց ունեցա՞ դպրոցի ղեկավարության և դասվարների հետ՝ նշելով հետազոտությանս նպատակը,

խնդիրները, իմ և դասվարների անելիքները: Որպեսզի կարողանանք սովորողներին ներգրավել դասի մեջ, պետք է կիրառել հետաքրքրաշարժ խաղեր, տրամաբանական առաջադրանքներ, քանի որ տրամաբանական և հետաքրքրաշարժ խաղերը հետաքրքրում են երեխաներին:<sup>1</sup>

Այդ խաղերի ժամանակ ձևավորվում են երեխայի անձի կարևոր որակներ՝

- ինքնուրույնություն
- դիտողականություն
- հնարամտություն
- եզրահանգումներ անելու կարողություն
- հետաքրքրասիրություն ուսման նկատմամբ
- Բանավոր խոսքի զարգացում

Հետազոտությանս նպատակը դարձավ կրտսեր սովորողների ուսման նկատմամբ հետաքրքրասիրության պակասի նախադրյալների բացահայտումը: Այդ նպատակով հիմնական աշխատանքները սկսեցի 2-րդ «ա» դասարանում: Որոշեցի ինձ համար որոշ բացահայտումներ անել և խնդիրը ուսումնասիրել խորքային:

### **Հետազոտության խնդիրները՝**

- ուսումնասիրել խնդիրը համապատասխան գրականության մեջ
- ուսումնասիրել ուսման նկատմամբ հետաքրքրասիրությունը զարգացնող մեթոդներ
- երեխաների ինքնուրույն աշխատելու ունակության զարգացում
- լինել աշխատասեր, կարգապահ, հաստատակամ, ճշմարտախոս, արդարամիտ, օրինապահ
- բարձրացնել ուսման նկատմամբ հետաքրքրասիրությունը

### **Հետազոտական փուլերը**

- փորձարարական հետազոտության իրականացում
- մեթոդիկաների ճիշտ ընտրություն
- ստացված արդյունքների գրաֆիկական վերլուծություն
- Հետազոտության արդյունքների ամփոփում

---

1. <sup>1</sup>Նախաշավիղ 5. 2012.:

## ԳՐԱԿԱՆ ԱԿՆԱՐԿ

Խաղը կայծ է, որ վառում է պրպտողության և հետաքրքրասիրության կրակը... ասել է Վ. Ա. Սուխոմլինսկի: Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար կարևոր է ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը: Ուսումնասիրելով շատ մանկավարժների ուսումնական մեթոդներ և հնարներ, կարևորեցի խաղի անհրաժեշտությունը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Ընդհանրապես փոքրիկների համար խաղը ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Դիդակտիկայի մեջ, հատկապես կրտսեր դպրոցականների ուսումնական խնդիրները լուծելիս, կիրառվում են դիդակտիկ խաղերը:

Երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով դրանք երեխայի համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն խնդրի լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:

Այսպես, օրինակ, առաջին դասարանցին տառուսուցման կամ էլ թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է մի այնպիսի տառի կամ թվի, որն ունի բերան, աչիկներ ու թաթիկներ, խոսում է երեխաների հետ և պատմում իր մասին: Երեխաները սեղմում են նրա թաթիկը, բարևում և խոստանում չնեղացնել և չմոռանալ նրան: Փաստորեն երեխաները հաղորդակցվում են տվյալ տառի կա .թվի հետ, որից հետո, երբ տարբեր նյութերից պատրաստում են իրենց «նոր բարեկամին», ապա հեշտությամբ և հաճույքով մտապահում են նոր տառը կամ էլ թիվը: Այդ դեպքում յուրացումն իրականանում է գրեթե ինքնըստինքյան:

Ինչպես ցանկացած հնար, ուսումնական 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

