



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԹԵՄԱՆ՝ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ
ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ
ԵՆԹԱԹԵՄԱ՝ ԻՆՉ ԱՇԽԱՏԱՆՔՆԵՐ ԿԱՐԵԼԻ Է ԻՐԱԿՆԱՑՆԵԼ ԽԱՂԱՅԻՆ
ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ՈՒՂՂՈՒԹՅԱՄԲ
ԱՌԱՐԿԱՆ՝ ԴԱՍՎԱՐ

ՀԵՏԱԶՈՏՈՂ ՈՒՍՈՒՑԻՉ՝ ՂԱՄԲԱՐՅԱՆ ՕՖԵԼՅԱ

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝ ՄԱՍԻՍ ՔԱՂԱՔԻ ԹԻՎ 3 ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑ

ԵՐԵՎԱՆ 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ..... 3

ԳԼՈՒԽ I: ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ
ՀԻՄՔԵՐԸ..... 5

1. 1 Խաղային գործունեությունը և բովանդակությունը: Խաղ հասկացողությունը: Խաղը
որպես սովորելու միջոց..... 5

ԳԼՈՒԽ II: ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ
ՀԱՄԱԿԱՐԳԸ..... 10

2. 1. Փորձարարական աշխատանքների արդյունքները..... 11

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ..... 22

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ..... 23

Ներածություն

Այսօր տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման որակի բարձրացման գործընթացում բացի ավանդաբար կիրառվող մեթոդներից, ձևերից ու հնարներից կարևորվում է նաև հետաքրքրաշարժ խաղերի օգտագործումը, որոնք կօգնեն լուծել ժամանակակից մանկավարժության առջև ծառայած խնդիրները: Խաղեր, որոնք կատարելագործվել և համապատասխանեցվել են արդի պահանջներին հաջողությամբ շարունակվելու են կիրառվել կրտսեր դպրոցի մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում: Մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացի բարեփոխումների արդի խնդիրները հետաքրքրաշարժ խաղ - առաջադրանքների արդյունավետ կիրառման հիմնադրույթներ են առաջադրում:

Մեր աշխատությունում քննարկվելու են մանկավարժական տեխնոլոգիաների արդյունավետ կիրառման հնարավորությունները, տրվելու են ուսուցման հետաքրքրաշարժ խաղերի կիրառման նպատակահարմարության հիմնավորումները, մեկնաբանվելու են ուսուցման նոր ու արդյունավետ միջոցներով ուսուցումը կազմակերպելու առավելությունները տարրական դպրոցի մաթեմատիկայի դասերին:

Այսպիսով, հետազոտության արդիականությունը պայմանավորված է նրանով, որ ժամանակակից ուսուցումը և զարգացման շարժառիթները պահանջում են ուսումնական միջավայրի զարգացման նոր մոտեցումներ: Հանրակրթության բարեփոխումը և զարգացումը դարձել են անհրաժեշտ, որտեղ առաջնահերթ է ուսուցման գործընթացի կատարելագործումը:

Հետազոտության նպատակն է պարզել, թե որքանով են նպաստում հետաքրքրաշարժ խաղ կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության զարգացմանը, ինչ թերություններ և առավելություններ ունեն այդ խաղ - առաջադրանքները:

Հետազոտության խնդիրներն.

- մշակելել ուսուցման այնպիսի մեթոդներ, որոնք կնպաստեն ուսուցման արդյունավետության բարձրացմանը և աշակերտակենտրոն ուսուցման արմատավորմանը ,
- ավանդաբար կիրառվող մեթոդներից, հնարներից ու եղանակներից առանձնացնել նրանք, որոնք կարող են արդյունավետ գործածվել հետաքրքրաշարժ խաղ - առաջադրանքներում,
- ուսումնասիրել տեղեկատվական - հաղորդակցական տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությունը տարրական դպրոցի մաթեմատիկայի դասերին:

ԳԼՈՒԽ 1

1. 1. Խաղային գործունեության էությունը և բովանդակությունը: Խաղ հասկացողությունը: Խաղը որպես սովորելու միջոց:

Դասավանդման մեթոդների հիմնախնդիրները այսօր ավելի ու ավելի մեծ նշանակություն են ստանում: Այս խնդրին նվիրված են մանկավարժական և հոգեբանական շատ հետազոտություններ: Սա բնական է, քանի որ սովորելը դպրոցականների գործունեության առաջատար ձևն է, որի գործընթացում լուծվում են դպրոցի համար սամանված գլխավոր խնդիրները. պատրաստել երիտասարդ սերունդը կյանքի, ակտիվ մասնակցության գիտա-տեխնիկական և սոցիալական գործընթացի համար: Հայտնի է, որ արդյունավետ ուսումը ուղղակիորեն կախված է այս գործընթացում սովորողների գործունեության մակարդակից: Ներկայումս, գիտնականները փորձում են գտնել դասավանդման ամենաարդյունավետ մեթոդները սովորողների ճանաչողական հետաքրքրությունը ակտիվացնելու և զարգացնելու համար: Այս առումով շատ հարցեր կապված են դասերի ժամանակ զվարճալի նյութի օգտագործման հետ, և դրանց թվում հատուկ ուշադրություն է դարձվում մաթեմատիկայի դասաժամին դիդակտիկ խաղերի օգտագործմանը:

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 նախնական, հուզական, գործուն կողմնորոշում դեպի մարդկային գործունեության իմաստը: Ծագում է մեծերի հետ հարաբերություններում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և չափահաս լինելու պահանջմունքը» [1, էջ 28]:

Խաղը երեխաների համար գործունեության առավել մատչելի տեսակն է, շրջակա միջավայրից ստացվող տպավորությունների մշակման մեթոդ: Հետաքրքիր խաղը նպաստում է երեխայի մտավոր գործունեության զարգացմանը, և նա կարող է ավելի բարդ խնդիր լուծել, քան դասի ընթացքում, բայց սա չի նշանակում, որ դասերը պետք է

