



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ*

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

*Հետազոտության թեման՝ Մաթեմատիկական խաղերի ուսուցման
մեթոդիկական տարրական դպրոցում*

Առարկան՝ Տարրական մանկավարժություն և մեթոդիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Մարիամ Մկրտչյան

*Ուսումնական հաստատություն՝ Եղիշե Չարենցի անվան համար 67
դպրոց*

Երևան 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	3
ԳՈՒԽ I: ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ (ՀՈԳԵԲԱՆԱՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ) ՀԻՄՈՒՆՔՆԵՐԸ.....	6
1.1. Խաղի դիդակտիկական շրջանակները.....	6
1.2 Խաղը որպես սովորելու միջոց.....	11
1.3. Խաղերի տեսակները ու գործառույթները.....	13
ԳԼՈՒԽ II: ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳԸ	19
2.1. Դիդակտիկական խաղերի գործառնության շրջանակները.....	19
2.2. Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները.....	28
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ	44
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ	46

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հետազոտության արդիականությունը: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար. մաթեմատիկայի ժամերին մտավոր ծանրաբեռնվածությունը 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 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 կարևոր տեսակ են մաթեմատիկական խաղերը: Դիդակտիկական (մաթեմատիկական) խաղերին նվիրված են բազմաթիվ ուսումնասիրություններ (տես, օրինակ, [10] - ը, [18] - ը): 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 մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում դիդակտիկական խաղերի կիրառման դրվածքը, մշակել նոր խաղեր և տալ դրանց մեթոդական կիրառումները:

Հետազոտության օբյեկտը տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացն է:

Հետազոտության առարկան տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում դիդակտիկական խաղեր կազմակերպելու արդի դրվածքն ու այն կատարելագործելու մեթոդական համակարգն է:

Հետազոտության խնդիրները.

1.Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դպրոցում:

2.Ուսումնասիրել ուսուցիչների և աշակերտների փոխհարաբերությունները մաթեմատիկայի դասերին դիդակտիկական խաղեր կիրառելիս:

3.Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման արդյունավետ միջոցներ մաթեմատիկայի դասերն իրականացնելիս:

Հետազոտության մեթոդները: Օգտագործվել են մանկավարժական հետազոտության տեսական և փորձարարական հետևյալ մեթոդները. գրականության, նորմատիվ իրավական ակտերի վերլուծություն, հարցում, հարցազրույց, մանկավարժական գիտափորձ, փորձարարական տվյալների մաթեմատիկական վերլուծություն:

Հետազոտության գործնական նշանակությունը:

- «Մաթեմատիկա» առարկայական ծրագրին համապատասխան մշակվել է դիդակտիկական խաղերի անցկացման մեթոդիկա:
- Մշակվել են մեթոդական առաջարկություններ, որոնք կօգնեն բարելավելու տարրական դպրոցում իրականացվող մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացը:

ԳԼՈՒԽ I

ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ (ՀՈԳԵԲԱՆԱՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ) ՀԻՄՈՒՆՔՆԵՐԸ

1.1. Խաղի դիդակտիկական շրջանակները

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 նախնական, հուզական, գործուն 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. Կապտերևը 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 էականորեն կարևոր, անգնահատելի ծառայություններ նրանց ողջ հետագա կյանքում» [3, էջ 15]:

3.Խաղերի ճիշտ կազմակերպման, մասնավորապես, նրանց նպատակների միջև գոյություն ունեցող կապերի մասին ուշագրավ եզրահանգում է կատարում ռուս մանկավարժ Մ. Է.

Վայները՝ կարևորելով ուսումնական գործընթացում մտավորի և զգացմունքայինի միասնությունը: Ընդունելով Լ. Ս. Վիգոտսկու և Ս. Լ. Ռուբինշտեյնի այն տեսակետը, որ երեխաների մտավոր զարգացման ուղղությամբ պայմաններ ստեղծելու համար անհրաժեշտ է մտավոր և զգացմունքային գործընթացների միասնության ապահովում՝ Ս. Է. Վայները նշում է. «... առաջին հերթին երեխայի զարգացման գործընթացում անհրաժեշտ է պահպանել նրա զգացմունքային և մտավոր ներուժի ներդաշնակ հավասարակշռությունը... Երկրորդ՝ անհնար է երեխայի լիարժեք մտավոր զարգացում, եթե զգացմունքների ձևավորման անբավարարվածություն կա: Զգացմունքները չեն կարող փոխարինվել, ճանաչվել մտավոր կարողություններով, քանզի դրանց բացակայությունը կամ զգացմունքային ոլորտի աղքատությունը կհանգեցնեն մտածողական գործընթացների պասիվության» [3, էջ 16]:

4. Ռուս մանկավարժ և հոգեբան Մարգարիտա Գուսլովան նշել է, որ խաղի շնորհիվ ուսուցումը դառնում է առավել հետաքրքիր ու արդյունավետ, քանի որ խաղը, լինելով երեխայի առաջատար գործունեությունը նախադպրոցական տարիքում, նրա համար շարունակում է կարևոր դեր խաղալ նաև դպրոցում, այսինքն՝ հենվելով խաղի պատճառած ուրախության վրա՝ կարելի է սովորողներին ուսումնական նյութը հասցնել տարբեր հնարներով՝ յուրաքանչյուր դեպքում կիրառելով համապատասխան խաղը [12]:

5. 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. Կարպով, Ս. Ա. Շմակով) խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխաների դաստիարակության, ուսուցման ու հոգեկան զարգացման մեջ: Այն անհամարձակ, անվստահ աշակերտներին հնարավորություն է տալիս հաղթահարելու իրենց բարդությոներն ու անվճռականությունը [11]:

6. Ռուս գիտնականներ Իգոր Աբիլգազիևը, Դմիտրի Զեմցովը, Անատոլի Ֆեդոսևը և Իվանա Իլյինան նշել են, որ դերային խաղերի շնորհիվ սովորողները ստանձնում են սոցիալական

դերեր, որոնք, սակայն, պիտի համապատասխանեն երեխաների կարողությունների ու գիտելիքների մակարդակին, որպեսզի սահմանված նպատակներն իրականացվեն [10]:

7.«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, էջ 2]:

8.«Լավ խաղը նման է լավ աշխատանքի, - ասել է Մակարենկոն, - վատ խաղը նման է վատ աշխատանքի» [12, էջ 38]:

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

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

11.Արվեստագիտության թեկնածու Արմինե Բաղդասարյանը «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց» հոդվածում հայտնել է այն տեսակետը, որ ուսուցումն արդյունավետ դարձնելու նպատակով դասի ընթացքում պիտի կիրառել պլուժետա – դերային խաղեր, քանի որ դրանց անցկացմամբ սովորողներն ակտիվորեն մասնակցում են ուսուցման գործընթացին՝ ստանձնելով այս կամ այն դերը [2]:

12.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]:

13.Ռուս մանկավարժներ Սվետլանա Կոզլովան և Տատյանա Կուլիկովան առաջարկել են խաղերի հետևյալ տեսակները՝ ռեժիսորական խաղեր, խաղ-թատերականացումներ, շինանյութով խաղեր, կանոնով խաղեր, շարժախաղեր, դիդակտիկ խաղեր, որոնք նպաստում են սովորողների ստեղծագործական ու տրամաբանական մտածողության զարգացմանը [15]:

14.Ռուս մանկավարժ Լյուդմիլա Պոտապովան առաջ է քաշել խաղ – վարժությունները՝ որպես խաղի տեսակ, որոնց նպատակն է՝ սովորողների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը [20]:

15.ԿԱԻ նախադպրոցական և տարրական կրթության բաժնի 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 երեխային 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]:

16.Գեղարքունիքի մարզի Սևանի Մ. Մաշտոցի անվան հ.1 հիմնական դպրոցի դասվար Գայանե Քարամյանը «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում» հոդվածում նշել է, որ խաղը սովորողներին դարձնում է հետագա դեպքերի առաջացման կարևոր շարժիչ ուժ, քանի որ նրանք ակտիվորեն ընդգրկվում են խաղային գործունեության մեջ [9]:

17.Բավական հետաքրքիր մտքեր են արտահայտել ՌԴ տարրական դպրոցում աշխատող մի շարք ուսուցիչներ: Այսպես, օրինակ՝

ա) Սվետլանա Զախարովան, կարևորելով խաղի դերն ուսուցման գործընթացում, նշում է, որ ուսումնական խաղերի շնորհիվ կարելի է կազմակերպել ուսուցման գործընթացը՝

յուրաքանչյուր դեպքում կիրառելով խաղային տարբեր հնարներ՝ դրանով իսկ նպաստելով սովորողների բազմակողմանի զարգացմանը [13]:

բ)Տասյանա Տարաբուրինան ևս կարևորելով դիդակտիկ խաղերի դերը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում՝ նշել է, որ երեխաները խաղերի շնորհիվ մտնում են տարբեր հարաբերությունների մեջ՝ համագործակցություն, փոխադարձ հսկողություն: Խաղի միջոցով մարդկային փոխհարաբերությունների նորմերը դառնում են երեխայի զարգացման աղբյուրը. հնարավորություն է ընձեռվում ինչպես սեփական անձի, այնպես էլ առանձին հոգեկան գործընթացների կայացման համար [21]:

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:

1.2. Խաղը որպես սովորելու միջոց

Խաղը նրա, մանուկ մարդու բնական օրգանական

պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է [1, էջ 28]:

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 նպատակապալացություն: 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:

1.3. 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. Նովոպոլովան: 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:

1. Խաղի անվանումը՝ ռեժիսորական, խոսում է խաղի նմանության մասին ֆիլմերի և ներկայացումների ռեժիսոր-բեմադրողների գործունեության հետ: Իսկապես, ռեժիսորական խաղերում երեխան հանդես է գալիս խաղի բեմադրողի դերում: Ինքն է ընտրում սյուժեն, «գրում է» խաղի «սցենարը», ընտրում խաղի դերերն ու «մասնակիցներին» և ինքն է կարգավորում խաղի ընթացքը: Ռեժիսորական խաղը ստեղծագործական բնույթի, ինքնուրույն խաղ է: Այն միանձնյա խաղ է, քանի որ մյուս «մասնակիցները» անշունչ առարկաներ են՝ խաղալիքներ, տարբեր իրեր, փոխարինող առարկաներ: Խաղացող երեխան միաժամանակ գործում է իր և մնացած բոլոր «խաղընկերների» կողմից, դրանով իսկ կառավարում խաղային իրադրությունը և կարգավորում խաղի ընթացքը: Ռեժիսորական խաղերի հիմնական առանձնահատկությունը, կարելի է ասել, նույնիսկ առավելությունը այն է, որ խաղն ունի մեկ դերակատար, որի «խաղընկերները» չունեն ցանկություններ, պահանջումներ, հետևաբար չունեն նաև հավակնություններ խաղից, ինչը հնարավորություն է տալիս խաղացող երեխային միանձնյա ղեկավարելու, որոշելու բոլորի փոխարեն և գործելու՝ սեփական նախասիրություններից, հետաքրքրություններից և կարողություններից ելնելով: Ռեժիսորական խաղն ունի արտաքին հայացքից անտեսանելի, սակայն բավական լուրջ խորհուրդ. այն նրբանկատորեն սովորեցնում է երեխային խաղալ և գնահատել սեփական ուժերը: Անշունչ «խաղընկերների»՝ խաղալիքների և առարկաների հետ շփվելու միջոցով, նա, կարծես, նախապատրաստվում է հասակակիցների հետ հաղորդակցման: Անհատական խաղը հնարավորություն է տալիս երեխային ազատ արտահայտելու սեփական փորձը, դիտարկելու այն տարբեր կողմերից և տեսանկյուններից և խաղալու բոլոր խաղալիքներով: Ռեժիսորական խաղերի միջոցով բավարարվում են երեխայի եսակենտրոն հակումները: Ռեժիսորական խաղերի ղեկավարումը մանկավարժներից պահանջում է նրբանկատ մոտեցում: Հաշվի առնելով այն, որ ռեժիսորական խաղը խիստ անհատական գործունեություն է, անհրաժեշտ է ղեկավարման ընթացքում խուսափել ուղղակի ցուցումներից, հրահանգներից: Երեխաներին կարելի է օգնել հետաքրքիր առաջարկների, պրոբլեմային իրադրությունների, հուշող հարցերի, սցենարի նախնական քննարկման միջոցով կամ նոր խաղանյութ տրամադրելով:

Ռեժիսորական խաղերի զարգացման կարևորագույն պայմանը խաղային միջավայրի ստեղծումն է և հարուստ խաղանյութի ապահովումը:

2.Խաղ - թատերականացումները երեխաների կողմից նախաձեռնված բեմականացումներ են, խաղ-ներկայացումներ, որոնց միջոցով երեխան փորձում է վերարտադրել իր երագած աշխարհը, աշխարհի այն կատարյալ պատկերը, որին նա ներքուստ ձգտում է:

Խաղ - բեմականացումները հաճելի են երեխաներին իրենց մարդասիրական ուղղվածությամբ և պարզությամբ, երեխային հասկանալի բովանդակությամբ և բարձր հուզականությամբ: Այսպես, գեղարվեստական գրականության լավագույն տարբերակը հեքիաթն է, որի բովանդակությունը երեխաները գերագույն հաճությամբ են ներկայացնում խաղ - թատերականացումներում: Հեքիաթի բովանդակության վերարտադրումը խաղ - բեմականացումների միջոցով երեխայի համար լավ հնարավորություն է՝ արտահայտելու սեփական պատկերացումները բարու և չարի, գեղեցիկի և տգեղի մասին: Խաղ - թատերականացումները երեխային հնարավորություն են տալիս նաև ստեղծագործելու. հերոսի կերպարն իր բոլոր դրսևորումներով վերլուծվում է խաղի ընթացքում և նպաստում համարժեք դիրքորոշման ձևավորմանը:

3.Շինանյութով խաղերը կառուցողական խաղեր են, որոնց մանկավարժական նշանակությունը բազմիցս հիշատակվել է ականավոր մանկավարժների աշխատություններում: Կառուցողական խաղն իրենից ներկայացնում է բնույթով ստեղծագործական, արդյունավետ գործունեություն, որի օգնությամբ երեխան ձեռք է բերում մարդկային պրակտիկ գործունեության կարողություններ և հմտություններ: Ռուս հոգեբան և մանկավարժ Ա. Ն. Լեոնտևը, կարևորելով կառուցողական խաղերի մանկավարժական նշանակությունը, նշում է, որ շինանյութով խաղերը կամ շինարարական խաղերն իրենց բնույթով և կառուցվածքով ստեղծարար են, արգասաբեր ու նպաստում են մանկան գործունեության նոր ձևերի առաջացմանը: Շինանյութով խաղերի ընթացքում զարգանում է երեխայի տարածական երևակայությունն ու տրամաբանական մտածողությունը, ձևավորվում է երեխայի կառուցողական գործունեությունը, նախապատրաստվում են ուսումնական գործունեության տարրերը, կատարելագործվում են աշխատանքային

գործունեության կարողություններն ու հմտությունները: Շինանյութով խաղերի ընթացքում երեխան, հանդես գալով շինարարի դերում, իսկապես զբաղված է ստեղծարար գործունեությամբ, որի արդյունքը ակնհայտ է և տեսանելի ն՛ իր, ն՛ մեծահասակների համար: Խաղի առավելությունն այն է, որ այն պահանջում է երևակայական խաղային տարածություն, միջավայրի պատկերացում և կառուցում, երևակայության և տարածական մտածողության լարված աշխատանք, գործընկերների համար համագործակցության եզրերի հաստատում:

4. Կանոնով խաղին բնորոշ են մի շարք առանձնահատկություններ, որոնք ներկայացնում են դրանց էությունն ու մանկավարժական արժեքը: Այսպես.

1. Կանոնով խաղը նպատակաուղղված մանկավարժական գործընթաց է, որն ունի ուսումնական, դաստիարակչական ու զարգացնող հստակ նպատակներ և խնդիրներ:

2. Կանոնով խաղերի ընթացքում երեխաների խաղային գործողություններն ու հարաբերությունները կարգավորվում են խաղի համապատասխան կանոններով:

3. Կանոնով խաղերը ղեկավարվում են ուղղակի եղանակներով:

4. Կանոնով խաղերին բնորոշ հստակությունն ու պատրաստի բովանդակությունը նպաստում են դրանց ինքնաղեկավարմանը [15]:

5. Շարժախաղերը մեծ նշանակություն ունեն հատկապես մաթեմատիկայի բնագավառում, քանի որ դրանք նպաստում են սովորողների տարածական կողմնորոշմանը, ձևավորում են միմյանց հետ մրցելու, պայքարելու, հաղթելու, դրանով իսկ նաև դրական վերաբերմունք ուսման նկատմամբ, որն էլ մաթեմատիկա առարկայի բովանդակության, նրա նկատմամբ հետաքրքրության ձևավորման ու տարածական պատկերացումների ձևավորման գրավականն է: Շարժախաղերի շնորհիվ ամրապնդվում է երեխաների առողջությունը, ընդլայնվում է աշխարհայացքը, առաջանում է հետաքրքրություն գիտության տարբեր բնագավառների նկատմամբ [16]:

6. Դիդակտիկական խաղը ուսուցման միջոց է, որը ձևավորում է ինքնուրույն սովորելու ունակություն՝ ելնելով երեխաների ինքնավերլուծության և ինքնագիտակցության կարողություններից [23]:

Ինչպես ցանկացած գործունեություն, այնպես էլ խաղը կատարում է որոշակի գործառույթներ, որոնցով էլ պայմանավորված է նրա յուրահատկությունը:

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 կոլեկտիվի 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 մոգական ուժ ունի. այն ունակ է սնելու երևակայությունը:

Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել [11]:

ԳԼՈՒԽ II

ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳԸ

2.1. Դիֆակտիկական խաղերի գործառնության շրջանակները

«Դիֆակտիկական 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]: 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 դա տեղի 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 դիֆակտիկական 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 [4]: 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, նախապատրաստում նյութեր՝ 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 մտտեցումներ: 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 (Բուրատինո, 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՝ |

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 եք 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 է խաղալիքներ և ամեն անգամ կրկնում է:

-Թը՛ իսկ-թը՛ իսկ, 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:

-Գիտե՞ք, 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:



«Բուրաստինոյի հանելուկը»

Խաղի նպատակը՝

Ձևավորել նկարների մեջ երկրաչափական մարմինները տարբերակելու կարողություն:

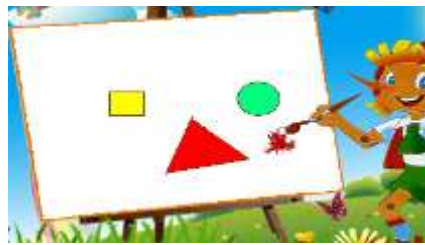
Դիդակտիկ պարագաներ՝ Պաստառ Բուրատինոյի նկարով, մեկ հատ պաստառի տեսքով բոլորի համար, կամ յուրաքանչյուր երեխայի համար առանձին-առանձին՝ քարտերի ձևով:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է Բուրատինոյի նկարը, որում նա նկարում է շրջան, քառակուսի, եռանկյուն:

-Ի՞նչ է հեքիաթի հերոսի անունը, ով ձեզ հյուր է եկել (Բուրատինո):

-Թվարկեք և ցույց տվեք, թե ինչ է նա նկարում (շրջան, քառակուսի, եռանկյուն):

- Ի՞նչ գույն ունի այդ պատկերներից յուրաքանչյուրը [20]:



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):

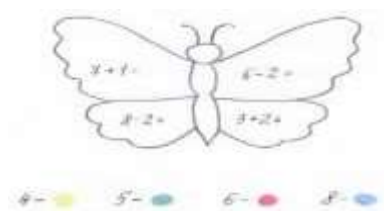


Սեղանի խաղերը, ինչպես և առարկայական խաղերը, հիմնված են զննականության սկզբունքի վրա, բայց այդ խաղերում երեխաներին տրվում է ոչ թե առարկան, այլ նրա պատկերը: Սեղանի խաղերի բովանդակությունը տարաբնույթ է: Լոտոյի մի քանի ձևեր,

նկարների գույգեր երեխաներին ծանոթացնում են մրգերին, բանջարեղենին, կենդանիներին, թռչուններին, նրանց որակներին և հատկություններին: Մյուսները մատնանշում են բնության եղանակային երևույթների ներկայացումը («Տարվա եղանակ» լուտոն), 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 օլիմպիադաների, 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:

2.2. Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները

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:

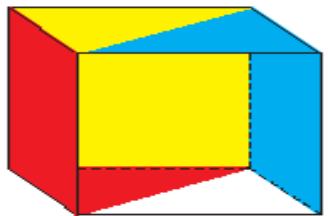
7.Ինչպիսի՞ փոփոխություններ պիտի կատարել խաղում, որպեսզի մեծացվի երեխաների հետաքրքրությունն ու ակտիվությունը խաղի նկատմամբ:

8.Ինչպիսի՞ փաստեր պիտի հաղորդել երեխաներին խաղի ավարտից անմիջապես հետո (խաղի լավագույն պահերը, առավել ակտիվ մասնակիցները, խաղի թերությունները և այլն) [22]:

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, սովորաթղթից 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 ափսեների գույների»:



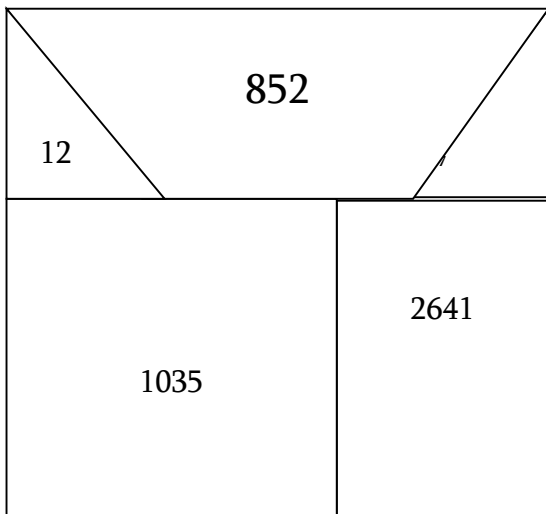
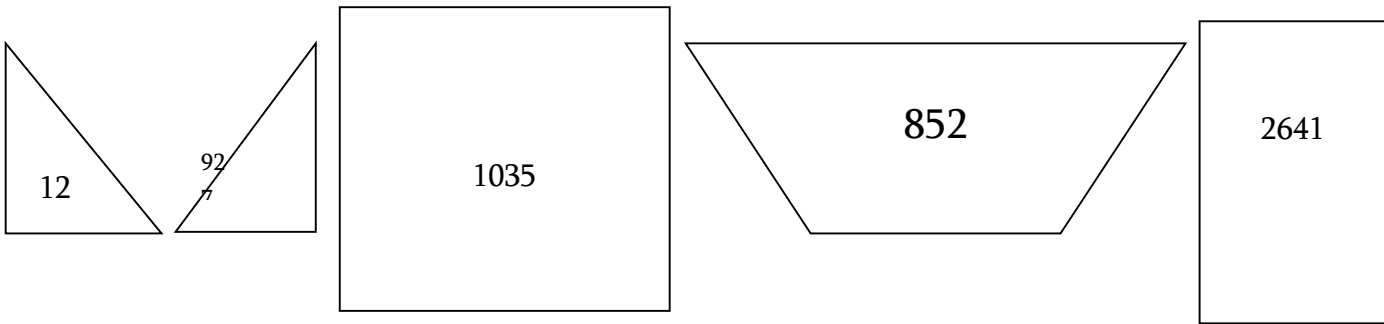
3.Խնդիրները տրված են աստիճանական բարդացող կարգով. այստեղ կիրառվում է հեշտից դժվար գնացող սկզբունքը:

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 զննականորեն 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:

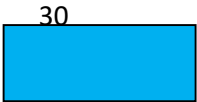
9.Խաղերը երեխաներին թույլ են տալիս բարձրանալ մինչև սեփական հնարավորությունների բարձրակետ, ուր նրանց զարգացումն ավելի հաջող է ընթանում:

10.Զարգացնող ստեղծագործական խաղերում, որոնցում նրանց գլխավոր առանձնահատկությունն է ամփոփված, 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.

- Ամեն անգամ բարձրանալով մինչև իր հնարավորությունների բարձրակետը՝ երեխան ավելի հաջող է զարգանում:
- Խնդիրները կարող են տարբեր լինել իրենց բովանդակությամբ, բացի դրանից ինչպես ցանկացած խաղ, դրանք ևս չեն հանդուրժում ստիպողականություն ու ստեղծում են ազատ և ուրախ ստեղծագործական մթնոլորտ:
- Այդպիսի խաղեր խաղալով իրենց երեխաների հետ՝ մայրերն ու հայրերը աննկատելիորեն ձեռք են բերում շատ կարևոր ունակություն՝ զսպվածություն՝ երեխային ինքնուրույն մտածելու և որոշում կայացնելու գործում չխանգարելով:

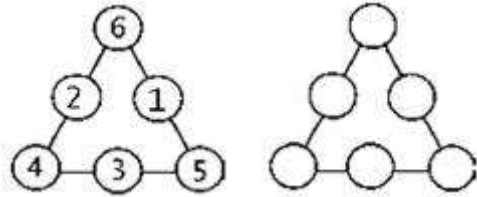
Հենց զարգացնող խաղերի շնորհիվ է ստեղծվում ինքնատիպ միկրոաշխարհ ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար: Այդ կերպ տարբեր խաղեր զարգացնում են ինտելեկտի տարբեր կողմեր՝ ուշադրությունը, հիշողությունը՝ հատկապես տեսողական, նյութերը դասակարգելու և համակարգելու ունակությունը, համադրելու, եղած տարրերով, բաղադրիչներով 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:

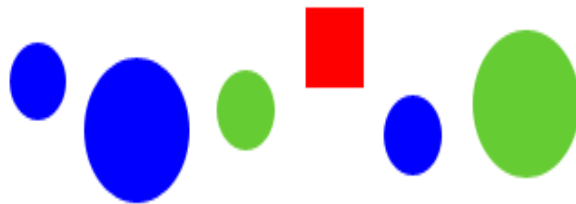


: =

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



3) Գտի՛ր ավելորդ պատկերը:



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:



Այնուհետև համեմատությունը առավել բարդանում է. երեխաներից պահանջվում է բուրգ հավաքել հինգ և ավելի գույնի օղակներով: Օրինակ՝



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, մշակեն թվերի և առարկաների խմբերի միջև համապատասխանություն ստեղծելու ունակություն, որը բնութագրում է այդ թիվը, ինչպես նաև ստեղծեն 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 առնչություն 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 քառասային 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 է 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 ճնճուկը» խաղում երեխաները գործում են երևակայական իրավիճակներին համապատասխան տեղաշարժում են ճնճուկների պատկերները և պատմում ընկերներին իրենց գործողությունների մասին: Մի կողմից երեխաները ընդունում են այդ տեղաշարժը, որն իրենք են իրականացնում, ինչպես թռիչքը. մանկական երևակայությամբ ճնճուկը 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: Օրինակ՝

Գտի՛ր թիվը

Խաղի նպատակը: Սովորողների արագ հաշվելու կարողությունների զարգացում:

Ուսուցման միջոցները: 1 – ից 30 թվերով քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Գրատախտակին երկու պաստառ է դրված, ուր ամրացված են 1 – ից 30 թվերը՝ խառը հաջորդականությամբ: Խմբերի անդամները հերթով թվերը դասավորում են հաջորդականությամբ և կազմում թվային շարք: Հաղթում է այն խումբը, որն առաջինն է ճիշտ կառուցել այդ թվային շարքը:

2	14	27	20	7
11	25	9	18	3
22	15	6	13	24
4	30	17	28	10
8	23	1	21	29
19	12	26	16	5

Կանգնի՛ր

Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից շրջանի՝ որպես երկրաչափական պատկերի մասին գաղափարի կազմում, հաշվողական ունակությունների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները: Թվային քարտեր, երկրաչափական պատկերներ:

Խաղի բովանդակությունը: Խաղի մասնակիցները շրջան են կազմում ու հերթականությամբ հաշվում: Խաղացողներից մեկը՝ խաղավարը, վերցնում է գնդակը, կանգնում շրջանի կենտրոնում, ապա գնդակը ուժգին հարվածում գետնին և բարձրաձայն ասում մի թիվ: Բոլոր խաղացողները տարբեր կողմեր են վազում: Անվանված թվին համապատասխան մասնակիցը դառնում է խաղավար: Նա գնդակը վերցնում է գետնից ու բարձրաձայն ասում խմբին. «Կանգնի՛ր»:

Բոլորը պիտի անմիջապես կանգնեն: Խաղավարը՝ տեղից չշարժվելով, նետում է գնդակը ցանկացած խաղացողի՝ ջանալով հարվածել նրան: Վերջինս կարող է, ինչպես հարմար է, թեքվել, շրջվել, բայց տեղից չշարժվել: Եթե խաղավարը վրիպում է, նա նորից վազում է գնդակի հետևից: Այդ ժամանակ մյուս խաղացողները կարող են տեղից տեղ շարժվել, մինչև խաղավարը, բռնելով գնդակը, նորից կհրամայի «Կանգնի՛ր»: Խաղավարին փոխարինում է նա, ում վերջինս հարվածել է գնդակով [20]:

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

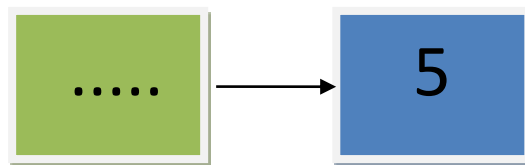
քարտերի միջոցով ու հավաքապաստառի ազատ վանդակում տեղադրում համապատասխան թվային քարտը:

Որո՞նե՛լ գույգը:

Խաղի նպատակը: Սովորողների՝ «քանակային թիվ» հասկացության մասին ունեցած գիտելիքների ստուգում:

Ուսուցման միջոցներ: Թվային ու պայմանանշանային քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Աշակերտների մի մասի մոտ շրջանիկներով քարտեր են, իսկ մյուսների մոտ՝ թվանշաններ: Պետք է համապատասխան գույգեր կազմել:



Լուսակիր

Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից թվերի գումարում կատարելու կարողությունների ամրապնդում:

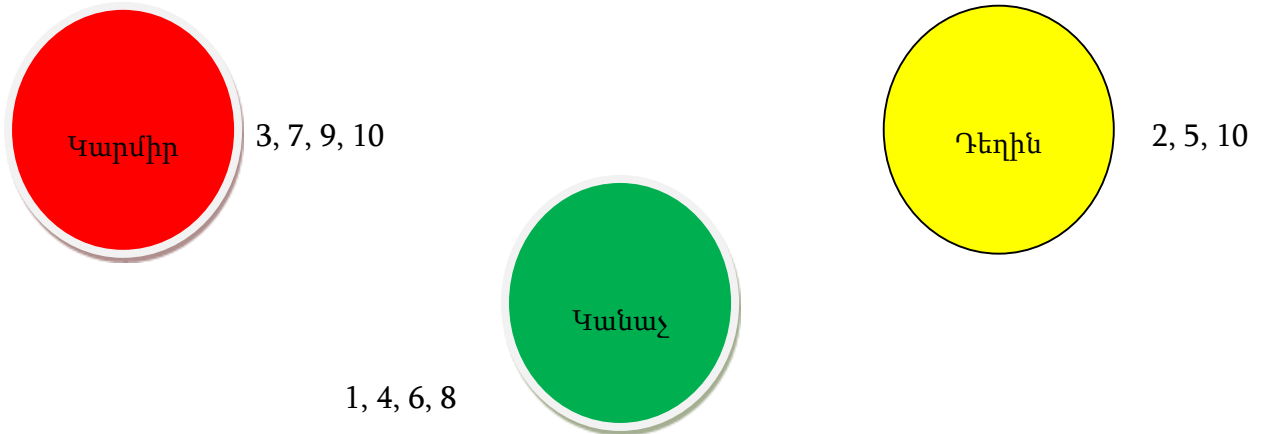
Ուսուցման միջոցները: Կարմիր, դեղին ու կանաչ գույնի շրջաններ:

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՝



Տոնածառը զարդարել փուչիկներով



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

Ուսուցման միջոցները: Եղևնու և փուչիկների նկարներ:

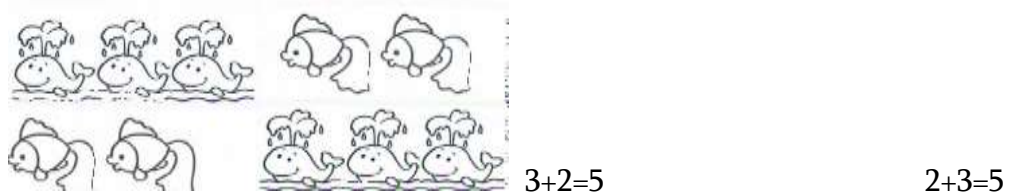
Խաղի բովանդակությունը: Երեխաներին առաջադրվում է դիտել նկարների օրինակները և եղևնու առաջին շերտին նկարել այնքան փուչիկներ, որոնց քանակը հավասար կլինի առաջին գումարելիին: Երկրորդ և երրորդ շերտերում փուչիկներ նկարելու համար պիտի երկրորդ գումարելին ներկայացնել այնպիսի գումարելիների գումարի տեսքով, որոնցից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

Գուշակի՝ր

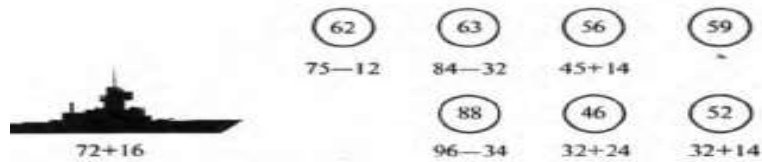
Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից գումարման տեղափոխական հատկության վերաբերյալ գիտելիքների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները: Ձկների տարբեր տեսակների նկարներ:

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



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:

Ո՞վ ավելի շատ պատկեր ունի



Խաղի նպատակը: Սովորողների՝ 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:

Կազմի՛ր բառ

Խաղի նպատակը: Սովորողների՝ բազմապատկման ու բաժանման գործողություններ կատարելու ու կապակցված խոսք կառուցելու կարողությունների զարգացում:

Ուսուցման միջոցները: Թվային ու տառային քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Գրատախտակին գրված են օրինակներ՝ $12 : 4 =$, $49 : 7 =$:

Գրատախտակի մոտ գալիս է երկու խումբ: Ազդանշանից հետո խմբերի առաջին անդամները լուծում են օրինակներից մեկը և ընտրում նախօրոք պատրաստված քարտերից այն, որի վրա նշված է լուծված օրինակի համապատասխան արժեքը: Քարտի մյուս կողմում գրված է տառ: Խումբը, որն առաջինն է բառը կազմում, հաղթում է: Այս խաղում առկա են միջառարկայական կապեր, քանի որ կարող են կազմվել բառապաշարային կամ որևէ կանոնի վերաբերող բառեր:

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:

Ուրախ գնդակ



Ուսուցման նպատակը: Թվաբանական գործողությունների հնարների ամրապնդումը թվեր կազմելու միջոցով:

Ուսուցման միջոցները: Թվաբանական գործողությունների օրինակներով քարտեր, գնդակներ:

Խաղի բովանդակությունը: Ուսուցիչը, նետելով գնդակը, անվանում է 10 թիվը, ապա 9, ...: Հերթով նա աշակերտներին տալիս է առաջադրանքներ. «Անվանել 1 – ից փոքր թիվ: Յուրաքանչյուրը, ստանալով գնդակը, անվանում է անհրաժեշտ թիվը:

Մաթեմատիկական ձկնորսություն

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 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 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:
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..
17. Менджерицкая Д. В., Воспитателю о детской игре, М., Издательство «Просвещение», 1982 год, 128 с..
18. Никитин Б.П. Интеллектуальные игры. – Изд. 6-е, испр. и доп., Обнинск, "Световид", 2009–216 с..
19. Новосёлова С.Л., " Игра дошкольника". – М., 1989, 286 с..
20. Потапова Л.А., Дидактические игры, игровые упражнения и их роль в формировании элементарных математических представлений, Санкт-Петербург 2012, 28 с..
21. Тарабурина Т.Ю., Система дидактических игр на уроках математики в начальной школе. Санкт-Петербург, НОУ «Санкт-Петербургская гимназия Альма Матер, 2009 г., 20 с..
22. Труднев В. П., Внеклассная работа по математике в начальной школе, «Просвещение», М., 176 с..
23. Фролова Л. А., Использование дидактической игры при обучении орфографии, Начальная школа 2009 №10, 30 – 32 с..