ստեղծագործարար: Ցանկացած խաղ ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կաղապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ դրա թե՛ ուսուցան նկատմամբ: Այսպիսով՝ խաղային գործունեության հոգեբանական հիմքը ազատ ընտրության զգացումն է: Ինչպես նշում է հայտնի հոգեբան և մանկավարժ Շավվա Ամոնաշվիլին. «Խաղային գործունեության 4 գործընթացում ազատ ընտրության զգացումը երեխայի մոտ դառնում է անհրաժեշտություն: Եվ ամեն մի գործունեություն, որը երեխային տալիս է այդ զգացումն ապրելու հնարավորություն, մոբիլիզացնում է նրա բոլոր ուժերը, և երեխան ամբողջությամբ ու անարգել ցուցաբերում է դրանք»: Չնայած որ խաղային գործունեությունը բնութագրվում է ազատ ընտրության հնարավորությամբ՝ չի նշանակում, որ այն չի պահանջում կամային լարում, դժվարությունները հաղթահարելու ուժ և կարողություն: Ընդհակառակը, «հենց խաղն է հնարավորություն տալիս, որ երեխայի զարգացող ուժերը գտնեն այն սահմանները, որոնց հաղթահարման դեպքում էլ կատարվում է իրական զարգացումը»: Այսինքն՝ խաղը սոսկ հաճույք, զվարճանք չէ, այլ բավական լուրջ գործունեություն՝ հետաքրքրաշարժ հագուստով: Նշենք կոնկրետ այն գործառույթներից մի քանիսը, որ իրականացնում է խաղը որպես գործունեության տեսակ:

1. Խաղը թեթևացնում է սխալների և անհաջողությունների թողած ազդեցությունը: Լինելով գործունեության բավականին լուրջ տեսակ՝ այն միևնույն ժամանակ երեխայի մեջ չի առաջացնում հիասթափության, անհաջողության զգացողություն:

2. Խաղը անփոխարինելի միջոց է երեխայի երևակայությունը զարգացնելու համար: «Խաղի անհրաժեշտ բաղադրամասը՝ երևակայվող իրադրությունը, որը ներմուծվում է «եթե» բառի օգնությամբ, երեխայի կողմից կուտակված մտապատկերների, տրամաբանության կանոնների և ճշմարտանմանության պահանջների կողմից չճնշված ձևափոխություն է: Երևակայական պատկերն այստեղ հանդես է գալիս որպես խաղային գործունեության ծրագիր»: «Այսպիսով՝ խաղը հանդես է գալիս ոչ միայն որպես հետազոտության միջոց, այլ նաև որպես հնարամտության դրսևորման ձև» :

3. Մանկական խաղը շատ սակավ է լինում քառսային կամ պատահական: Հոգեբանների դիտումները ցույց են տվել, որ նույնիսկ այն ժամանակ, երբ երեխաները խաղում են մենակ՝ առանց մեծերի անմիջական ղեկավարման, նրանք ինքնուրույն որոշում, սահմանում և անառարկելիորեն ենթարկվում են խաղի կանոններին: Պատահական չէ, որ տարբեր

հոգեվիճակներում երեխան ընտրում է միանգամայն տարբեր խաղեր, քանի որ ամեն մի խաղ ինչ-որ բան է խորհրդանշում և հաճախ այն պարզ ցույց է տալիս երեխայի հոգում կատարվող այս կամ այն գործընթացը:

4. Խաղային գործունեությունը բացառիկ նշանակություն ունի մարդկանց մտավոր և ֆիզիկական զարգացման համար: Այն և՛ երեխայի, և՛ մեծահասակի համար մտավոր ներուժի օգտագործման լավագույն միջոց է, հիմք, որի վրա փորձարկվում, կիրառվում են մտածողության, խոսքի, երևակայության պտուղները: Խաղի ժամանակ երեխան ոչ միայն սովորում ու զարգանում է, այլ խաղային այս կամ այն իրավիճակում կիրառում, կատարելագործում, ամրակայում է վաղօրոք սովորածը, հմտությունների է վերածում իր կարողությունները: Ռ. Կոեյը և Գ. Մեյերը, ուսումնասիրելով երեխաների և նույնիսկ հասուն մարդկանց ստեղծագործական գործունեությունը, պարզել են, որ «...խաղային տարրերի ներմուծումը, որպես կանոն, ակտիվացնում է կոգնիտիվ մեխանիզմներն ու զգացմունքային գործընթացները և հանգեցնում է հնարավոր առավելագույն կենտրոնացմանն ու մոբիլիզացմանը» (խաղային գործունեության մոտիվացիայի բարձր մակարդակ) և հանգեցնում է հնարավոր առավելագույն կենտրոնացմանն ու մոբիլիզացմանը»:<sup>2</sup>