կազմակերպել միայն խաղի ձևով: Խաղը միայն մեթոդներից մեկն է, և այն լավ արդյունքներ է տալիս միայն մյուսների հետ համատեղելով՝ դիտարկումներով, գյույցներով, ընթերցանությամբ և այլն:

Երբ խաղում են երեխաները սովորում են գործնականում կիրառել իրենց գիտելիքներն ու հմտությունները, օգտագործել դրանք տարբեր պայմաններում: Խաղը ինքնուրույն գործունեություն է, որի շնորհիվ երեխաները մտնում են շփման մեջ իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միավորում է ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու համատեղ ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները, որոնք մեծ հետք են թողնում երեխայի գիտակցության վրա և նպաստում են դրական զգացմունքների առաջացմանը: 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]:

Խաղը ունի մեծ կրթական արժեք, այն սերտորեն կապված է ոչ միայն դասի անցկացման հետ, այլ առօրյա կյանքի: Նրանք սովորում են ինքնություն լուծել խաղի խնդիրները, գտնել լավագույն միջոց մտածածը իրականացնելու համար, օգտագործել իրենց գիտելիքները և արտահայտել դրանք բառերով: Խաղի ժամանակ երեխան շատ ուշադիր, կենտրոնացած և կարգապահ է լինում:

Բացի այդ, խաղը երեխաների մտավոր և բարոյական դաստիարակության կարևորագույն միջոցներից մեկն է. դա գործիք է, որը հանում է երեխայի լարվածությունը և անհանգստությանը: 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 եզրահանգմանը, 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]:

Առաջին հերթին խաղը 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:

Ռուս մեծ մանկավարժ Կ. Դ Ուշինսկին մի քանի անգամ շեշտում էր խաղի մեծ, կրթական արժեքը, որը երեխային նախապատրաստում է ստեղծագործական աշխատանքներին ու կյանքի գործունեությանը: Նա նշեց, որ խաղի մեջ երեխան փնտրում է ոչ միայն հաճույք, այլև լուրջ գործողություններ. խաղը երեխայի գործնական գործողությունն է, որը բավարարում է ոչ միայն ֆիզիկական, այլև հոգեբանական կարիքները:

ԳԼՈՒԽ II

ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳԸ

Փորձարարական աշխատանքների արդյունքները

Կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական ակտիվության ձևավորման գործընթացը շատ բարդ է, ուստի դասվարը լուրջ անելիքներ ունի: Այդ նպատակով փորձարարական աշխատանքներ կատարեցինք 3-րդ դասարաններում:

Հետազոտական - փորձարարական աշխատանքների հիմնական նպատակն էր պարզել կրտսեր դպրոցականների կողմից ճանաչողական հմտությունների յուրացման հնարավորությունը: Այդ նպատակով հիմնական աշխատանքներ էինք տանում 3-րդ «բ» դասարանում:

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՝ 3-րդ «բ» դասարանում մեր կողմից լուրջ ուշադրություն էր դարձվում երկրորդ փուլին: Ստուգողական դասարանում՝ 3-րդ «ա»-ում, համապատասխան մեկնաբանությունները կատարվում էին դասվարի կողմից,

Ստուգման նպատակներն էին.

ա) Կրտսեր դպրոցականների կողմից ընդհանուրից մասնավորը բխեցնելու կարողությունների մակարդակի ստուգումը:

բ) Թվի և պատկերի միջև փոխմիարժեք համապատասխանություն ստեղծելու ունակությունների մակարդակի ճշտումը:

Համապատասխան առաջադրանքները կրտսեր դպրոցականների կողմից հեշտությամբ էին պատճառաբանվում և հիմնավորվում, երբ դրանք իրականացվում էին համապատասխան խաղերի միջոցով: Օգտվելով այդ խաղերից՝ ուշադրություն էր դարձվում առաջադրանքների գիտակցված կատարմանը, այն է՝ առաջադրանքը ճիշտ ու մյուսներից արագ կատարելու համար հարկավոր է հասկանալ նրա պահանջը՝ էլնելով թվաբանական գործողությունների մասին ունեցած գիտելիքներից:

1. Որոշի՛ր նավի ուղղությունը խաղի միջոցով փորձարարական դասարանում դասարանը բաժանվեց 2 խմբի, որից հետո սկսվեց խաղը:

1. Որոշի՛ր նավի ուղղությունը:

Խաղի նպատակը: Գումարման և հանման հնարների ամրապնդումն առանց անցման:




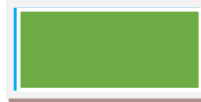


Ուսուցման միջոցները: Նավերի նկարներ:

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 չջջանակի տակ գրված օրինակն է լուծվում: Հետո ուսուցիչը գրատախտակին բացում է ուրիշ օրինակներ երկրորդ խմբի համար: Խաղը շարունակվում է նույն կերպ: Ամփոփվում են մրցակցության արդյունքները:

Ստուգողական դասարանում այդ առաջադրանքը տրվել է դասվարի կողմից առանց համապատասխան խաղի կիրառման:

2. <<Լուսամփոփ>>

Փորձարարական դասարանում <<Լուսամփոփ>> խաղի միջոցով երեխաների հետ կազմում ենք շրջան, ձեռքերին երկու գույնի քարտեր՝ կարմիր և կանաչ (լուսամփոփի երկու լույսերը): Բանավոր հարցման ժամանակ աշակերտները գույնի միջոցով պատասխանում են հարցին՝ կանաչ գույնը նշանակում է «այո՛» (առաջ գնա), կարմիր գույնը՝ «ո՛չ» (կանգնիր): Այդ ձևով յուրաքանչյուր աշակերտ հնարավորություն ունի արտահայտվելու, իսկ ուսուցիչը տեղեկանում է յուրաքանչյուր աշակերտի գիտելիքների յուրացման մակարդակի մասին: Պահանջի միատեսակությունն ապահովում է աշակերտների կարգապահությունը:

ա) $540 : 9 = 58$		դ) $700 : 5 = 140$	
բ) $640 : 8 = 8$		ե) $360 : 4 = 80$	
գ) $260 : 4 = 68$		զ) $840 : 6 = 140$	

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

Ստուգողական դասարանում այդ առաջադրանքը տրվել է դասվարի կողմից առանց համապատասխան խաղի կիրառման:

3. Խաղ՝ «Ո՞վ ավելի արագ կհասնի աստղիկին»

Մրցում են երկու թիմ: Գրատախտակին ներկայացվում են ամբողջ թվերով չորս գործողությունների օրինակները և պատասխանների աղյուսակը: Յուրաքանչյուր թիմից գրատախտակի մոտ է հրավիրվում մեկական աշակերտ, որոնք կատարում են բանավոր հաշվարկ՝ սկսած ներքևի աստիճանից: Լուծելով մեկ օրինակ՝ աշակերտը պատասխանը նշում է աղյուսակում: Այնուհետև նրան փոխարինում է թիմի մեկ այլ անդամ: Տեղի է ունենում շարժում վերև՝ դեպի նվիրական աստղիկը: Աշակերտները տեղերում բանավոր ստուգում են իրենց խաղացողների արդյունքները: Եթե պատասխանը սխալ է, ապա խնդրի լուծումը շարունակելու համար գրատախտակին է մոտենում թիմի մեկ այլ անդամ: Գրատախտակի մոտ աշխատելու համար աշակերտներին կանչում են թիմերի ավագները: Հաղթում է այն թիմը, որն աշակերտների նվազագույն թվով առաջինն է հասնում է աստղիկին:

4. Մաթեմատիկական լոտո

Խաղ՝ «Լոտո»

Անհրաժեշտ պարագաներ՝

1. վանդակների բաժանված մեծ քարտեր.
2. առաջադրանքներով թերթիկներ.
3. փոքր քարտեր՝ պատասխաններով:

Խաղի ընթացքը.

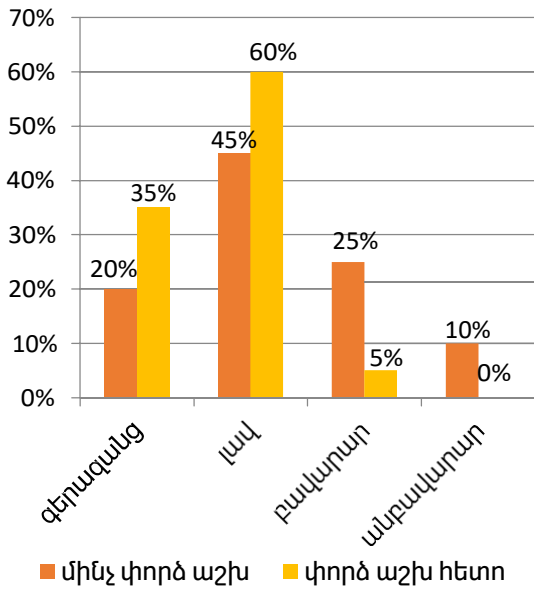
Դասարանի աշակերտները բաժանվում են 3 հոգանոց խմբերի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է մեծ լոտո քարտ, որը բաժանված է համարակալված վանդակների (ընդամենը՝ 24 վանդակ), և փոքր քարտեր՝ մեծ քարտի վանդակի չափով (ընդամենը 34 փոքր քարտ): Փոքր քարտերի մի կողմում առաջադրանքների պատասխաններն են, մյուս կողմում՝ որևէ նկար: Փոքր քարտերից 24-ը ճիշտ պատասխաններով են, իսկ 10-ը՝ սխալ: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է տարբեր բարդության խնդիրներով 24 թերթիկ: Յուրաքանչյուր մասնակից ընտրում է ցանկացած խնդիր և, լուծելով այն, փոքր քարտերի վրա գտնում է պատասխանը, այնուհետև շրջելով, այդ քարտով ծածկում մեծ քարտի վրայի համապատասխան վանդակը: Ուսանողները կարող են խորհրդակցել միմյանց և ուսուցչի հետ: Դասի վերջում ուսուցիչը տրված սխեմայով որոշում է ճիշտ լուծված խնդիրների քանակը և ամփոփում արդյունքները

քարտի վրայի համապատասխան վանդակը: Ուսանողները կարող են խորհրդակցել միմյանց և ուսուցչի հետ: Դասի վերջում ուսուցիչը տրված սխեմայով որոշում է ճիշտ լուծված խնդիրների քանակը և ամփոփում արդյունքները:

Ամսաթուղթի №	Գույքներ	Փորձարարական խումբ n=20								Ստուգողական խումբ n=20							
		գերազանց 9-10 միավոր		լավ 7-8 միավոր		բավարար 4-6 միավոր		անբավարար 1-3 միավոր		գերազանց 9-10 միավոր		լավ 7-8 միավոր		բավարար 4-6 միավոր		անբավարար 1-3 միավոր	
		աշակ. քանակ	%	աշակ. քանակ	%	աշակ. քանակ	%	աշակ. քանակ	%	աշակ. քանակ	%	աշակ. քանակ	%	աշակ. քանակ	%	աշակ. քանակ	%
1	Մին չ- Փոր ձ. աշխ .	4	20	9	45	5	25	2	10	3	15	7	35	4	20	6	30
	Փոր ձ. աշխ . հետ ն	7	35	12	60	1	5	-	-	5	25	9	45	1	5	5	25
2	Մին չ- Փոր ձ. աշխ .	5	25	8	40	4	20	3	15	2	10	4	20	6	30	8	40
	Փոր ձ. աշխ . հետ ն	8	40	11	55	1	5	-	-	4	20	7	35	3	15	6	30
3	Մին չ- Փոր ձ. աշխ .	6	30	7	35	4	20	3	15	2	10	3	15	6	30	9	45
	Փոր ձ. աշխ . հետ ն	8	40	10	50	2	10	-	-	3	15	6	30	4	20	7	35

