



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկա առարկայի դասավանդման գործընթացում

Հարց՝ Ինչպե՞ս են խաղային տեխնոլոգիաները անդրադառնում մաթեմատիկայի դասերի արդյունավետության վրա

Առարկան՝ Մաթեմատիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Ք. Ավետիսյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Արարատի մարզի Այգեպատի միջն. դպրոց

Երևան 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
1. Խաղը որպես սովորելու միջոց.	6
2. Խաղերի տեսակները և գործառույթները	8
2. 2 Դիդակտիկական խաղերի գործառնության շրջանակները.....	11
2.3. Խաղային տեխնոլոգիաների առաձևահատկությունները.....	17
Իմ փորձից.....	22
Եզրակացություն.....	26
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	28

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հետազոտության արդիականությունը: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար. մաթեմատիկայի ժամերին մտավոր ծառայունությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ դասի ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը: Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են խաղային տեխնոլոգիաները՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Խաղային տեխնոլոգիաները միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները:

Խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխայի կյանքում: Այն ծնվում է երեխայի հետ և դառնում նրա հավատարիմ բարեկամը: Ուսուցիչները, ծնողները և հասարակությունն ամբողջությամբ վերցրած, միաբերան պնդում են, որ նվազել է ուսման նկատմամբ սովորողների հետաքրքրությունը: Ուսումնական գործունեության նկատմամբ աշակերտների հետաքրքրությունների և ձգտումների մակարդակի անկում ունի, անշուշտ, բազմաթիվ և տարաբնույթ պատճառներ, հիմնավորումներ, որոնք պայմանավորված են ամենաբազմազան գործոններով և կրթության բոլոր օղակների համար, ունեն թե՛ ընդհանուր, թե՛ մասնավոր փաստարկներ: Կրտսեր դպրոցական տարիքում սովորելու նկատմամբ հետաքրքրության նվազումը, մեր կարծիքով, առավելապես պայմանավորված է ուսուցման գործընթացում արդիական տեխնոլոգիաների մակարդակի նվազմամբ. համաշխարհային մաշտաբով դրանք կատարելագործվում են, զարգանում, մտնում յուրաքանչյուր ընտանիք, օրըստօրե մատչելի դառնում ավելի ու ավելի մեծաթիվ երեխաների: Խաղերի բազմազանությունը տարբեր բնույթի արգելքներ է ստեղծում նպատակին հասնելու՝ հաղթելու ճանապարհին: Այդ արգելքները հաղթահալիս ժամանակ յուրաքանչյուր երեխա դրսևորում է ինքնատիպ վարք՝ ուժ, ճարպկություն, հնարամտություն, խելք, գիտելիքներ, կռահում

և այլն: Հենց այդ արգելքների հաղթահարման գործընթացն էլ նպաստում է երեխաների ըմբռնողականության, ուշադրության, հիշողության, կամքի, դիտողունակության, մտածողության, երևակայության զարգացմանը, միջանձնային հարաբերությունների կարգավորմանը, այդ ուղղությամբ արժեքավոր ունակությունների ձևավորմանը: Այսօր կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաներն ունեն չափազանց հետաքրքիր ու զարգացնող խաղալիքներ, խաղում են բազմաշերտ մտավոր գործունեություն պահանջող խաղեր, էլ չենք խոսում համակարգչի ու համացանցի ընձեռած հնարավորությունների մասին: Այնինչ, մեր կրտսեր դպրոցի բազմաթիվ ուսուցիչների ձեռքին դեռևս կավիճն է, դասագիրքը և ինքնուրույն ճանապարհով պատրաստած կամ ձեռք բերած պարզունակ դիդակտիկ նյութերը: Իրականում դպրոցական դարձած փոքրիկները հայտնվել են կենսագործունեության երկու ձևերի խաչմերուկում, ուր հմտորեն պիտի միակցվեն խաղը, որը նախադպրոցական տարիքի երեխայի գործունեության հիմնական ձևն է, և ուսումնական գործունեությունը, որը կրտսեր դպրոցականի գործունեության գլխավոր ուղղությունն է:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում ձևավորվում են բազմաթիվ հմտություններ ու կարողություններ, որոնք սովորողի հետագա գործունեության հիմնաքարն են դառնում: Անժխտելի է, որ ուսուցման արդյունավետությունն ամենից առաջ պայմանավորված է սովորողների մտավոր ակտիվության մակարդակով: Եթե նրանք չեն ցուցաբերում անհրաժեշտ հետաքրքրություն և ձգտում հաղորդվելիք տեսական նյութի կամ տրված առաջադրանքի նկատմամբ, գտնվում են պասիվ վիճակում, ապա ուսուցման արդյունավետության մասին խոսելը դառնում է ավելորդ: Ուստի հարկավոր է մաթեմատիկայի դասը դարձնել գրավիչ, հետաքրքիր՝ խթանելով սովորողների մտավոր ակտիվությունը: Ուսումնական գործընթացի ամենադժվար պահերից մեկը հենց դասանյութի խորությունը աշակերտի համար բացելը և հետաքրքրաշարժ դարձնելն է:

Հետազոտության նպատակը: Վերլուծության ենթարկել տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների դերը , մշակել նոր խաղեր և տալ դրանց մեթոդական կիրառումները:

Հետազոտության օբյեկտը տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացն է:

Հետազոտության առարկան տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների արդի դրվածքն ու այլ կատարելագործելու մեթոդական համակարգն է:

Հետազոտության խնդիրները.

1. Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը տարրական դպրոցում:
2. Ուսումնասիրել ուսուցիչների և աշակերտների փոխհարաբերությունները խաղային տեխնոլոգիաները կիրառելիս:
3. Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը մաթեմատիկայի դասերն իրականացնելիս:

1. Խաղը որպես սովորելու միջոց

Խաղը նրա, մանուկ մարդու բնական օրգանական

պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է

Հ. Թումանյան

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 նպատակալացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները : 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 : 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 զրագետ 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 : Խաղի կանոնները որոշելուց հետո պիտի բաշխել դերերը: Դերերը բաշխելիս պետք է նկատի ունենալ ոչ թե այն, թե ովլավ 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 : 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

2. Խաղերի տեսակները և գործառույթները

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. Նովոսյուլովան: 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՝ գտի՛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:

Ռուս մանկավարժ Վ.Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր գործառույթները.

- Սոցիալ – մշակութային գործառույթ: Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ – վերահսկող գործընթացներ:

Խաղի սոցիալ – մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ է տալիս նրան գործել որպես կուլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ – մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:

- Ինքնաիրականացման գործառույթ: Սա խաղի հիմնական գործառույթներից է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնաիրականացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

- Հաղորդակցման գործառույթ: Խաղը հաղորդակցման գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

- Ախտորոշիչ գործառույթ: Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ «ինքնաարտահայտման միջոց է», որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:

- Թերապևտիկ գործառույթ: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ. Բ. Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնցում երեխան մտնում է դերային խաղի մեջ:

- Խաղի շտկողական գործառույթ: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլև խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց համախմբումն է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել հատկապես շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնագագացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:

- Խաղի զվարճացնող գործառույթ: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում: Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է: Խաղը

մոզական ուժ ունի. այն ունակ է սնելու երևակայությունը:

Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել :

2. 2 Դիդակտիկական խաղերի գործառնության շրջանակները

«Դիդակտիկական 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,էջ2]: 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: Այս տեսանկյունից խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Իրեն հարազատ միջավայրում երեխան առավել ակտիվ է, որովհետև նա դառնում է դեպքերի հետագա զարգացման կարևոր շարժիչ ուժ [9]:

Դրա համար անհրաժեշտ է, որ սովորողները հաճույք ստանան ուսուցման գործընթացից, իսկ դաստեղի կունենա այն դեպքում, երբ անցումը խաղից ուսումնական գործընթաց կատարվի տրամաբանորեն, այսինքն՝ այնպես, որ սովորողներն այդ անցումը չնկատեն [5]:

Արդյունքում նրանց թվում է, թե իրենք ուղղակի խաղում են, կատարում են որևէ դեր: Սակայն իրականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն:

Ուստի պետք է հաշվի առնել մի կարևոր հանգամանք. անհրաժեշտ է, որ ուսումնական գործողություններն ու դրանց ուղեկցող դրական հույզերը կրտսեր դպրոցականի մեջ ձևավորվեն հենց ուսումնական դրդապատճառների շնորհիվ, որոնք ուղեկցվում են ուսուցման բովանդակության կամ ուսուցման գործընթացի յուրացմամբ:

Այսինքն՝ սովորողի գիտակցությանը պիտի հասցնել այն, որ ուսումնական գործունեության շնորհիվ նա ձեռք է բերում գիտելիքներ գիտության տարբեր ոլորտների վերաբերյալ, որոնցից հատկապես առաջնային են ու կարևոր մաթեմատիկական գիտելիքները, քանի որ այնպիսի

ունակություններ, ինչպիսին են՝ տարածական կողմնորոշումը, կյանքի տարբեր իրավիճակներում տրամաբանական, արագ ու ճիշտ որոշումներ կայացնելը, ձեռք են բերվում հենց մաթեմատիկա ուսումնական առարկայի ուսումնասիրության ընթացքում:

Այլ կերպ ասած՝ երեխան սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները: Արդյունքում երեխաների մեջ դաստիարակվում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսին են՝ աշխատասիրությունը, ընկերասիրությունը, հոգատարությունը, վճռականությունը և պատասխանատվության զգացումը: Սակայն երեխաները չպիտի յուրաքանչյուր դասի սպասեն նոր խաղերի կամ հեքիաթային հերոսների, քանի որ խաղը չպիտի անցկացվի միայն հանուն զվարճանքի: Այն պիտի ենթարկվի այն կոնկրետ ուսումնա – դաստիարակչական խնդիրներին, որոնք լուծվում են դասի ընթացքում: Այդ ուժով խաղը նախօրոք պլանավորվում է, մտածում են նրա տեղի մասին դասի կառուցվածքում, որոշում նրա անցկացման ձևը, նախապատրաստումնյութեր՝ անհրաժեշտ խաղի անցկացման համար: Անհրաժեշտ է խաղային իրավիճակներով հագեցած դասից տրամաբանական անցում այնպիսի դասի, ուր խաղն ընդլայնում է ուսումնական գործունեությունը կամ կիրառվում է ուշադրության կենտրոնացման համար ուրախ շուտասելուկ – կատակներ, խաղ – ճամփորդություններ թվերի կամ գիտելիքների աշխարհում: Ըստ սովորողների տիրապետած ուսումնական հմտությունների չափի՝ դիդակտիկական խաղերի զգալի տեսակներ կորցնում են իրենց առաջատար դերը. եթե մինչ ուսումնական գործունեություն սկսելը խաղը դրան նախապատրաստող միջոց էր, ապա խաղային իրավիճակներում ուսումնական գործունեության բաղադրիչները յուրացնելուց հետո խաղը վերածվում է ուսումնական հնարի և որքան ուսուցչի կողմից տարբեր կերպ է ապահովվում սովորողների ինտենսիվ գործունեությունը առարկան յուրացնելիս, այնքան բարձր է վերարտադրողական կամ ստեղծագործական գործունեության կազմակերպման որակը [13]: Այսպիսով, դիդակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ:

Հետևաբար, կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները՝

1. Անձի յուրահատուկ հարաբերություն շրջապատող աշխարհի հետ:
2. Երեխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը փոփոխվում է և զարգանում՝ որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն:
3. Երեխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև:

4.Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն:

5.Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

Ըստ բովանդակության՝ դիդակտիկական խաղերը լինում են սյուժետա – դերային և խաղ – վարժություններ:

1.Սյուժետադերային են այն խաղերը, որոնց ընթացքում լավագույնս դրսևորվում են դպրոցականի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, սեփական տպավորություններն ու պատկերացումները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու հնարավորությունները: Սյուժետադերային խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Երեխան սյուժետադերային խաղերում արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ, այլև տարբեր իրադրություններ, անձնական փորձից փոքրիկ դրվագներ կամ հասարակական երևույթներ: Բնականաբար, նշվածը վերարտադրվում է սեփական դիրքորոշմամբ և պարունակում է վերլուծություն և նոր մոտեցումներ: Սյուժետադերային խաղի նպատակն ու արդյունքը երևակայական են, սակայն երեխայի կողմից ընկալվում են ամենայն լրջությամբ և ջանքեր են պահանջում նրանից: Խաղի նպատակին հասնելու համար սովորողը փորձում է լուծել բարդ՝ իրական կյանքում անլուծելի խնդիրներ, ինչը հնարավոր է երևակայական կերպարների ստեղծման միջոցով: Խաղի ընթացքում նա փորձում է հորինել և ստեղծագործել:

Խաղի բովանդակությունը հարստանում է մեծահասակների գործունեության և փոխհարաբերությունների մասին երեխաների պատկերացումների ընդլայնման և իմաստավորման պայմաններում: Սյուժետադերային խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով երեխաները նույնացվում են իրենց սյուժեի կերպարներին և փորձում արտացոլել կերպարին բնորոշ գործառույթները և հարաբերությունները: Ցանկացած դեր պարտադրում է վարքագծի և հարաբերությունների կանոններ, որոնք ակամայից յուրացվում են և գիտակցվում խաղի ընթացքում, դառնում սովորական ու ընդունելի և աստիճանաբար փոխանցվում իրական կյանք: Այստեղ ուսումնական խնդիրը թաքնված է [21]:

2.Խաղ – վարժությունները նպաստում են սովորողների մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այն ներկայացնելով գրական հեքիաթի որևէ հերոսի անունով (Բուրաստինո, Չեբուրաշկա) և

պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ սովորողների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը: Ուսուցիչն է տալիս առաջադրանքն ու ստուգում սովորողների պատասխանները:

«Խաղալիք-ընկերներ»

Խաղի նպատակը՝ Առարկաները համեմատելու կարողության հստակեցում ու ձևավորում/ ըստ գույնի, չափի, ձևի/: Թվերի հերթականությունը պահպանելու, 1-10 առարկաները հաշվելու կարողության ամրապնդում:

Դիդակտիկ պարագաներ՝ Տնակի նկարով պաստառ, քառակուսիներ, եռանկյուններ՝ մագնիսով միմյանց միանալու հատկությամբ, խաղալիքներ:

Խաղի ընթացքը: Խաղն անցկացվում է քննարկման ձևով: Ուսուցիչն ասում է. «Հիմա միասին կխաղանք», և գրատախտակին ամրացնում է պաստառ, որի վրա պատկերված է տնակ անտառում:

-Տեսե՛ք, ինչպիսի՞ անտառ է: Իսկ ի՞նչ էք տեսնում եղևնիների տակ (տնակ):

-Ի՞նչ պատկերներից է կազմված տնակը (եռանկյունուց, ուղղանկյունից, քառակուսուց և շրջանից):

-Քանի՞ եռանկյուն է անհրաժեշտ եղել տնակի «կառուցման» համար (2):

-Քանի՞ քառակուսի է պահանջվել տնակի «կառուցման» համար (4):

-Քանի՞ պատուհան ունի տնակը (1):

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերի տեսք ունի այն (քառակուսու): Ըստ գույների համեմատեք քառակուսիները, որ գույնով են ներկված պատերը (սպիտակ ու դեղին), որով՝ պատուհանը (կապույտ ու դեղին):

-Այդ քառակուսիները չափերով համեմատած ինչպիսի՞ն են (մեծ ու փոքր):

-Քանի՞ ուղղանկյուն է պահանջվել տնակի կառուցման համար (3):

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերի տեսք ունի տնակի դուռը (ուղղանկյան):

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերներից է կազմված տնակի տանիքը (ուղղանկյունից և եռանկյունուց):

-Քանի՞ շրջան է պահանջվել տնակի կառուցման համար (1):

-Կարո՞ղ ենք մենք էլ պատրաստել այսպիսի մի տնակ,- հարցնում է ուսուցիչը և ցուցատախտակին դնում համապատասխան երկրաչափական մարմիններ, որոնք կարող են իրար միանալ իրենց մագնիսական հատկության շնորհիվ (այո):

Երեխաները «կառուցում» են տնակ: Եվ յուրաքանչյուր մարմինը իրենց ձեռքը վերցնելիս անվանում են այն: Այնուհետև ուսուցիչը հերթականությամբ ցուցատախտակի վրա տեղադրում էխաղալիքներ և ամեն անգամ կրկնում է:

-Թը՛խկ-թը՛խկ, ո՞վ է ապրում տնակում:

-Ես, բարի Կոկորդիլոս Գենան:

-Եվ ես,-ասում է աղվես քույրիկը:

-Եվ ես, - ավելացնում է արջուկը:

-Ահա մեկն էլ է նայում պատուհանից, - ասում է ուսուցիչը և ցուցադրում Չեբուրաշկային:

-Գիտեք, թե ով է նա (Չեբուրաշկան):

-Ապրում էին նրանք համերաշխ, բայց բոլորին ձանձրալի էր դարձել ամեն բան: Իսկ ոչ հեռու կար խաղալիքների քաղաք: Մի անգամ Չեբուրաշկան առաջարկեց գնալ այդ քաղաք: Ի՞նչ խաղալիքների նրանք հանդիպեցին, - երեխաները ասում են խաղալիքների գույները, չափերը և քանակը:

Ըստ նյութի՝ դիդակտիկական խաղերը բաժանվում են 3 խմբի՝ առարկայական խաղեր (խաղալիքներով, բնական նյութերով և այլն), սեղանի խաղեր և բառային խաղեր: Առարկայական խաղերը ավելի հասանելի են երեխաներին, քան մյուս խաղերը, քանի որ հիմնվում են անմիջական ընկալման վրա: Օրինակ՝ անվանել դասարանային առարկաները (սեղան, աթոռ, գրատախտակ, գիրք, տետր, գրիչ, մատիտ և այլն):

Սեղանի խաղերը, ինչպես և առարկայական խաղերը, հիմնված են զննականության սկզբունքի վրա, բայց այդ խաղերում երեխաներին տրվում է ոչ թե առարկան, այլ նրա պատկերը: Սեղանի խաղերի բովանդակությունը տարաբնույթ է: Լոտոյի մի քանի ձևեր, նկարների գույգեր երեխաներին ծանոթացնում են մրգերին, բանջարեղենին, կենդանիներին, թռչուններին, նրանց որակներին և հատկություններին: Մյուսները մատնանշում են բնության եղանակային երևույթներիներկայացումը («Տարվա եղանակ» լոտոն), տարբեր մասնագիտությունների մասին («Ի՞նչը ում է պետք»): Ինչպես և

դիդակտիկ խաղալիքը, սեղանի խաղը ևս լավ արդյունք է տալիս այն դեպքում, երբ այն պահանջում է ինքնուրույն մտավոր աշխատանք Առավել բարդ են բառային խաղերը: Այդ խաղերը ունեն մեծ նշանակություն երեխաների մտավոր զարգացման համար, քանի որ երեխաները դրանցում սովորում են ինքնուրույն դատողություններ անել, եզրակացություններ կատարել՝ առանց հենվելու ուրիշների դատողությունների վրա, նկատել տրամաբանական սխալները: [17]:

Այսպիսով, դիդակտիկական խաղերը տալիս են լավ արդյունք միայն այն դեպքում, եթե կա հստակ պատկերացում, թե ինչպիսի խնդիրներ են լուծվելու նրանց անցկացման գործընթացում ու որոնք են այդ խաղերի անցկացման առանձնահատկությունները:

Ուսուցման գործընթացում խաղն ունի երեք գործառույթ.

- Ուսումնական գործընթացը թեթևացնելը և այն աշխուժացնելը: Այս դերը կատարում են խաղում տեղ գտած երևակայական տարրերը, հետաքրքրաշարժ նկարները և այլն, որոնք հենվում են սովորողների երևակայական թռիչքի ու ստեղծագործական մտածողության զարգացման ունակությունների վրա:
- Երևակայության զարգացում ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով. խաղային ձևերը դերային տարրեր են մտցնում երևակայական դերակազմի մեջ՝ նպաստելով սովորողների սոցիալականացմանն ու իրական կյանքի պատկերների արտացոլմանը:
- Մրցութայնությունը: Խաղերը, սովորաբար մրցութային, մրցանակաբաշխության տարրեր են պարունակում, որոնք երեխաներին ակտիվացնում են, ձևավորում առաջատարության ձգտում, պարզագույն մակարդակից խաղն անցնում է օլիմպիականների, թեստավորումների, գրական ստեղծագործությունների, գիտելիքների որակի և խորության սահմաններում՝ մրցույթների:

Դիդակտիկական խաղի նշված երեք գործառույթներն իրենցից ներկայացնում են խաղից, զվարճանքից ուսուցում գնացող աստիճաններ՝ առաջացնելով ճանաչողական գործընթացով տարվածություն, գրավվածություն: Սա խաղից՝ ստեղծագործության, գիտական տրամաբանության, դպրոցական ծրագրից առաջ անցնելուն տանող գործունեության բարձրագույն աստիճանն է» [3]:

Այսպիսով՝ այն ամենը, ինչը երեխան զգում է, պահպանվում է իր ողջ կյանքի ընթացքում, քանի որ դա հոգով զգացած ապրում է, որը նրա մեջ ձևավորում է կյանքի դրական հեռանկարներ ու հաստատակամություն կյանքի տարբեր իրավիճակներում կողմնորոշվելու, հատկապես, մասնագիտության ընտրության հարցում, ինչը շատ կարևոր է որպես մարդ կայանալու և

հասարակության մեջ իր որոշակի տեղը զբաղեցնելու համար:

2.3. Խաղային տեխնոլոգիաների առաձևահատկությունները

Վերջին ժամանակներս մանկավարժներն ու ծնողները հաճախ են բախվում երեխաների ակտիվ հանգստի բարդությանը, որի առավել հասանելի ձևերից է մնում խաղային գործունեությունը: Վերջինիս ղեկավարումը մանկավարժից բարձր մասնագիտական վարպետություն է պահանջում: Մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելիս պիտի մտածել հետևյալ մեթոդական հարցերի մասին.

