



# «Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների

կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին

Առարկան՝ Դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Մերի Ալոյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Արտաշատ քաղաքի

Արարատ Գոլեցյանիանվան հ.1 հիմնական դպրոց

Երևան 2023

## Հետազոտական աշխատանքի վերաբերյալ հաշվետվություն

Հետազոտությունն իրականացնող ուսուցչի տվյալներ

Անուն, ազգանուն

Մերի Ալոյան

Աշխատավայրը(դպրոցի լրիվ անվանումը)

Արտաշատ քաղաքի Արարատ  
Գոլեցյանի անվան թիվ 1 հիմնական  
դպրոց

Մասնագիտություն

Ուսուցչուհի

Հեռախոսահամար

093-25-26-92

Էլ. հասցե

[aloyanmary1@gmail.com](mailto:aloyanmary1@gmail.com)

Դասավանդվող առարկա (առարկաներ)

Դասվար

## *Բովանդակություն*

Ներածություն .....	3
1. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին	
2. Հետազոտական աշխատանքի հարցը /պնդումը- Ի՞նչ նշանակություն ունեն խաղային տեխնոլոգիաները մաթեմատիկայի դասերն իրականացնելիս. ....	6
2.1. Խաղը որպես մարդկային գործունեության ձև.....	7
2.2. Խաղային տեխնոլոգիաների կարևոր գործառույթները.....	9
2.3. Մաթեմատիկական խաղերի կազմակերպումը.....	10
3. Մաթեմատիկական խաղեր.....	12
4. Եզրակացություն.....	16
5. 5.Օգտագործված գրականության ցանկ.....	17

## *Ներածություն*

Աշխարհը բարելավելու համար անհրաժեշտ է շրջվել դեպի դրական կրթական տեխնոլոգիաներ: Միայն այդ ժամանակ կրթությունը կդառնա գրեթե միակ համապատասխան բնագավառը, որը կարող է բարելավել կյանքը: Արդյունավետ դասավանդման համար նորօրյա դպրոցի ուսուցչին անհրաժեշտ է ոչ միայն դասավանդվող առարկայի խոր և բազմակողմանի իմացություն, այլև դասավանդման ձևերի նպատակահարմար ընտրություն կատարելու կարողություն ու հմտություն:

Դպրոցական կրթության զարգացման ներկա փուլում կարևոր է խաղի պրոցեսը ուսուցման գործընթացում: Խաղային ուսուցումը դպրոցում դիտարկվում է որպես ուսումնասության հիմնական միջոցներից մեկը:

Խաղերի օգտագործումը որակապես փոխում է, թե ուսուցչի դերը, թե աշակերտի դերը, ձևավորում է ուսուցիչ-աշակերտ հարաբերությունների ավանդականից տարբեր մի նոր որակ: Դպրոց մտնող երեխան գտնվում է կարծես անցումային փուլում՝ նախադպրոցական տարիքից, որտեղ բոլոր նոր անձնային, հոգեբանական որակները առավել հեշտ ու լավ ձևավորվում են խաղային գործունեության մեջ: Այս տարիքում ավելի շատ խաղ և զվարճանք է պետք երեխային, քան լուրջ գործունեություն, ուստի դպրոցում պետք է դեռ երկար ժամանակ համապատասխան միջավայր և պայմաններ ապահովել խաղի համար:

Խաղալով երեխան անընդհատ ձգտում է գնալ առաջ, նրա մոտ միաժամանակ աշխատում են ենթագիտակցությունը, խելքը և երևակայությունը, հետևաբար երեխաների զգացմունքային ոլորտի զարգացումը, ինչպես նաև մտավոր կարողությունների զարգացումն ավելի արդյունավետ կատարվում են խաղի մեջ:

Խաղի կիրառման համակարգում տարբերվում են գործունեության երկու

տեսակ. ուսուցանող և ուսումնական: Առաջինը՝ սովորողին խաղալով սովորեցնել համեմատելու, համադրելու, դասակարգելու, ընդհանրացնելու, այսինքն՝ մտավոր գործողություններ կատարելու կարողություններ:

Երկրորդ տեսակը բնութագրվում է ուսուցչի գործունեությամբ: Այս դեպքում ուսուցիչն օգնում է սովորողին ուսումնական գործընթացն ուղղորդելու հարցում: Խաղը համարվում է զվարճանքի, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործելու, թերապիայի հզոր միջոց: Այն ուսումնական գործունեությունը խթանող միջոց է:

Խաղը երեխայի համար ճանապարհ է բացում դեպի այն աշխարհը, ուր նա ապրում է :

Աշխատանքի նպատակն է բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների դերը և նշանակությունը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում և ցույց տալ դրանց կիրառման իրավիճակներն ու դրսևորումները:

# Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին

*Հետազոտական աշխատանքի հարցը /պնդումը- Ի՞նչ նշանակություն ունեն խաղային տեխնոլոգիաները մաթեմատիկայի դասերն իրականացնելիս :*

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորույթ չէ: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի և այլ հարցերի մշակմամբ մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգոտսկին, Լեոնտևը, Էլկոնինը և այլոք:

Խաղը սովորողներից պահանջում է հնարամտություն, ուշադրություն, փոխզիջում, արագ կողմնորոշման կարողություն, որոշում կայացնելու կարողություն, զարգացնում և կատարելագործում է առարկայինկատմամբ հետաքրքրություն:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը և մարմնաշարժողական, և իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղի մուտքը դասարանում ստեղծում է նոր և յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ – աշակերտ և աշակերտ – ուսուցիչ փոխհարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ: Խաղային տեխնոլոգիաները հանդիսանում են հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոցներ:

Խաղի կիրառումը մաթեմատիկայի դասին էապես փոխում է սովորողի վերաբերմունքը առարկայի հանդեպ՝ ուսման գործընթացը դարձնելով առավել հետաքրքիր:

- Խաղի կիրառման դրական կողմերն են՝
- . Նյութի յուրացման ընթացքի հեշտացում
- . Դիտողության մակարդակի մեծացում
- . Ժամանակի տնտեսում

. Առարկայի նկատմամբ սովորողի հետաքրքրության բարձրացում:

Խաղերը ընտրելիս ուսուցիչը պետք է հենվի կրտսեր դպրոցականների տարիքային առանձնահատկությունների վրա: Խաղն ինքնանպատակ չպետք է լինի:

Պետք է իմանալ նպատակը, իրագործման ուղիները, դասի այն պահերը, որտեղ պետք է օգտագործվի: Անհրաժեշտ է կիրառել այնպիսի խաղեր, որոնք նպաստում են ոչ միայն ուսուցողական, այլև դաստիարակող և զարգացնող խնդիրների լուծմանը:

Երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով, երեխաների համար այն դառնում է ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ ու ցանկալի: Խաղային մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկադ արտահայտեն իրենց մտքերը: Ամեն դեպքում ուսուցչից պահանջվում է մեծ նրբանկատություն: Ոչ մեկը չպետք է ունենա գերաբժեքության կամ թերաբժեքության բարդույթ:

Խաղը կարող է կիրառվել դասի տարբեր փուլերում, տնային աշխատանքի ստուգման, դասի ամփոփման ժամանակ: Դասի որոշակի փուլում իրագործվող խաղային իրավիճակը խթանում է յուրաքանչյուր երեխայի ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացմանը, տալիս է հնարավորություն քննարկումների մասնակցության, որը թույլ է տալիս նույնիսկ ամենաթույլ աշակերտին հասկանալ և յուրացնել նոր նյութը, սովորեցնել այն գործնականում կիրառել:

Խաղը վախի, տագնապի, անվստահության զգացողության հաղթահարելու միջոց է: Խաղալով երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի լիարժեք անդամ:

### ***1.1. Խաղը որպես մարդկային գործունեության ձև***

Խաղը բոլոր ժամանակներում գնահատվել է որպես կյանքի հրաշալի երևույթ: Այսօր էլ այն գիտական մտքի համար մնում է որպես բարդ ուսումնասիրվող ոլորտ: Խաղը կապված է մարդկաբան գրեթե բոլոր ոլորտների հետ: Բոլոր մեթոդիստներն իրենց ուշադրությունը պետք է սևեռեն խաղերի վրա, որը նպաստում է ուսուցման պրոցեսի արդյունավետության բարձրացմանը:

Խաղը մարդուն ուղեկցել է պատմական զարգացման բոլոր փուլերում: Այն եղել է ոչմիայն զվարճանքի զբաղմունք, այլև որոշ դեպքերում կարողությունների ձևավորման միջոց: Խաղային գործունեության ժամանակ կարելի է երեխային ճանաչել բոլոր կողմերով: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի

հոգեբանությունն ու անհատականությունը պարզ արտացոլվում է խաղի մեջ: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման և դաստիարակության գործում խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում: Պասիվ երեխաների մաթեմատիկական և լեզվական ունակությունների ձևավորման ու զարգացման գործում մեծ դեր է խաղում խաղը: Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև ուսուցողական, դաստիարակչական նշանակություն: Այդ դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ՝ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար: Խաղը փոքրիկների կողմից ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Հետաքրքիր խաղը ստեղծում է աշխույժ, զվարթ տրամադրություն, երեխաների կյանքը դարձնում լիարժեք և բավարարում նրանց պահանջմունքը:

Երեխաների խաղային գործունեության անհրաժեշտության մասին գրել են բազմաթիվ մանկավարժներ, հոգեբաններ:

Նրանք բոլորն էլ համարում են, որ խաղի միջոցով երեխային կարելի է և կրթել, և դաստիարակել:

Գաղտնիք չէ, որ երեխան խաղերի միջոցով կրկնում է մեծերի գործունեությունը և խաղալով իր վրա է վերցնում նրանց սոցիալական դերը՝ այն ներկայացնելով խաղային գործողություններով: Կրտսեր դպրոցականներն իրականացնում են մարդու գործունեության բոլոր ձևերը՝ խաղ, ուսում, աշխատանք, սակայն նրանց խաղային գործունեության բնույթն էականորեն տարբերվում է գործունեության մյուս ձևերից:

Պայմանավորված կրտսեր դպրոցական տարիքի փուլերի առանձնահատկություններով՝ խաղերը փոխվում են դառնալով ավելի բազմազան, ավելի ինտելեկտուալ ու իրականացման քայլերի իմաստով՝ ավելի բարդ:

Խաղը կյանքի մոդել է, որի միջոցով երեխաները ճանաչում են աշխարհը, որում և զարգանում աշխարհայացքները:

«Երեխան ապրում է խաղով՝ խաղով է սովորում, խաղալիս է մտածում, խաղալով է հաշվում: Խաղն է երեխայի գրավականը», -ասել է Վ. Ա. Սուխումլինսկին: Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգեկան աշխարհ են հորդում շրջակա աշխարհի մասին պատկերացումները և հասկացությունները:

«Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա ուրախությունը: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում. դա նրա ձևն է, նրա մեթոդը: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու», - ասել է մեծն Հ. Թումանյանը:



## ***1.2. Խաղային տեխնոլոգիաների կարևոր գործառույթները***

Աշակերտի մեջ անձնային և հոգեբանական բոլոր որակները առավել հեշտ ուլավ ձևավորվում են խաղային գործունեության մեջ: Այստեղ խաղը դիտարկվում է որպես առաջատար գործունեություն ոչ այն պատճառով, որ այն երեխայի կյանքում մեծ տեղ է գրավում, այլ որովհետև խաղի ընթացքում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում գլխավոր փոփոխությունները, զարգանում են հոգեկան այն գործընթացները, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր առավել բարձր աստիճանի անցնելու համար:

Խաղային գործունեությունը հետաքրքիր է երեխաներին և կարող է առաջացնել նորի ճանաչման դրական շարժառիթ:

Խաղային տեխնոլոգիաների գործունեությունը կատարում է հետևյալ կարևոր գործառույթները.

**. Անձնային որակները կարգավորող գործառույթ** – նպաստում է աշակերտի

անձնային որակների զարգացմանը:

**. Հաղորդակցական գործառույթ** – Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ հստակ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

**. Սոցիալ-մշակութային գործառույթ** – Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Խաղի այս գործառույթը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ:

**. Խաղի ակտորոշիչ գործառույթ** – Սա յուրահատուկ ինքնարտահայտման միջոց է, որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:

**. Խաղի շտկողական գործառույթ** – Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով, եթե յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլև խաղընկերների դերերը: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրան շփվել հասակակիցների շրջապատում:

**. Խաղի ինքնիրացման գործառույթ** – Սա խաղի հիմնական գործառույթներից մեկն է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնիրացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը, ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

**Խաղի գվարձացնող գործառույթ** – Սա առնչվում է հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղը մոզական ուժ ունի: Այն ընդունակ է սնել երևակայությանը:

**Խաղի թերապևտիկ գործառույթ** – Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղով: Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը պետք է կարևորել: Այն ուսումնական գործունեությունը խթանող միջոց է:

### ***1.3. Մաթեմատիկական խաղերի կազմակերպումը***

Մաթեմատիկական խաղերն ունեն իրենց պատմական անցյալը: Հայտնի է, որ Հին Եգիպտոսում եղել են խնդրագրքեր, որտեղ գրված են եղել մաթեմատիկական խնդիրներ: Կամ 7-րդ դարում Անանիա Շիրակացու թվաբանության խնդրագրքում հատուկ տեղ է հատկացվել հանելուկային խնդիրներին: Սակայն երկար տարիների մարդկության զարգացմանը զուգահեռ, զարգացել են նաև ուսուցման մեթոդները և փոխվել են մաթեմատիկական խաղերին ներկայացվող պահանջները:

Մեր մեծ մանկավարժները շատ են խոսել խաղի կարևորության մասին: Ահա նրանցից մի քանիսի մտքերը.

Մակարենկոն գտնում է, որ խաղն այնպես պետք է կազմակերպել, որ խաղը մնախաղ, բայց խաղի միջոցով դաստիարակվի ապագա քաղաքացու ազնիվ հատկություններ:

Ուշինսկին բարձր է գնահատել խաղի դերը որպես երեխայի ինքնուրույնության և ստեղծագործական ունակությունների դրսևորման լավագույն հնարավորություն: Նա խորհուրդ էր տալիս՝ երեխային թույլ տալ մի քիչ շարժվելու, որից հետո նա ձեզ կնվիրի նորից աշխույժ ուշադրություն:

Հովհաննես Թումանյանը խաղը համարում է երեխաների բնական պահանջը, նրանց լրջությունը, էությունը : Այն ամենը, ինչը երեխային տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունվում է և հեշտ էլ յուրացվում՝ առանց ձանձրացնելու և հոգնեցնելու:

Մ. Գորկին ասում է, որ խաղը երեխայի համար ուղի է բացում դեպի աշխարհի ճանաչելիությունը:

1. Ըստ գործունեության բնագավառի խաղերը լինում են ֆիզիկական, աշխատանքային, սոցիալական, մտավոր, հոգեբանական:
2. Ըստ առարկայական բնագավառի լինում են մայրենիի, մաթեմատիկայի և այլն:
3. Ըստ մանկավարժական գործընթացի խաղերը լինում են հսկող, ուսուցանող, ճանաչողական, զարգացնող, հայտորոշիչ, ստեղծագործական:
4. Ըստ խաղային մեթոդիկայի՝ դերային:
5. Ըստ խաղային ոլորտի՝ առարկաներով և առանց առարկաների: Լավ հայտնի է, թե որքան նշանակալի են դերային խաղերը նախադպրոցականների կյանքում: Բայց, տարրական դասարաններում, ինչպես ցույց են տալիս հոգեբանների ուսումնասիրությունները, գործունեության այս ձևը կարող է հասնել բարձր զարգացման: Դրվագա- դերային խաղը կարող է դառնալ վեց տարեկան առաջին դասարանցիների աշխատանքի հիմնական ձևը դասամիջոցներին: Շատ կարևոր են թատերականացված խաղերը, երբ կոլեկտիվով խաղարկում են գրական ստեղծագործությունները:

Դասին նախապատրաստվելիս ուսուցիչը պետք է ճիշտ ընտրի խաղը, որոշի խաղի մեջ յուրաքանչյուր սովորողի դերը՝ հաշվի առնելով նրա անհատական առանձնահատկությունները, հետաքրքրությունների շրջանակը, ներուժը և դրական կողմերը:

Խաղի օգնությամբ ուսուցիչը կարող է հեշտությամբ ակտիվացնել անհամարձակ, անվստահ երեխային: Երեխաները լավ են կատարում հատկապես ակտիվ, շարժողական գործողություններ ենթադրող խաղերը, որոնց ընթացքում սովորողները շարժում են և միաժամանակ կատարում մտավոր խնդիրը: Շարժումն աշխուժացնում է դասը, որի արդյունքում նկատելիորեն բարձրանում է սովորողների տրամադրությունը և ստեղծվում է բարձր կարգապահություն, կամքի ուժ, իսկ ուսուցչին իր առջև դրված խնդիրների հաջողությամբ կատարելու բարենպաստ պայմաններ:

## 2. Մաթեմատիկական խաղեր

Հետազոտության այս գլխում բազմաթիվ խաղերից, որոնք երեխաների կյանքի անբաժան մասն են կազմում, առանձնացրել են մաթեմատիկական խաղերը, որոնք նպաստում են երեխաների մտավոր կարողությունների զարգացմանը: Այս դեպքում երեխան ավելի ազատ ու անկաշկանդ է զգում, իրեն թվում է, թե խաղում է, բայց խաղալով ավելի հեշտությամբ է յուրացնում դասանյութը: Նախքան խաղը կազմակերպելը պետք է մանրամասն բացատրվեն խաղի նպատակը, ընթացքը և կանոնները, ինչպես նաև խաղի ընթացքում խաղավարը պետք է հետևի խաղի կանոնների պահպանմանը:

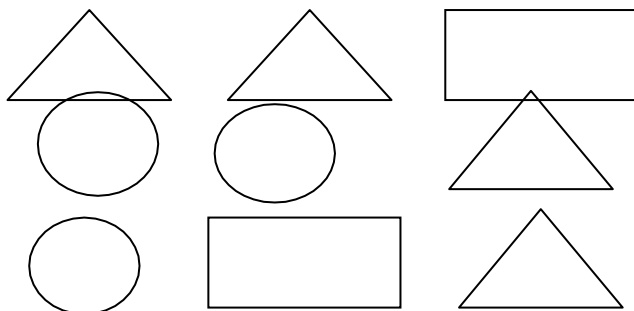
Ներկայացնենք մի քանի մաթեմատիկական խաղերի օրինակներ, որոնք նպատակահարմար է կազմակերպել տարրական դասարաններում: Այստեղ ուսուցչի հիմնական նպատակն է գործադրել հնարավոր բոլոր միջոցներն ու հնարները՝ աշակերտին դասի մեջ ներգրավելու համար:

### Ո՞ր պատկերն է պահված.

Նպատակները՝ ամրապնդել երկրաչափական պատկերների ճանաչումը, զարգացնել տեսողական հիշողությունը, դիտողականությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ երկրաչափական պատկերների հավաքածու, հավաքապաստառ կամ նագնիսական գրատախտակ:

Ընթացքը: Խաղավարը ամրացնում է տարբեր երկրաչափական պատկերներ՝ շրջան, եռանկյուն, քառակուսի, ուղղանկյուն, և առաջարկում 1-2 բուլետ ուշադիր դիտել: Մի քանի աշակերտի դուրս է հրավիրում դասասենյակից և այդ ընթացքում պատկերներից մեկը թաքցնում: Աշակերտները վերադառնալով պետք է որոշեն, թե որ պատկերն է պահված: Շահում է ճիշտ պատասխանողը:



**Տարբերիչ գույգ և կենտ թվերը:**

Նպատակը՝ Ամրապնդել գույգ և կենտ թվերի իմացությունը, զարգացնել ուշադրությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ Կարմիր և կապույտ դրոշակներ՝ երեխաների թվին համապատասխան:

Ընթացքը: Խաղավարը բացատրում է, որ կենտ թվերի դեպքում պետք է բարձրացնել կարմիր գույնի դրոշակը, գույգ թվերի դեպքում՝ կապույտ: Նա խառը ասում է գույգ և կենտ թվեր: Երեխաները բարձրացնում են համապատասխան գույնի դրոշակը: Միավժող երեխաները խաղից դուրս են գալիս:

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 10**

**Համր խաղ**

Նպատակը – Այս խաղը նպատակահարմար է կազմակերպել գումարման և բազմապատկման , ինչպես նաև նրանց հակադարձ գործողությունների ուսուցման ժամանակ:

Ընթացքը: Ուսուցչուհին խաղը կազմակերպում է օրինակների շղթայով՝ գրատախտակին գրում է մի շարք օրինակներ, որոնցից մեկի առաջին բաղադրիչը :

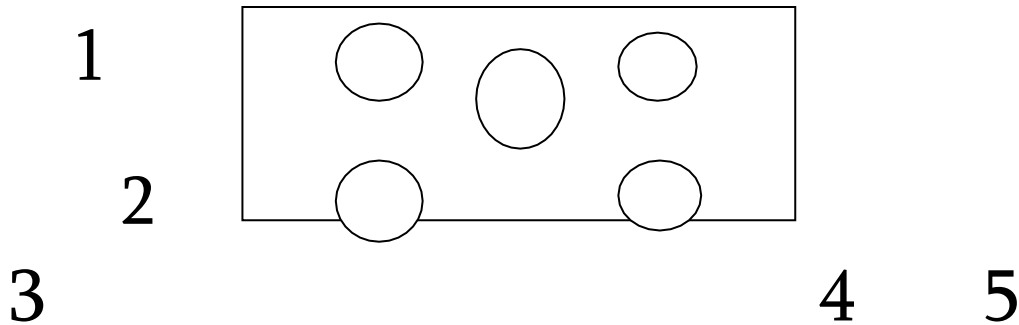
Առաջին աշակերտը մոտենում է գրատախտակին, լուռ գրում է առաջին օրինակը և լուծում: Երկրորդ աշակերտը գրում է այն օրինակը, որն սկսվում է առաջինի պատասխանով: Եվ այսպես հաջորդաբար աշակերտները լուռ լուծում են առաջին օրինակը և նստում:

Լուծում՝  $30:2 = 15:3 = 5:7 = 35+7 = 42:7 = 6:5 = 30$

**Խփիր նշանակետին:**

Նպատակը – Ձարգացնել աչքաչափը, դիտողականությունը, հաշվելու կարողությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ Ցուցապաստառ, որի վրա գրված են տվեր, փոքրիկ գնդակ:



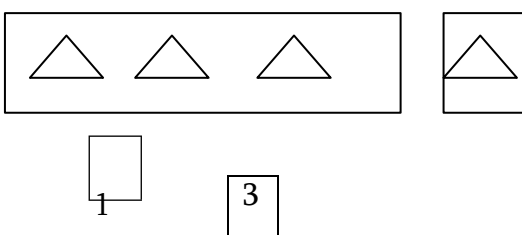
Ընթացքը: Պաստառն ամրացնում ենք 1.5 մ բարձրության վրա: Երեխաները կանգնում են դրանից 5-6 մ բարձրության վրա, նշան բռնում և գնդակով հարվածում նշանակետին: Ցուրաքանչյուր երեխա հարվածում է 4 – 5 անգամ: Շահում է այն աշակերտը, որը ճիշտ է հարվածել նշանակետին և շատ միավոր հավաքել :

**Արագ և լուռ:**

Նպատակը՝ Ձարգացնել արագաշարժություն, հնքնություն: Կրկնել թվերի կազմությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ Եռանկյունիներով և թվերով քարտեր:

Ընթացքը: Խաղավարն ասում է որևէ թիվ: Երեխաներն իրենց մոտ եղած թվաքարտերով կամ երկրաչափական պատկերների քարտերով պետք է կազմեն այդ թիվը:



Կարելի է խաղալ նաև գույգերով: Աշակերտներից մեկը բարձրացնում է այդ թիվը կազմող թվերից մեկի թվաքարտը, իսկ երկրորդը՝ մնացածը: Օրինակ՝ 6 թվի համար մեկը բարձրացնում է 2-ի, իսկ մյուսը՝ 4-ի թվաքարտը:

Այսպիսով, մաթեմատիկական խաղերը բազմազան են, որոնց դերն ու նշանակությունը երեխայի կյանքում, նրա զարգացման համար խիստ կարևոր են: Այնքան կարևոր են, որ արդի հոգեբանները հաճախ մարդու հասուն տարիքում հանդիպող բացասական երևույթները կապում են մանկության ընթացքում խաղի պակասի հետ:

## *Եզրակացություն*

Այս հետազոտության նպատակն էր ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին, դրանց դերն ու նշանակությունը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում, որն էլ թույլ է տալիս գալ հետևյալ եզրակացության.

- Խաղերի կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին լուծում է ոչ միայն կրթական, այլ նաև դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, ինչպիսիք են համագործակցությունը, կամքի ուժը, հաղորդակցումը, կարգապահությունը և այլն:
- Տարրական դասարաններում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին կարևոր նախապայման է դասի արդյունավետության բարձրացման համար:
- Դասապրոցեսում կիրառվող խաղերը պահպանում են կրտսեր դպրոցականների ֆիզիկական և մտավոր առողջությունը:
- Խաղերը նպաստում են, որ աշակերտները կարճ ժամանակում յուրացնեն ուսուցանվող նյութը:
- Աշակերտներն աննկատ ձևով հաղթահարում են շատ ուսումնական խնդիրներ, ընդգրկվում ակտիվ ուսուցման մեջ: Նույնիսկ ամենապասիվ աշակերտները ներգրավվում են ուսումնական գործընթացում:
- Այսպիսով, մարդը խաղացող, աշխատող և սովորող էակ է, ուստի խաղն ակտիվացնում է ուսումնական ողջ գործընթացը: Առանց խաղի ակտիվ ուսուցման մասին խոսք լինել չի կարող, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման անհնար է հասնել արդի կրթական նպատակներին:



## *Օգտագործված գրականության ցանկ*

1. Ն.Գրիգորյան «Ուշադրությունը զարգացնող խաղեր», Երևան, 2012թ.
2. Ա.Բաղդասարյան «Խաղալով սովորեցնենք», Երևան, 2001թ.
3. Գևորգյան Ա.-«Ուսուցում և խաղ»-Երևան 2013թ. 12.Թադևոսյան Ե. «Խաղից անցումն ուսումնական գործընթացին»-Երևան 2011թ.
4. Բ. Մեհրաբյան «Կրտսեր դպրոցականների մաթեմատիկական հետաքրքրությունների ձևավորումը »
5. Կրթության ազգային ինստիտուտն «Հետաքրքրաշարժ խաղեր», Վանաձոր, 2006թ.
6. Համացանց