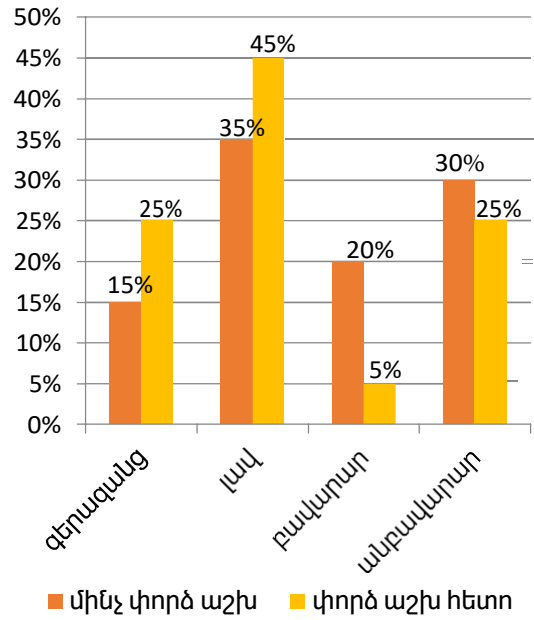
Փորձարարական խումբ

Տրամագիր №1



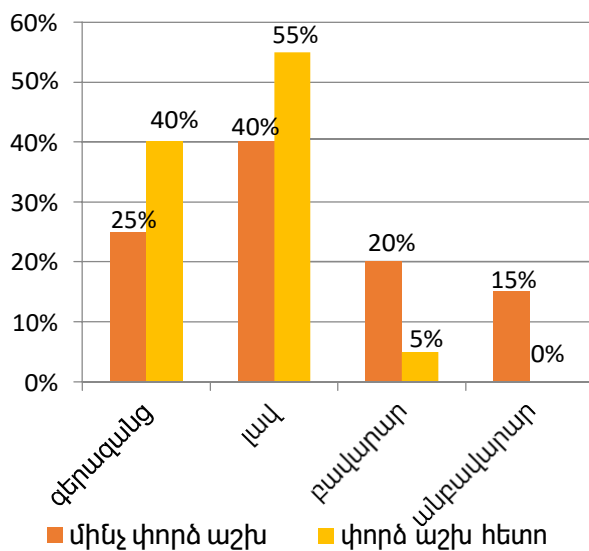
Ստուգողական խումբ

Տրամագիր №1



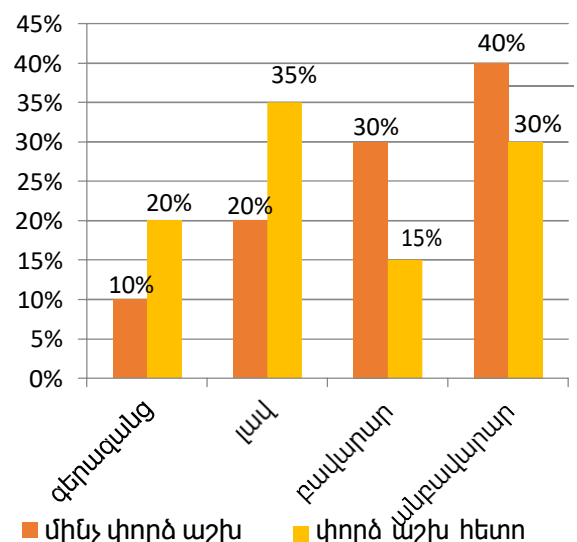
Փորձարարական խումբ

Տրամագիր №2



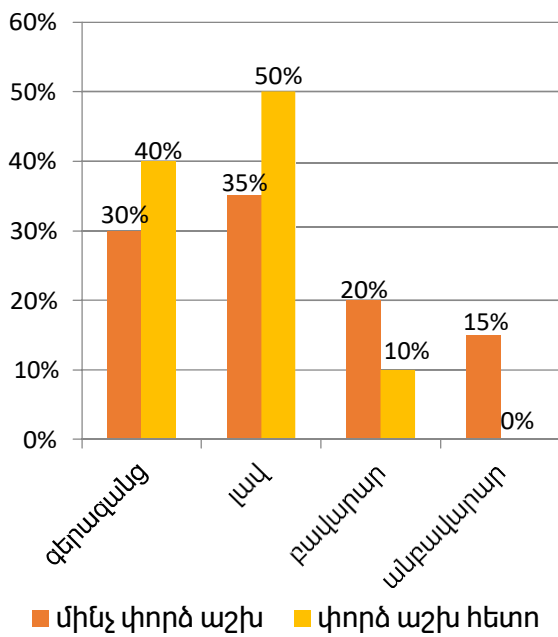
Ստուգողական խումբ

Տրամագիր №2



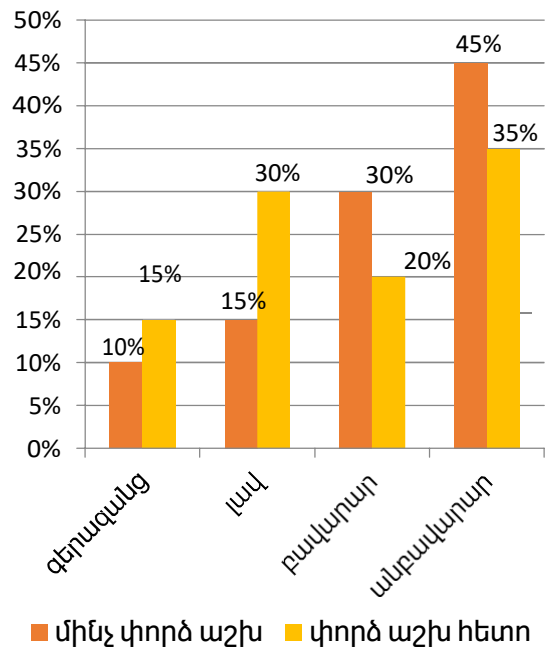
Փորձարարական խումբ

Տրամագիր №3



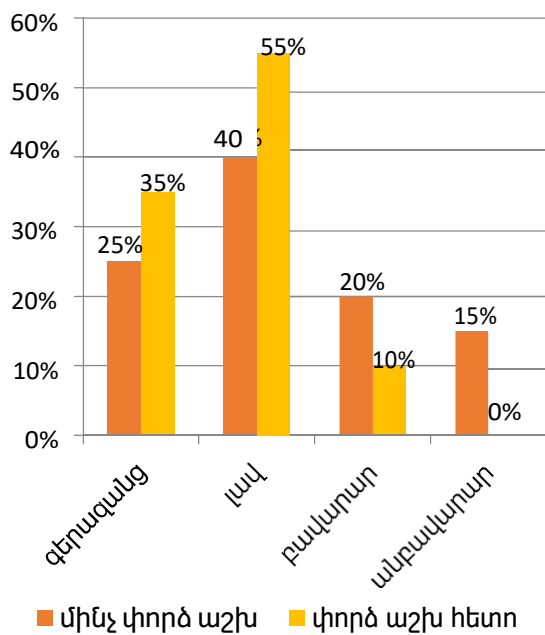
Ստուգողական խումբ