1. Խաղի նպատակը, այն է՝ մաթեմատիկայի ինչպիսի՞ հմտությունների են տիրապետում երեխաները խաղի ընթացքում: Խաղի ո՞ր պահին պիտի հատուկ ուշադրություն հատկացնել:

2. Խաղացողների թիվը: Յուրաքանչյուր խաղ պահանջում է առավելագույն կամ նվազագույն թվով խաղացողներ: Դա պիտի հաշվի առնել խաղը կազմակերպելիս:

3. Ինչպիսի՞ նյութեր և կարողություններ կպահանջվեն խաղի համար:

4. Ինչպե՞ս նվազագույն ժամանակում երեխաներին ծանոթացնել խաղի կանոններին:

5. Ինչպե՞ս ապահովել երեխաների առավել ամբողջական մասնակցությունը խաղին:

6. Ինչպե՞ս կազմակերպել երեխաների դիտումը խաղի նկատմամբ նրանց հետաքրքրվածությունը պարզելու համար:

7. Ինչպիսի՞ փոփոխություններ պիտի կատարել խաղում, որպեսզի մեծացվի երեխաների հետաքրքրությունն ու ակտիվությունը խաղի նկատմամբ:

8. Ինչպիսի՞ փաստեր պիտի հաղորդել երեխաներին խաղի ավարտից անմիջապես հետո (խաղի լավագույն պահերը, առավել ակտիվ մասնակիցները, խաղի թերությունները և այլն) :

Այս դրույթներով առաջնորդվելու արդյունքում երեխաների մեջ հետաքրքրություն ու սեր է առաջանում մաթեմատիկայի նկատմամբ, որն էլ նրանց վերացական մտածողության զարգացման նախադրյալն է:

Գոյություն ունի դիդակտիկական խաղի տասը առանձնահատկություն.

1. Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է խնդիրների հավաքածու, որոնք երեխաները լուծում են խորանարդների, ստվարաթղթից պատրաստված քառակուսիների միջոցով և այլն: Օրինակ՝

«Ի՞նչ գույներով է ներկված խորանարդը»:

2.Խնդիրները երեխային տրվում են տարբեր կերպ. մոդելավորմամբ, նկարներով, գրավոր կամ բանավոր խոսքով. այդ կերպ ծանոթացնում են երեխային տեղեկատվության փոխանցման տարբեր միջոցների: Օրինակ՝ «Հյութերը լցրո՛ւ բաժակների մեջ՝ ըստ դրանց տակ դրված ավսենների գույների»:

3.Խնդիրները տրված են աստիճանական բարդացող կարգով. այստեղ կիրառվում է հեշտից դժվար գնացող սկզբունքը:

4.Խաղում խնդիրների բարդացման աստիճանական աճը թույլ է տալիս երեխային առաջ գնալ և ինքնուրույն կատարելագործվել, զարգացնել իր ստեղծագործական կարողությունները:

5.Այդ պատճառով էլ երեխային չպիտի բացատրել խնդրի լուծման եղանակն ու կարգը և չպիտի հուշել ո՛չ խոսքով, ո՛չ ժեստով, ո՛չ հայացքով: Կառուցելով խնդրի մոդելը, այն լուծելով գործնականորեն՝ երեխան սովորում է ամեն ինչ ինքնուրույն վերցնել իրականությունից:

6.Չպիտի պահանջել և հասնել նրան, որ երեխան անմիջապես լուծի խնդիրը: Նա հնարավոր է, որ դեռ հասուն չէ, պատրաստ չէ, և պետք է սպասել մեկ օր, մեկ շաբաթ, մեկ ամիս կամ նույնիսկ ավելի:

7. Երեխաները մաթեմատիկական խնդիրները լուծում են ոչ թե վերացական ձևով, այլ նկարներով, նախշերով: Դա թույլ է տալիս գննականորեն ստուգել խնդրի լուծման ճշտությունը: Օրինակ՝ «Պատկերներում գրված թվերը դասավորել աճման կարգով՝ միաժամանակ երկրաչափական պատկերներն իրար համադրելով: Արդյունքում ի՞նչ պատկեր ստացվեց»:

8.Զարգացնող խաղերի մեծամասնությունը չի սահմանափակվում առաջադրվող հանձնարարություններով, այլ թույլ է տալիս երեխաներին ու ծնողներին նույնիսկ մտածել նոր զարգացնող խաղեր, բարձր մակարդակով զբաղվել ստեղծագործական գործունեությամբ:

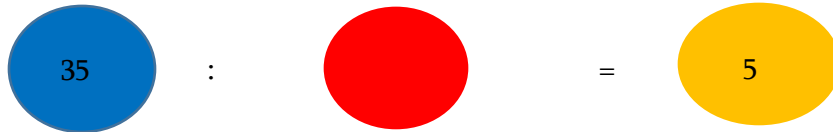
9.Խաղերը երեխաներին թույլ են տալիս բարձրանալ մինչև սեփական հնարավորությունների բարձրակետ, ուր նրանց զարգացումն ավելի հաջող է ընթանում:

10.Զարգացնող ստեղծագործական խաղերում, որոնցում նրանց գլխավոր առանձնահատկությունն է անփոփոխ, հաջողվել է միավորել ուսուցման հիմնարար սկզբունքներից մեկը՝ պարզից դեպի բարդ գնացող սկզբունքը ստեղծագործական գործունեության կարևորագույն սկզբունքներից մեկի՝ սեփական հնարավորությունների հետ, երբ երեխան կարող է բարձրանալ մինչև իր

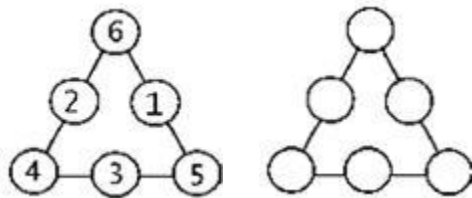
հնարավորությունների բարձրակետը: Այդ միավորումը թույլ տվեց խաղում լուծել մի շարք խնդիրներ՝ կապված ստեղծագործական կարողությունների զարգացման հետ.

Հենց զարգացնող խաղերի շնորհիվ է ստեղծվում ինքնատիպ միկրոաշխարհ ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար: Այդ կերպ տարբեր խաղեր զարգացնում են ինտելեկտի տարբեր կողմեր՝ ուշադրությունը, հիշողությունը՝ հատկապես տեսողական, նյութերը դասակարգելու և համակարգելու ունակությունը, համադրելու, եղած տարրերով, բաղադրիչներով նոր համադրումներ կատարելու կարողությունը, սխալներն ու թերությունները գտնելու ունակությունը: Այդ որակների միասնությունը, ըստ երևույթին, ստեղծում է այն, ինչը համարվում է ստեղծագործական մտածողության ինքնատիպ պաշար.

1) Համապատասխան թիվը տեղադրելով՝ ստանալ ճշմարիտ հավասարություն:



2) 1 – ից 6 թվերը դասավորել եռանկյան շրջաններում այնպես, որ եռանկյան յուրաքանչյուր կողմի գումարը հավասար լինի 10 – ի:



Դիդակտիկական խաղի կիրառման պրակտիկայում ամենատարածված սխալը խաղի փոխարինումն է այնպիսի ուսումնական առաջադրանքներով, որոնք ուսուցիչները խաղ են անվանում, բայց դրանք, ըստ էության, չունեն խաղի այն բաղադրիչները, որոնք թույլ են տալիս երեխայից «թաքցնել» ուսումնական խնդիրները և այդ կերպ հեշտացնել նրանց համար գիտելիքների ձեռքբերման բարդ գործընթացը: Խաղի կառուցվածքի դիտարկումը հնարավոր է օրինակ՝ մաթեմատիկական դիդակտիկական խաղերի դեպքում, որոնց կառուցվածքային բաղադրիչներն են՝ ուսումնական խնդիրը, խաղի պլանը, խաղի մեկնարկը, խաղային գործողությունները, խաղի կանոնները, արդյունքների ամփոփումը [21]:

1. Դիդակտիկական խաղի խնդիրը: Յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ պարունակում է խնդիրներ, որոնց լուծումը երեխայից պահանջում է որոշակի մտավոր աշխատանք, թեև այն նրանց

կողմից ընկալվում է նաև որպես խաղային: Դիդակտիկական խաղի խնդիրները տարաբնույթ են: Երեխայի մտավոր զարգացման համար առավել կարևոր են՝ համեմատել առարկաների հատկանիշները, ստեղծել նմանություններ և տարբերություններ, ընդհանրացնել, կատարել եզրակացություններ: Դա կարող է լինել միայն այն դեպքում, եթե երեխաներն ունեն կոնկրետ գիտելիքներ խաղի բովանդակությունը կազմող առարկաների և երևույթների մասին [17]: Այսինքն՝ համեմատությունը շրջապատող միջավայրի կարևոր ճանաչողական հնարներից մեկն է: Առարկայի հետ ծանոթացումը սկսվում է նրանից, որ երեխան այն առանձնացնում է մնացած բոլոր առարկաներից և նկատում նրա նմանությունը առնչակից առարկաների հետ: Համեմատելու ունակությունը զարգանում է անընդհատ՝ հանդես գալով վարժություններում: Օրինակ՝ բուրգ հավաքելու համար պահանջվում է համեմատել օղակները ըստ չափի, գույնի: Համեմատության սկզբում տրվում են առարկաներ, որոնք իրարից խիստ տարբերվում են ըստ գույնի: Օրինակ՝ օղակները միաձուլվում են երկու բուրգերի մեջ, որոնցից յուրաքանչյուրը պիտի հավաքել երեք կամ չորս գույնի օղակներով:

Խաղի ուսումնական խնդիրը որոշվում է՝ ելնելով ուսումնական առարկայի ծրագրային խնդիրներից: Օրինակ՝ «Առաջին տասնյակի թվերի հաջորդականության» խնդիրները երեխաների մեջ պիտի ձևավորեն 1 – 10 բնական թվերի մասին գաղափար, մշակել թվերի և առարկաների խմբերի միջև համապատասխանությունն ստեղծելու ունակություն, որը բնութագրում է այդ թիվը, ինչպես նաև ստեղծել համապատասխանություն թվի անվանման և նրա նշման /համարի/ միջև՝ ծանոթացնելով բնական թվերի հատկություններին: Դրանք իրենց արտացոլումն են գտնում խաղերում /օրինակ՝ «Նապաստակի տնակը» խաղը/:

Նապաստակի տնակը

Նպատակը: Ամրակայել թվի և առարկաների քանակի միջև առնչությունն ստեղծելու ունակությունը, որը բնութագրվում է տվյալ թվով:

Ուսուցման միջոցներ: Տարբեր չափերի շրջանակներ:

Խաղի ընթացքը: Հատակին նկարված են տարբեր չափերի շրջանակներ, նրանցից յուրաքանչյուրի կողքին գրված է 1 կամ 2 թվանշանը:

Ուսուցիչ: Նապաստակներն անտառի բացատում վազվզում են: Տնակում, ուր գրված է 1 թվանշանը, բնակվում է մեկ նապաստակ, իսկ այն տնակում, ուր գրված է 2 թվանշանը, բնակվում են երկու նապաստակ եղբայրները: Երբ բացատ է գալիս աղվեսը, նապաստակներն արագ փախչում են իրենց

տնակները: 1 թվանշանով տնակում թաքնվում է մեկ նապաստակ, իսկ 2 թվանշան ունեցող տնակում՝ երկու նապաստակ: Նապաստակները, որոնք սխալվում են, համարվում են բռնված. նրանց աղվեսը տանում է իր բույնը:

Ծանոթություն: Ուսուցիչը, երեխաներին ծանոթացնելով յուրաքանչյուր նոր թվի և նրա նշանակությանը, փոխում է խաղի պայմանները: Հայտնվում են տնակներ 3, 4, 5 թվանշաններով, որոնք խաղի ընթացքում թաքցվում են՝ համապատասխանելով խաղացողների թվին:

2.Խաղի պլանը: Դիդակտիկական խաղի հաջորդ պահանջվող կառուցվածքային բաղադրիչը խաղի պլանն է, որն իրենից ներկայացնում է խաղային գործունեության քայլաշար: Երեխաներին հրապուրում են հատկապես երևակայական սցենարները, առարկաների հետ կատարվող ակտիվ գործունեությունը:

3.Խաղի մեկնարկը: Խաղային միջավայրի վրա էապես ազդում է խաղի մեկնարկը՝ սկիզբը, որը պիտի լինի կազմակերպված ու կանոնավոր, այլապես խաղային միջավայրը կվերածվի քառսային իրավիճակի, ուր բոլորը միաժամանակ խոսում են՝ առանց միմյանց հարգելու ու լսելու: Խաղային միջավայրը ստեղծում է խմբերի բաժանման, ղեկավարի ընտրության ինքնատիպ միջոցներ:

4.Խաղային գործողությունները: Խաղային գործողությունները փոխկապակցված են խաղի պլանի հետ, ելնում են դրանցից: Համարվելով խաղի պլանի իրականացման միջոց՝ դրանք միաժամանակ ամփոփում են իրենց մեջ նաև գործողություն՝ ուղղված մանկավարժի կողմից դրված ուսումնական խնդիրների լուծմանը: Այսպես, «Որտե՞ղ է ճնճողը» խաղում երեխաները գործում են երևակայական իրավիճակներին համապատասխան. տեղաշարժում են ճնճողիկների պատկերները և պատմում ընկերներին իրենց գործողությունների մասին: Մի կողմից երեխաները ընդունում են այդ տեղաշարժը, որն իրենք են իրականացնում, ինչպես թռիչքը. մանկական երևակայությամբ ճնճողը ուրախ ճախրում է, թռչում տեղից տեղ: Դա խաղային գործողություն է, որն իրականացնում է խաղի պլանը: Մյուս կողմից՝ փոխելով շարժվող օբյեկտի տեղը՝ երեխաները գիտակցում են տարածական հարաբերությունները և ամրակայում խոսքում համապատասխան տերմինաբանությունը: Ըստ բովանդակության՝ խաղային գործողությունները տարբեր են: Դա կարող է լինել հանելուկի գուշակում, ինչպես «Ի՞նչ կա պարկում» խաղում, «Մտածի՛ր» նկար խաղում՝ նկարելու միջոցով երևակայելով և այլն:

5.Խաղի կանոնները: Խաղի կանոնները երեխաներն ընդունում են որպես պայման: Դրանց չիրականացումը խաղը դարձնում է անհետաքրքիր: Խաղալով՝ երեխաները գիտակցում են, որ

պահպանելով խաղի կանոնները՝ շուտով կհասնեն ցանկալի արդյունքի:

6.Խաղի արդյունքների ամփոփում: Խաղի արդյունքներն ամփոփվում են խաղի ավարտից անմիջապես հետո՝ որոշելով հաղթող խմբերին, և հայտնաբերելով այն երեխաներին, որոնք առավել ճիշտ են իրականացրել խաղային առաջադրանքները: Պիտի մատնանշել յուրաքանչյուր երեխայի ձեռքբերումը, ընդգծել հետ մնացող երեխաների հաջողությունները, գնահատողական դատողությունների ինքնատիպությունը:

Դիդակտիկական խաղերի իրականացման մեթոդիկական ինքնատիպ է: Դրա համար ուսուցիչը պիտի դառնա խաղի մասնակից՝ հիմնավորելով իր պահանջները և նկատողությունները իրենց խնդիրներով ու կանոններով: Խաղի անհրաժեշտ կարգապահությունը հեշտ է դրվում, եթե երեխաներն իրենք են հետաքրքրված կանոնների իրականացմամբ և հետևում են դրանց: Դիդակտիկական խաղերը կարճաժամկետ են /10-20 րոպե/, և կարևոր է, որ այդ ամբողջ ընթացքում չնվազի խաղացողների մտավոր ակտիվությունը, չնվազի հետաքրքրությունը առաջադրված խնդրի հանդեպ:

Իմ փորձից

Թվի կազմությունը

Խաղի նպատակը: Սովորողների՝ թվի կազմության վերաբերյալ եղած գիտելիքների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները: Գունավոր թղթերից պատրաստված, տնակի ձև ունեցող հավաքապաստառ ու թվային քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Մի քանի աշակերտ գալիս են գրատախտակի մոտ, ցույց տալիս հավաքապաստառի վրա փակցված թվի կազմությունը համապատասխան թվային քարտերի միջոցով ու հավաքապաստառի ազատ վանդակում տեղադրում համապատասխան թվային քարտը:

Լուսակիր

Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից թվերի գումարում կատարելու կարողությունների ամրապնդում:

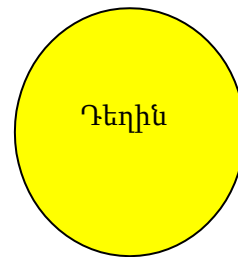
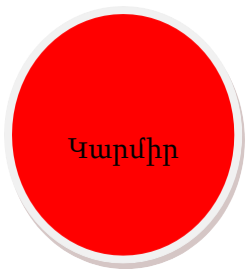
Ուսուցման միջոցները: Կարմիր, դեղին ու կանաչ գույնի շրջաններ:

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՝



3, 7, 9, 10

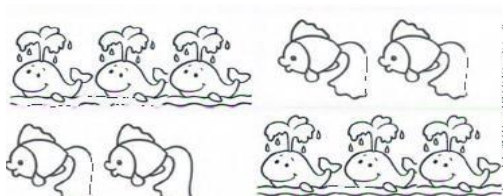
1, 4, 6, 8

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 կազմիրանհրաժեշտ բառերը. գումար, փոխվում է, չի փոխվում, բաղադրիչների տեղափոխություն...



3+2=5

2+3=5

Ո՞վ ավելի շատ պատկեր ունի

Խաղի նպատակը: Մովորողների՝ թվերի հետ կատարվող թվաբանական գործողությունների ու հաշվողական ունակությունների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները: Թվաբանական գործողություններով քարտեր, գունավոր թղթերից պատրաստված երկրաչափական պատկերներ:

Խաղի բովանդակությունը: Յուրաքանչյուր աշակերտի սեղանին դրված են ոչ մեծ երկրաչափական պատկերներ (շրջաններ, եռանկյուններ, քառակուսիներ): Ընտրվում է 5 խաղավար: Նրանք ուսուցչի ազդանշանով շրջում են դասարանում ու գնում ցանկացած աշակերտի սեղանի մոտ, որտեղ կան երկրաչափական պատկերներ: Այդ սեղանի մոտ նստած աշակերտը աղյուսակային բազմապատկման կամ բաժանման որևէ օրինակ պիտի առաջադրի տվյալ խաղավարին, որը շշուկով, որպեսզի մյուսները չլսեն, ասում է այդ օրինակի պատասխանը, եթե այն ճիշտ է, ապա այդ խաղավարը երկրաչափական որևէ պատկեր է ստանում: Հաղթում է այն աշակերտը, որը սահմանված ժամանակում ավելի շատ երկրաչափական պատկերներ է ստանում:

Որոշի՛ր ինքնաթիռի չվերթը

Ուսուցման նպատակը: Թվաբանական գործողությունների հնարների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները: Ինքնաթիռների նկարներ:

Խաղի բովանդակությունը: Ուսուցիչը յուրաքանչյուր խմբից գրատախտակի մոտ է կանչում երեք աշակերտի (օդաչուի): Նրանք անցկացնում են ինքնաթիռները նախատեսված ուղղություններով՝ ծածկագրված օրինակներով:

Յուրաքանչյուր խումբ օգնում է իր հրամանատարին՝ ճիշտ ընտրելու ինքնաթիռի շարժման ուղղությունը, եթե հրամանատարը սխալվում է: Խաղի վերջում հրամանատար են կոչվում այն աշակերտները, որոնք կարողացել են ճիշտ անցկացնել ինքնաթիռը նախատեսված ուղղությամբ:

Մաթեմատիկական ձևորսություն

Ուսուցման նպատակը: Թվաբանական գործողությունների հնարների ամրապնդումը:

Ուսուցման միջոցները: Ձկների նկարներ, մագնիսից կարթածողեր:

Խաղի բովանդակությունը: Ձկները, որոնց հակառակ կողմում օրինակներ են գրված, կենդանանում են ծովում: Ուսուցիչը աշակերտներին հերթով կանչում է գրատախտակի մոտ, որոնք որսում են ձկներին՝ մագնիսից կարթածողերի օգնությամբ, կարդում են օրինակները, լուծում, ասում պատասխանները: Բոլոր աշակերտները գտնում են պատասխանները և թվային քարտերը ցույց տալիս ուսուցչին:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ներկայումս կրտսեր դպրոցականներին մաթեմատիկա ուսուցանելու հիմնական նպատակն է աշակերտներին դարձնել ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակից, որը կկարողանա փնտրելու ձեռք բերել մաթեմատիկական գիտելիքներ՝ զարգացնելով իր մաթեմատիկական լեզուն: Այստեղ կարևոր նշանակություն ունի խաղային տեխնոլոգիաները: 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, խաղային տեխնոլոգիաների 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 խաղային տեխնոլոգիաների 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:

Խաղային տեխնոլոգիաների շնորհիվ 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՝ խաղային տեխնոլոգիաների շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, արժեքային և ստեղծագործական մտածողությունը, ձևավորվում է որոնողական աշխատանքների արականացնելու 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», «Նախաշավիկ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 - 31:
2. Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիկ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6, էջ 35 – 43:
3. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք, - Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ:
4. Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիկ», 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», «Նախաշավիկ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 №5 - 6, էջ 90– 99:

2, 5, 1