5. Շարժուն խաղերի ժամանակ երեխաների մեջ ձևավորվում են բնավորության այնպիսի գծեր, ինչպիսիք են քաջությունը, ճարակությունը, հնարամտությունը, համբերատարությունը, զսպվածությունը և ամենակարևորը կարգ ու կանոնին ենթարկվելու կարողությունը:<sup>3</sup>

Խաղն ուսուցչի օգնականն է՝ ուսումնական գործունեությունը երեխաների համար հետաքրքրաշարժ և հաճելի դարձնելու, նրանց հոգնածությունը և լարվածությունը թուլացնելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու, մտածողությունն ու երևակայությունը զարգացնելու գործում: Խաղերը պետք է լինեն նպատակային, այլ ոչ թե ժամանցային և դասի թանկարժեք ընդունելի անիմաստ օգտագործում:

Այսպիսով, դասը խաղային հնարներով հագեցած, անհամարձակ երեխային լիովին ներառում է դասապրոցեսին, մեծանում է նրա հետաքրքրասիրությունը: Խաղը ստեղծում է աշխույժ մթնոլորտ, որի ժամանակ երեխաները նյութը ավելի հեշտ են ընկալում:

2. <sup>2</sup> Беляков Е. А., 365 развивающих игр, М., Рольф, Айриспресс, 1999, стр. 5. Նույն տեղում, էջ 5

<sup>3</sup> Амонашвили Ш., Игра в учебнопознавательной деятельности младших школьников,



## ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅՈՒՆ

### ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ

Տարրական դպրոցում խաղերի կիրառման հնարավորությունների բացահայտումն ու հիմնավորումն է՝ որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացմանը նպաստող մանկավարժական տեխնոլոգիա:

### ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՕԲՅԵԿՏԸ

2-րդ դասարան

### ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՐԿԱՆ

Մաթեմատիկա

ՈՒՍՈՒՄՆԱՍԻՐՄԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ - բացահայտել դասին սովորողների ներգրավվածության բացակայության պատճառները,

### ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՄԵԹՈԴՆԵՐԸ

- Դիտարկում
- Հարցում

### ԽՄԲԻ ՆԿԱՐԱԳԻՐ ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՔ

Հետազոտությունը կատարել էմ Էդ. Պողոսյանի անվան համար 2 հիմն. դպրոցի 2-րդ դասարանում, որտեղ սովորում են 24 աշակերտ:Նրանցից 14-տղա են,10-աղջիկ: Նրանցից 15 լավ են սովորում,մյուսները համեմատաբար ավելի թույլ են:

## ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ԴԱՍ 1

Առաջին դասը անցկացրեցի բնականոն գործընթացի սահմաններում: Սկսեցի իմ սովորական օրվա դասը:

Դասի թեմայի անդրադարձ կատարեցի հարց ու պատասխանի միջոցով, հասկացա, թե ովքեր են գաղափար կազմել նախորդ դասից, երեխաները կարողանում էին տարբերակել միավորը և տասնավորը, նկարին համապատասխան կարողանում էին կազմել հավասարություն: Բայց ոչ բոլոր սովորողներն էին հետաքրքրված դասով, կային անհանգիստ երեխաներ և դասին ոչ պատրաստ: Բոլորը չէին գրում տետրերում և անընդհատ դուրս գնալու ցանկություն էին հայտնում: Հետազոտությունն այնքանով հետաքրքրեց ինձ, որ ես ինքս ցանկացա բացահայտել, թե ինչու են սովորողները դասի ամենակարևոր պահին ցանկանում դուրս գնալ: «Հինգ մատների մեթոդ»ի կիրառմամբ փորձեցի երկու կարևոր հարցերի պատասխան ստանալ.

Ի՞նչն է քեզ համար ամենահետաքրքիրը

1. Ինչո՞վ ես զբաղվում ազատ ժամանակ

Բութ մատի երկու կողմերին պետք է գրեին այս երկու հարցերի պատասխանը, իսկ մյուս մատներին, թե ինչ են տանում իրենց հետ, ինչ տպավորությունով, վերաբերմունքով և կարևոր գիտելիքով: Փորձեցի կարճ պատասխաններով պարզել նրանց դասի նկատմամբ ստացած տպավորությունները, դասի բաց թողումները, և մշակել նոր մոտեցում, բոլորին ներգրավելու դասապրոցեսին:

Պատասխաններից պարզ դարձավ, որ սովորողների մեծ մասը սիրում է խաղալ, շուտ են հոգնում, ուզում են շուտ տուն գնալ, դասը չեն հասկացել և այլն:

## ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ԴԱՍ 2

Որոշեցի հաջորդ դասը անցկացնել իմ ուսումնասիրած խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով, որն ինձ թվում է ավելի հետաքրքիր կդարձնի ուսումնական նյութը և սովորողները կմասնակցեն դասին: Դասի խթանման փուլը սկսեցի հետաքրքիր պատմությունով:

Անտառի մի տնակում ապրում են կենդանիներ: Այդ կենդանիներն պահպանում են անտառային թվերի գանձարանը:

- Փորձենք միասին գուշակել, թե թվերից յուրաքանչյուրն ո՞ւմ մոտ է գտնվում: Մեզ օգնության կգա Հրաշագործ-գլխարկը:

Գալիս է մի աշակերտ՝ գլխին դրված Հրաշագործ-գլխարկը, և յուրաքանչյուր կենդանու մասին հանելուկներ է ասում, որոնց պատասխանները գուշակում են սովորողները, գտնում համապատասխան նկարներ և փակցնում տնակի մոտ:

Եվ այսպես բոլոր նկարները իրենց թվերով փակցվում են համապատասխան տեղերում և այդ քարտերից կազմվում տասնավորներ, նոր թվեր:

Մեր կախարդական անտառում ոչ մի կենդանի իր ընկերոջը չի նեղացնում, այլ անհապաղ շտապում է օգնության:

Աշակերտները ուրախությունից ծափ են տալիս և ողջունում խելացի կենդանիներին:

Որպեսզի աշակերտները ավելի լավ հասկանան թեման կշռադատման փուլում՝ մեկնաբանելով լուծում են դասագրքի առաջադրանքները: Այս փուլում աշակերտների հետ ուսուցիչը կազմակերպում է «Շոգեքարշ» խաղը. Աշակերտներից կազմված գնացքը կանգնում է այն կայարանում, որի վրա ամրացված թիվը ուսուցչի բերած օրինակի պատասխանն է: Օրինակ՝ ուսուցիչը ցույց է տալիս «17-5» գործողությամբ քարտը: Աշակերտները պիտի կանգնեն «12» թիվն ունեցող կայարանում: Այնուհետև, ֆիզկուլտ դադարն արվեց «Ձնագնդի» խաղի միջոցով, որը միաժամանակ նպաստում է սովորողների ուշադրության ու հաղորդակցման կարողությունների զարգացմանը, դասարանի լարվածության թուլացմանը:

-Պատկերացրեք դուք երկնքից թափվող փաթիլներ էք, երբ ասեմ փաթիլները միացան, ձնագնդի դարձան, չորսական խմբեր կկազմեք, նա ով դուրս կմնա խմբից կկատարի դասն ամրապնդող վարժություն:

- Կշռադատման փուլում նորից «Հինգ մատների մեթոդ»ի մեթոդի օգնությամբ փորձեցի ամրապնդել դասը, միաժամանակ համեմատական տանել նախորդ լրացված քարտերի հետ:

Երբ սովորողներին բաժանեցի հինգ մատիկները, նրանք բութ մատիկի վրա պետք է գրեին, թե ինչպիսի վիճակում են նրանք, հոգնած, առույգ, հիասթափված, ուրախ, իրենց տրամադրությունը դասից հետո, ցուցամատը թե դասը ինչ սովորեցրեց, ինչ ուղղություն, աջակցություն ցույց տվեց, մատնեմատի վրա՝ թե ինչ հաջողության է հասել, ինչ հմտություն է սովորել, ճկույթի վրա՝ իր ճարպկությամբ ինչ նոր բան սովորեց:

Այն քարտերի փոխարեն կարծես բացահայտում է դասի ուժեղ և թույլ կողմերը, որը կօգնի ինձ հաջորդ դասին կենտրոնանալ բացթողումների վրա:

Օրինակ՝ առաջին դասին բթի մեջ մի մասը գրել էին, որ հոգնել են, չեն հասկացել, քիչ մասն են առույգ և այլն: Այլ էր պատկերը երկրորդ դասից հետո, բութ մատի վրա գրված հոգեվիճակները՝ աշխույժ են, հետաքրքիր էր, հասկանալի:

Դասի ավարտին սովորողները ոգևորված էին խաղ դասով և գրեթե բոլորը ներառված էին տարբեր խաղային դերերով: Այդ կերպ նրանք թվերին կենդանացրեցին և պատկերավոր ձևով գաղափար կազմեցին թվերի կազմության և այդպես ավելի ամրապնդվեց դասը:

**ՏՎՅԱԼՆԵՐԻ ՄՇԱԿՈՒՄ ԵՎ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ**

Սովորողների ներգրավվածությունը

Սովորողի բնորոշող վարքագիծ	Տվյալ վարքագիծը բնորոշող աշակերտների թիվը կամ անունները
Ցուցաբերում է հետաքրքրություն,	<b>10</b>
Ուշադիր հետևում է դասի ընթացքին	<b>8</b>
Պատասխանում է հարցերի	<b>8</b>
Կատարում է գրառումներ տետրում	<b>8</b>
Անտարբեր է	<b>9</b>
Այլ վարքագիծ	<b>1</b>

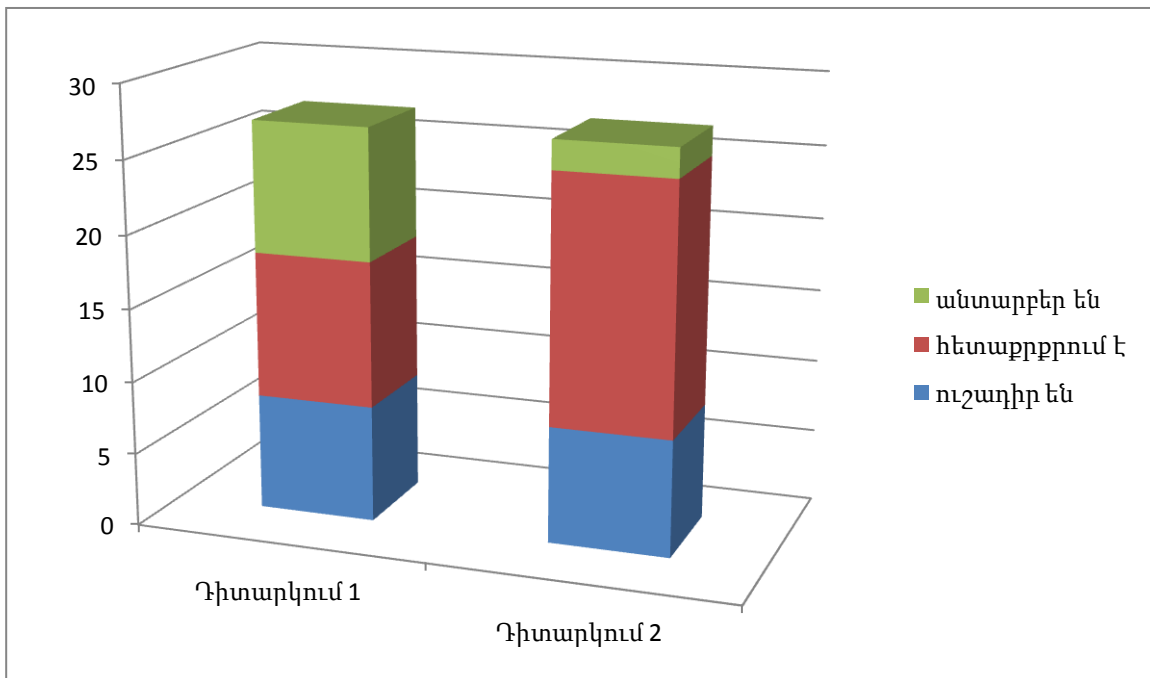
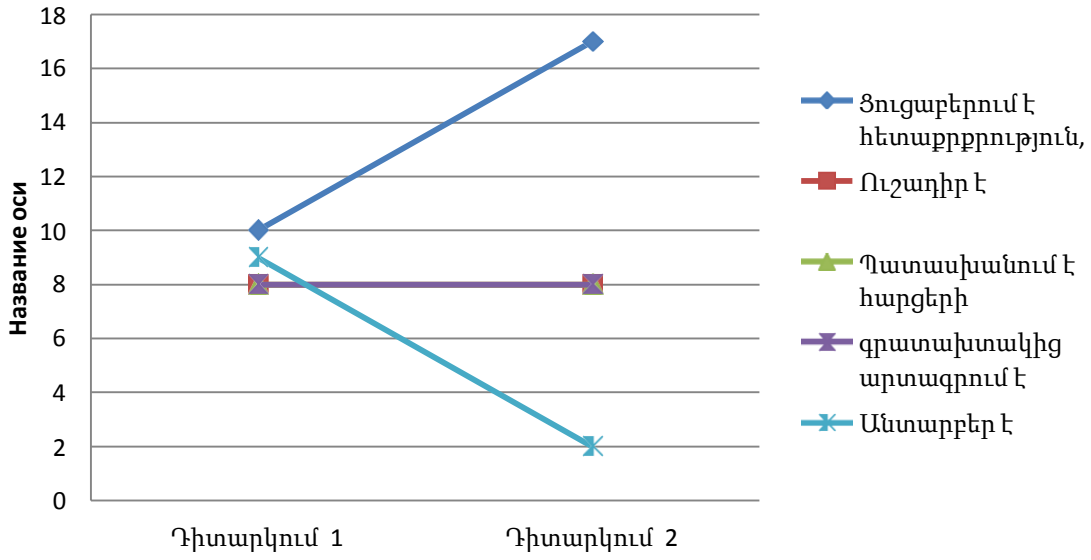
Սովորողների ներգրավվածությունը

Սովորողի բնորոշող վարքագիծ	Տվյալ վարքագիծը բնորոշող աշակերտների թիվը կամ անունները
Ցուցաբերում է հետաքրքրություն	<b>20</b>
Ուշադիր հետևում է դասի ընթացքին	<b>10</b>
Պատասխանում է հարցերի	<b>8</b>
Կատարում է գրառումներ տետրում	<b>8</b>
Անտարբեր է	<b>2</b>
Այլ վարքագիծ	<b>1</b>

## Անփոփիչ

ուսուցչի դիտարկումներ		
Ուշադիր հետևում է	12 աշ.	
գրառել էին տեսրերում	10 աշ.	
Պատասխանել եմ հարցերի	10 աշ.	
գրառել էին.<<Ամբողջ ընթացքը հետաքրքիր է>>	24 աշ.	

## Հետաքրքրասիրության դինամիկա





## ԵԶՐԱԿԱՅՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով, կրտսեր դպրոցականներին մաթեմատիկա ուսուցանելու հիմնական նպատակն է աշակերտներին դարձնել ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակից, որը կկարողանա ինքնուրույն ձեռք բերել մաթեմատիկական գիտելիքներ՝ զարգացնելով իր մաթեմատիկական լեզուն, այս պարագայում շատ կարևոր նշանակություն ունի դիդակտիկական խաղը: Իմ անցկացրած հետազոտական փորձը ցույց է տալիս, որ նյութի մատուցումը խաղային տեխնոլոգիայի կիրառման շնորհիվ դառնում է ավելի մատչելի և չհոգնեցնող: Դասն անցնում է աշխույժ մթնոլորտում. յուրաքանչյուր աշակերտ զգում է իր դերակատարության կարևորությունը:

Սոցիալական տեսակետից խաղը խթանում է երեխաների՝ միմյանց հետ խաղալու, հարաբերվելու, համագործակցելու ունակությունների զարգացմանը: Այս մոտեցումը արդյունավետորեն կիրառվում է խաղ-բեմականացումների ժամանակ, երբ երեխաները ստանձնում են դերեր, բեմականացնելով հետաքրքիր պատմություններ, համագործակցում, շփվում: Հետաքրքրաշարժ խաղերի, բազմազան մեթոդների կիրառմամբ երեխաները պատմությունը, նախադասությունը, բառը, վանկը, հնչյունը, լեզվական միավորները դարձնում են հմտություն, արդյունքում զարգացնում կապակցված բանավոր խոսքը:

Նրանք վերարտադրում են, ստեղծագործում շրջապատի անց ու դարձը, դերերը և հաղորդակցվում:

Խաղերի ու ստեղծագործարար գործունեության ժամանակ սխալ է լռություն պահպանելու պահանջը: Մա ոչ միայն սահմանափակում է ստեղծագործական կարողությունների բացահայտումն ու ինքնաարտահայտումը, այլև՝ խոչընդոտում

- միմյանց հետ շփումը, հաղորդակցումն ու համագործակցությունը:

Ստեղծարար գործունեության ժամանակ տիրող աղմուկը կարող է խոսել սովորողների ներգրավվածության և ոգևորության մասին:

Այսպիսով, ուսումնասիրելով թեմային նվիրված գրականությունը և կատարելով փորձարարական հետազոտական աշխատանք եկա այն եզրահանգման, որ

- «Հորինենք պատմություն» հնարը նպաստում է նաև խոսքի զարգացմանը, հարստացնում է բառապաշարը, զարգացնում քերականորեն ճիշտ խոսելու կարողությունը, կապակցված խոսքը, ստեղծագործելու կարողությունը:

- Դասը խաղային հնարներով հագեցած, անհամարձակ երեխային լիովին ներառում է դասապրոցեսին, մեծանում է նրա հետաքրքրասիրությունը: Խաղը ստեղծում է աշխույժ մթնոլորտ, որի ժամանակ երեխաները նյութը ավելի հեշտ են ընկալում, ապահովում է ազատ ու անկաշկանդ հաղորդակցվելու մթնոլորտ:
- Այսպիսով՝ կրտսեր դպրոցականների դասերին խաղերի կիրառումը բազմազանություն, հետաքրքրություն և ոգևորություն է մտցնում դասապրոցեսի մեջ՝ միանշանակ ապահովելով ուսման առավել բարձր արդյունավետություն:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Амонашвили Ш., Игра в учебнопознавательной деятельности младших школьников, "Перспективы", 1/1987, стр. 82. Նույն տեղում, էջ 84:
2. Беляков Е. А., 365 развивающих игр, М., Рольф, Айриспресс, 1999, стр. 5. Նույն տեղում, էջ 5
3. Պետրովսկի Ա.Վ., Ընդհանուր հոգեբանություն, Երևան, 1974: , էջ 106-ից
4. В. С. Сухомлинский "Сердце отдаю детям".
5. Жуковская Р. И. Игра и ее педагогическое значение.
6. Նախաշավիղի 5. 2012,:

Դասապլան 1

Ուսուցչուհի Ա.Իսրայելյան

Առարկա՝	Մաթեմատիկա	Ամսաթիվ	07.04.2023 թ	Կիսամյակ	2	Դասարան	2-րդ
Թեմա՝	Երկնիչ թվից միանիչ թվի հանում առանց կարգային անցման:						
Օգտագործվող նյութեր	Դասագիրք, տետր, նկարներ, հաշվեձողիկներ, պաստառ, տնակ, կենդանիների նկարներ, Հրաշագործ-գլխարկ, ցուցադրական թվեր						
Դասի նպատակը՝	Երկնիչ թվերի հետ գործողություններ կատարելու, գումարման, հանման հմտությունների ձևավորումը և զարգացումը						

Ուսուցման փաստեր, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ

Վերջնարդյունքները	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ճանաչի, կարդա և գրի երկնիչ թվերը և ներկայացնի կարգային գումարելիների գումարի տեսքով:</li> <li>• Համեմատի թվերը</li> <li>• Դասավորի թվերը աճման կամ նվազման կարգով</li> <li>• Հասկանա, վերարտադրի խնդրի պայմանն ու պահանջը:</li> <li>• Լուծի մեկ կամ երկու քայլանի խնդիրներ՝ կիրառելով տարբեր թվաբանական գործողություններ</li> </ul> <p>Արժևորել սովորողների մեջ ինքնուրույն մտածելու կարողություն</p>			
Գործողություններ	Դասի փուլերը	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն	Առանցքային հարցեր
Ժամ/տևողություն		Ուսուցիչ	Աշակերտներ	
5-10ր	Աշակերտները ողջունում են ուսուցչին և տեղավորում իրենց տեղերում,	Ողջունում է աշակերտներին - Բացակա աշակերտներին է գրանցում	Աշակերտների ուշադրությունը կենտրոնացնում է դասին	Ի՞նչ թվաբանական գործողություններ գիտեք: Ինչպիսի՞ հերթականությամբ է կատարվում գործողությունները:
15-20ր	Ընթացք	Դասը սկսում է պատմությունով . Անտառի մի տնակում	Ուսուցչի ուկնդրում, Սովորողը գուշակում է պատասխանը,	

		<p>ապրում են ուրախ ու զվարճասեր կենդանիներ: Այդ կենդանիները պահպանում են անտառային թվերի գանձարանը: _Եկեք միասին գուշակենք, թե թվերից յուրաքանչյուրը ու՞մ մոտ է գտնվում: Մեզ օգնության կգա Հրաշագործ-գլխարկը: Գալիս է մի աշակերտ՝ գլխին դրված հրաշագործ գլխարկը, և յուրաքանչյուր կենդանու մասին հանելուկներ է ասում, որոնց պատասխանները գուշակում են աշակերտները, գտնում համապատասխան նկարներ և փակցնում տնակի մոտ:</p> <p>Ուսուցիչ-Երեխաներ, ոչր կենդանիները պիտիմոտենան՝</p>	<p>վերցնում է առյուծի նկարը և տեսնում, որ թևից կախված է 10 թիվը: Մովորողը կռահում է ճիշտ պատասխանը, վերցնելով շան նկարը, տեսնում է, որ թևից կախված է 7 թիվը: Աշակերտներ-Առյուծը՝ 10, շունը՝ 7: Ուսուցիչ-Իսկ ո՞վ էր պահպանում 5 թիվը:</p>	
--	--	--	--	--

7-10ր	Ավարտ	<p>17 թիվը կազմելու համար:</p> <p>Մեր կախարդական անտառում ոչ մի կենդանի իր ընկերոջը չի նեղացնում, այլ անհապաղ շտապում է օգնության: Գնահատունմ աշակերտներին</p>	<p>Աշակերտները ուրախությունից ծափ են տալիսև ողջունում խելացի կենդանիներին:</p>	
Տնայինաշխատանք 3-5ր	Առաջադրանք 130 բ, դ , 132 բ			

## Դասապլան 2

Ուսուցչուհի՝ Ա. Իսրայելյան

Առարկա՝	Մաթեմատիկա	Ամսաթիվ	.	Կիսամյակ	2	Դասարան	2-րդ
Թեմա՝	Դասի շարունակություն Երկնիչ թվից միանիչ թվի հանում առանց կարգային անցման						
Օգտագործվող նյութեր	Դասագիրք, տետր						
Դասի նպատակը՝	Աշակերտը կարողանա Երկնիչ թվերից հանի միանիչ թիվը առանց կարգային անցման						

Ուսուցման փաստեր, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ

Վերջնարդյունքները		Գիտի՝ Երկնիչ թվերը Միանիչ թվերը, Կարողանում է՝ Կատարել հանում և գումարում երկնիչ և միանիչ թվերով		
Գործողություններ	Դասի փուլերը	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն	Առանցքային հարցեր
Ժամ/տևողություն		Ուսուցիչ	Աշակերտներ	
5-10ր	Աշակերտները ողջունում են ուսուցչին և տեղավորում իրենց տեղերում,	Ողջունում է աշակերտներին - Բացակա աշակերտներին է գրանցում	Աշակերտների ուշադրությունը կենտրոնացնում է դասին	Ի՞նչ թվաբանական գործողություններ գիտեք: Ինչպիսի՞ հերթականությամբ է կատարվում գործողությունները:
15-20ր	Ընթացք	Նախապես ամփոփում է երկնիչ և մանիչ թվերը Գրում վաժություններ նրանց գումարի վերաբերյալ: Բացատրում նոր	Ուսուցչի ուկնդրում, Անցածի ամփոփում Հարցերի պատասխանում Վարժությունների կատարում	

7-10ր	Ավարտ	<p>դասը: Հանձնարարում է կատարել վարժություններ մոտենալով գրատախտակի մոտ:</p> <p>Հանձնարարում է կատարել համար 154 վարժությունը ինքնուրույն: Գնահատում է աշակերտներին:</p>	Կատարում է վարժությունը	
Տնային աշխատանք 3-5ր	Առաջադրանք 153բ, դ , 154գ			