Տրամագիր №3



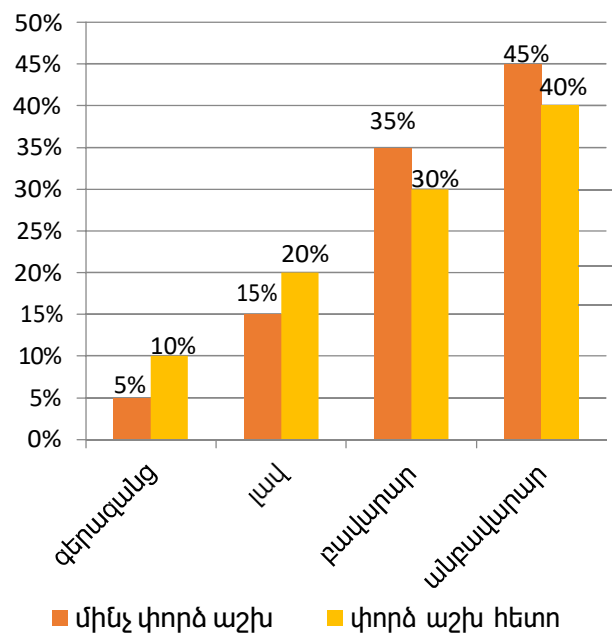
Փորձարարական խումբ

Տրամագիր №4

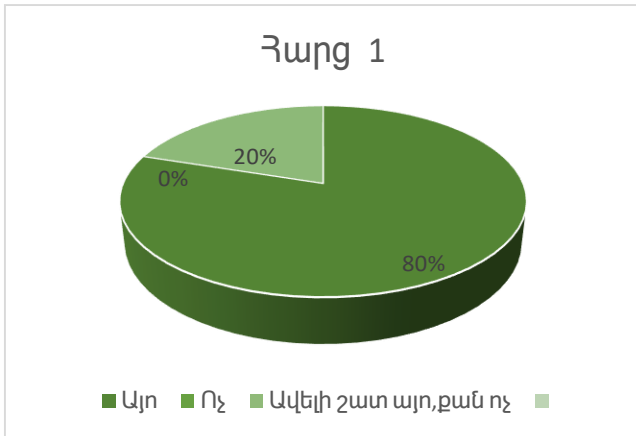


Ստուգողական խումբ

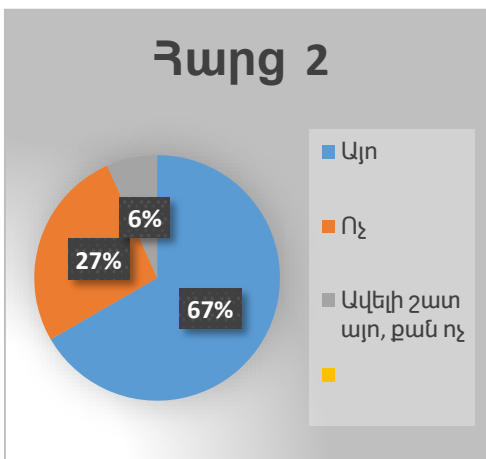
Տրամագիր №4



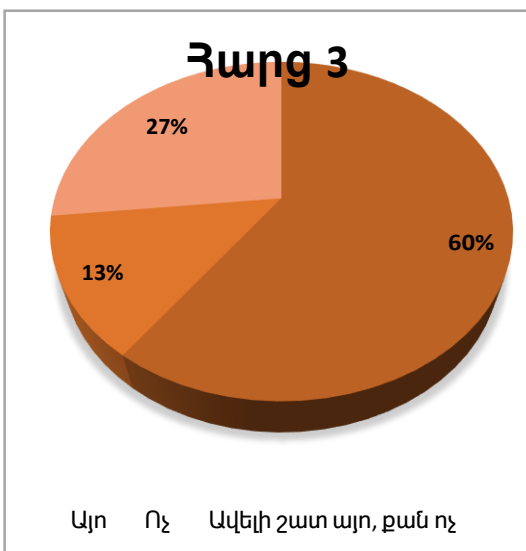
Հետաոտությանը մասնակցում էին 15 ուսուցիչ: Հետազոտության նպատակն էր՝ պարզել ինչքանով են ուսուցիչների կողից դիդակտիկ խաղերը օգտագործվում դասին: : Հետազոտությունը անցկացվում էր հարցաթերթիկի միջոցով:



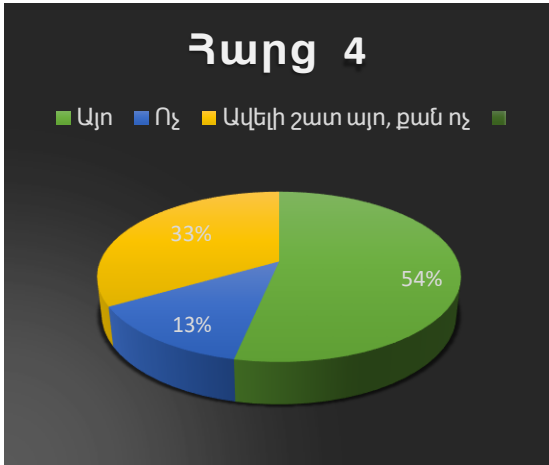
Հետազոտության արդյունքում պարզ դարձավ, որ ուսուցիչների 80%-ին ծանոթ են դիդակտիկ խաղերը, իսկ 20%-ին՝ քիչ ծանոթ: Սա փաստում է, որ մեր ժամանակներում դիդակտիկ խաղերը արդիական են:



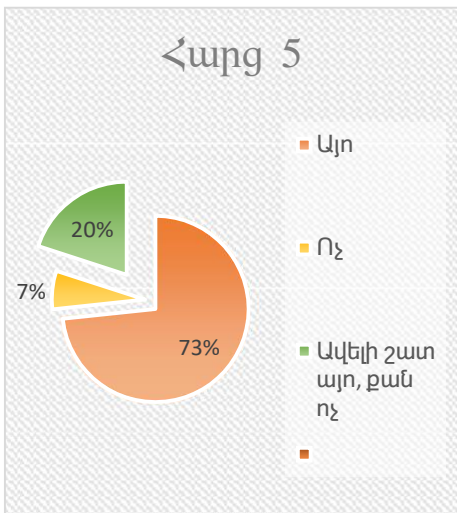
Ներկայումս, ուսուցիչների մեծամասնությունը՝ 67%-ը դասաժամին հաճախ է կիրառում դիդակտիկ խաղեր



Մաթեմատիկական ինքնին բարդ առարկա է, դա է պատճառը, որ ուսուցիչների 60%-ը մաթեմատիկայի դասաժամին կիրառում են դիդակտիկ խաղեր:



Հետազոտությանը մասնակցող ուսուցիչների կեսը՝ 54%-ը, կարծում է, որ դիդակտիկ խաղերը մաթեմատիկայի ժամին կիրառելը արդյունավետ է: 13%-ը այն կարծիքին է, որ դիդակտիկ խաղերը այնքան էլ արդյունավետ չէ կիրառել, իսկ 33%-ը մտածում է, որ դիդակտիկ խաղերը ոչ միշտ է արդյունավետ:



Ինչպես գիտենք դիդակտիկ խաղերը զարգացնում են մտածողությունը, խորացում տեսական գիտելիքները, խթանում հետաքրքրությունները, ապահովում հասակակիցների հետ շփումը, համագործակցությունը, համատեղ աշխատանքը, ձեռք են բերվում նոր գիտելիքներ և ձևավորում համապատասխան հմտություններ: Ճիշտ է հարցումը անցկացվել է ուսուցիչների շրջանում, բայց ուսուցիչների կաճիքով էլ դիդակտիկ խաղերը դուր են գալիս աշակերտներին: Մասնակիցներից միայն 7%-ն է կարծում, որ դիդակտիկ խաղերը աշակերտներին դուր չի գալիս:

Եզրակացություն

Խաղը շրջակա միջավայրին ծանոթացնելու միջոց է: Խաղի միջոցով երեխան ուսումնասիրում է գույնը, ձևը, նյութերի հատկությունները, ուսումնասիրում կենդանիներին ու բույսերին:

Խաղի ժամանակ երեխաները զարգացնում են դիտարկելու ունակությունը, ընդլայնվում է հետաքրքրությունների շրջանակը, բացահայտվում են ցանկություններն ու պահանջները: Երեխայի կյանքում դիդակտիկ խաղն ունի այնպիսի նշանակություն, ինչպիսի նշանակություն ունի մեծահասակի կյանքում աշխատանքն ու ծառայությունը: Խաղը դաստիարակում է այն ֆիզիկական և հոգեբանական հմտությունները, որոնք մարդուն անհրաժեշտ կլինեն աշխատանքի համար՝ ակտիվությունը, ստեղծագործականությունը, խոչընդոտներ հաղթահարելու ունակությունը և այլն: Այս հատկությունները դաստիարակվում են ծաղի ժամանակ, որում կա <<աշխատանքային ջանք ու մտքի ջանք>> :Դիդակտիկ խաղերը առավել կարևոր են տարրական դասարանների երեխաններին դաստիարակելու և կրթելու համար: Տարրական դասարանների երեխաների ավելի մեծ զգայունության, արձագանքման և վստահության շնորհիվ նրանց ցանկացած գործունեության՝ հատկապես խաղի մեջ ներգրավելը հեշտ է:

- խաղի ձևն ընտրելիս պետք է հաշվի առնել թե ինչ խնդիր է ուզում լուծել ուսուցիչը կիրառելով այն:
- խաղի բովանդակության մաթեմատիկական կողմը միշտ պետք է լինի առաջին տեղում, միայն այդ դեպքում խաղը կկատարի իր դերը:
Խաղի ժամանակ չպետք է ստորացնել մասնակցներին, այդ թվում նաև պարտվողներին:
- խաղը պետք է մասնակիցների մոտ ունենա դրական ազդեցություն
- խաղը պետք է կազմակերպել և ուղղորդել, անհրաժեշտության դեպքում միջամտել՝ ապահովելով յուրաքանչյուր մասնակցի նախաձեռնությունը:
- խաղի կանոնները պետք է լինեն պարզ, հստակ ձևակերպված, իսկ մատուցվող նյութի բովանդակությունը՝ մատչելի: Հակառակ դեպքում, խաղը հետաքրքրություն չի առաջացնի և կկրի ձևական բնույթ:
- խաղը պետք է ավարտել տվյալ դասին և ստանալ արդյունք:

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 Զ. 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:
10. Абылгазиева И.И., Ильина И. В., Земцов Д. И., Федосеев А. И., Инновационные технологии в образовании выпуск №2, 1. Теория и методология игр в образовании, Издательство ООО, МАКС Пресс, 2011, 145 с..
11. Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с..
12. Гуслова М.Н. Иновационные педагогические технологии М. “Академия,, 2010 г. – 286 с..
13. Захарова С. И., “Математику учим в игре,, Начальная школа, 1999 №8, 40 – 42 с..
14. Кальт Е.А., Дидактические игры на уроках математики в классах повышенного педагогического внимания, город Тар, Омский государственный педагогический университет, 2006, 6 с..
15. Козлова С.А., Куликова Т.А., Дошкольная педагогика, Академия: 2000, 406 с..
16. Лаврентьев В. В., “Подвижные игры,, Начальная школа 2008 №9, 38 – 41 с..

1. Թվերի ուսուցում

Անհրաժեշտ ժամանակ. 20 րոպե

Ուսման բաժինը. թվեր, ավելացում և պակասում, բազմապատկում և բաժանում

Անհրաժեշտ պարագաներ. 100 քարտ 1-ից մինչև 100 թվերով, 2 հեռախոս, մեծ չափսի թուղթ, և գրիչներ:

Նկարագիր. կես դասարանը կլինի ուսուցչի, կեսը՝ տեղեկատուներ: Ուսուցչին փնտրում է թիվ, որը մեղադրվում է հանցագործության մեջ: Նրանք ունեն բոլոր թվերը 0-ից մինչև 100-ը, շարքային «կասկածյալների գրատախտակին» (կամ հատակին) տեղեկատուները հեռախոսով զանգահարում են ուսուցչին, (երկու հեռախոսը և հեռախոսների ձայնի ազդեցությունը իդեալական կլինի, բայց պարտադիր չէ): Տեղեկատուները պետք է հաղորդեն ուսուցչին տեղեկություններ, որ օգնեն որոշ թվի որոնման հարցում: Օրինակ, «դուք որ փնտրում եք, այդ թիվը գույգ է», կամ «ձեզ հարկավոր թիվը 4-ի բազմապատիկն է» կամ փնտրվող թվի կազմում մտնում է 2 թիվը, կամ, «թիվը, որ փնտրում եք, 3-ով ավելի է քան պարզ թիվը» կամ «մինչ եռանկյուն թիվը»: Ուսուցչությունը պակասեցնում է կասկածելի թվերի քանակը և շրջում է համապատասխան քարտերը: Այսպիսով, վերջում մնում է միայն մեղավոր թիվը:

2. Թռչկոտող բազմապատիկ

Անհրաժեշտ ժամանակ. 15 րոպե

Խումբ. ողջ դասարանը

Ուսուցչի մասշտաբը. թվեր, բազմապատկում և բաժանում:

Անհրաժեշտ պարագաներ. մեծ քարտեր թվերով (մեկից մինչ տասը)

Նկարագիր. Երեխաները նստում են խմբերով: Ամեն մի խմբին տրվում է մեկ թիվ: Ուսուցիչը սկսում է հաշվել մեկից և որևէ խմբի թվի բազմապատիկ անվանելիս, այդ խմբի բոլոր երեխաները վեր են թռչում: Ո՞ր թվերին է համապատասխանում միաժամանակ վեր թռած ամենաշատ խումբը:

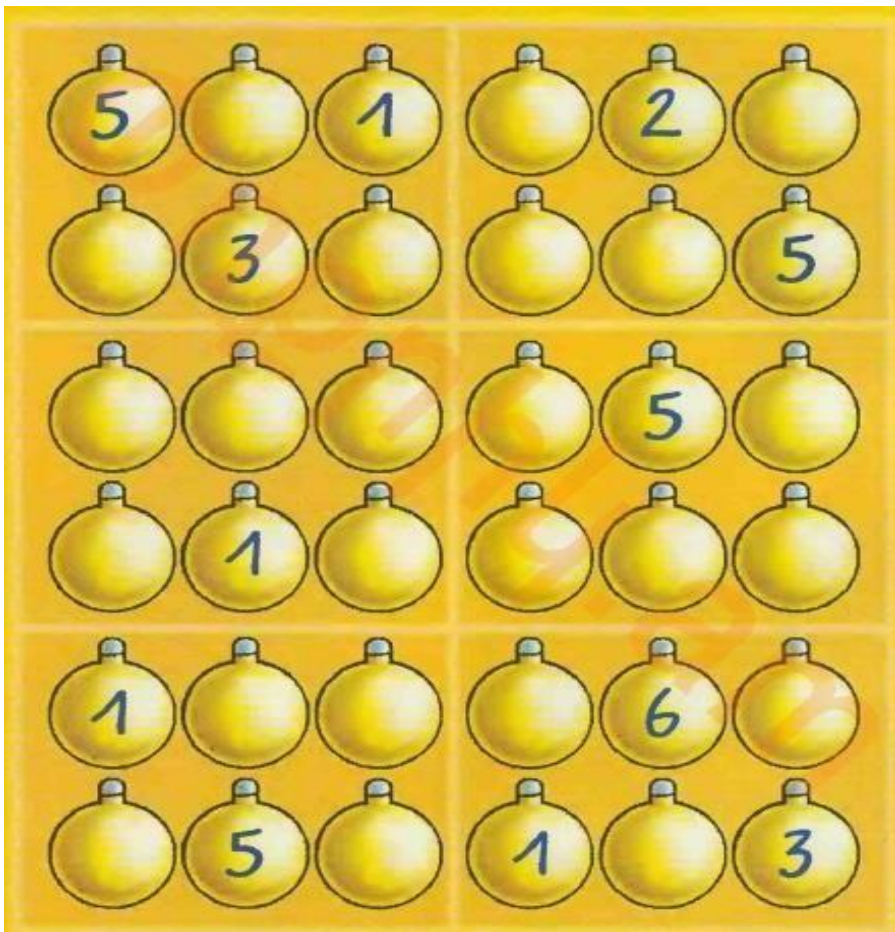
Այնուհետև ուսուցիչը անվանում է ցանկացած թիվ և եթե խմբի թիվը նրա բաժանարարը կհամարվի, երեխաները վեր կթռչեն: Շերտավորում/տարածում Տարբեր թվերը անվանելիս երեխաները վեր են թռչում, ծափ են տալիս, թիկթիկացնում են, չրիկչրիկացնում են և այլն: Օր. Ուսերիդ ձեռքով խփեք 2-ի բազմապատիկ լսելու ժամանակ, վեր թռե՛ք 5-ի բազմապատիկ լսելու ժամանակ: Ոտքերը խփեք հատակին 10-ի բազմապատիկ լսելիս և այլն: 0-ից մինչև 100-ը կամ ետ հաշվելիս: Այս դեպքում աշակերտները ուշադրությունը կենտրոնացնում են բազմապատիկ թվերի վրա:

3. Խառնաշփոթ

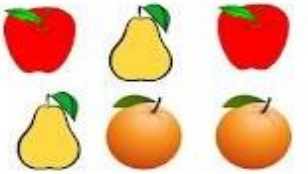
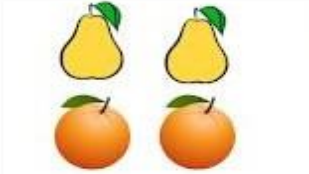
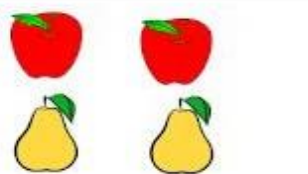
Յուրաքանչյուր փաթեթի վրա գրված է մի քանի թիվ: Խնդրի իմաստը փաթեթների տակ գրված թվերը ստանալն է: Դրա համար կարող ես փաթեթի վրա նշված թվերի միջև դնել «+», «-», «x» և «:» նշանները, ինչպես նաև այդ թվերը տեղերով փոխել:

 4, 6, 3 ● = 5	 14, 9, 4 ● = 9	 9, 7, 16, 3 ● = 12	 15, 3, 10, 2 ● = 25
 6, 8, 4, 7 ● = 19	 9, 1, 2, 5 ● = 15	 16, 4, 8, 2 ● = 4	 25, 15, 1, 5 ● = 6

4. 1-6 թվերը լրացրու դատարկ վանդակներում այնպես, որ մեծ ուղղանկյան յուրաքանչյուր հորիզոնական և ուղղահայաց տողում, ինչպես նաև փոքրիկ ուղղանկյունների մեջ այդ թվերը չկրկնվեն:



5. Որոշի՛ր յուրաքանչյուր մրգի արժեքը:

		
420 դրամ	320 դրամ	220 դրամ

6. Նիմ (չինական խաղ)

Խաղի նպատակը: «Մնացորդով բաժանում» թեմայի վերաբերյալ սովորողների ստացած գիտելիքների ստուգումը:

Ուսուցման միջոցները: Լուցկու հատիկներ, հաշվեձողիկներ:

Խաղի բովանդակությունը: Ուսուցչի սեղանին դրվում է տասը փայտիկ: Նրա հանձնարարությամբ երկու աշակերտ այդ փայտիկներով սկսում են խաղալ այն սկզբունքով, որ կարող են այդ փայտիկներից վերցնել ամենաքիչը 1, իսկ ամենաշատը 3 հատ: Հաղթում է այն մասնակիցը, որը վերցնում է վերջին փայտիկը: Ճիշտ խաղի դեպքում սկսողը կարող է հաղթել: Դա կարող է լինել միայն այն դեպքում, երբ նա հակառակորդին թողել է 4 փայտիկ, քանի որ վերջինս ամենաշատը կարող է վերցնել 3 փայտիկ, իսկ վերջին՝ չորրորդ փայտիկը կվերցնի սկսողը ու կհաղթի, իսկ մինչ չորս փայտիկ թողնելը, սկսողը պիտի թողնի դարձյալ չորս փայտիկ, որպեսզի հակառակորդը քանի փայտիկ էլ վերցնի, իհարկե, 3 – ից ոչ ավել, սկսողն այն լրացնի մինչև 4 – ը ու թողնի 4 փայտիկ, այսինքն՝ թողնի 8 փայտիկ, իսկ դա կլինի այն դեպքում, երբ սկսողը սկզբում վերցնի 2 փայտիկ, իսկ 2 – ը 10 – ի՝ 4 – ի բաժանելիս ստացված մնացորդն է: Հետևաբար՝ սկսողի հաղթանակը պայմանավորված է նրանով, որ $10 - 2 = 3 + 1 = 4 -$ ի բաժանելիս ստացվի 0 – ից տարբեր թիվ, այսինքն՝ 4 – ի բաժանվի մնացորդով: Հակառակ դեպքում կհաղթի հակառակորդը: