



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

Հետազոտության թեմա՝ Խաղային տեխոլոգիաների կիրառումը  
մաթեմատիկայի դասավանդման գործընթացում

Ուսումնական հաստատություն՝ Չարենցավանի №2 հիմնական դպրոց  
Առարկա՝ Մաթեմատիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Սայադյան Նաիրա

ՉԱՐԵՆՑԱՎԱՆ 2023

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ-----	3-4
<b>ԳԼՈՒԽ 1. Խաղային տեխնոլոգիաներ-----</b>	<b>5-8</b>
1.1. Խաղային տեխնոլոգիաների հիմնական գործունեությունը-----	6-7
1.2. Խաղային տեխնոլոգիաների հայեցակարգը-----	7
1.3. Խաղը՝ որպես կրտսեր դպրոցականների ուսուցման միջոց-----	7-8
<b>ԳԼՈՒԽ 2. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասավանդման գործընթացում-----</b>	<b>9-18</b>
2.1. Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները-----	9-12
2.2. Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերի գործառնության շրջանակները-----	12-17
<b>ԳԼՈՒԽ 3. Հետազոտական մաս-----</b>	<b>18-19</b>
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ-----	20
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ-----	21

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Ժամանակակից տեխնոլոգիայի կիրառման պայմաններում մաթեմատիկական հմտություններն ու գիտելիքները կարևոր դեր են կատարում դպրոցականների ընդունակությունների մշակման և ընդլայնման գործում: Ուսուցման ընթացքում օգտագործվող խաղերը նպաստում են աշակերտների ստեղծագործական ունակությունների զարգացմանը:

**Առաջադրվող հարց-** Ինչպե՞ս նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանը մաթեմատիկական դիտակտիկ խաղերի միջոցով:

Մաթեմատիկական խաղերն ունեն իրենց պատմական անցյալը: Այս խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ, այլ մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելը՝ տվյալ առարկայի նկատմամբ ընդհանուր հետաքրքրությունների առաջացման առումով: Շրջապատող միջավայրից վերցրած տվյալներով կառուցված խնդիրների միջոցով իրականացվում է տեսականի և գործնականի կապը, ինչպես նաև ապահովվում է կրթության ու դաստիարակության միասնությունը: Աշակերտներին գործնականորեն ցույց է տրվում մաթեմատիկայի կիրառությունը կյանքի տարբեր բնագավառներում և դա խթանում է նրանց հետաքրքրասիրությունը տվյալ ուսումնական առարկայի հանդեպ: Նրանք զարմանքով ու սպասողաբար փնտրում են որոնվող հարցերի պատասխանները, իսկ երբ կարողանում են գտնել, ապա մեծ բավականություն են ստանում դասապրոցեսից: Մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպում են նոր նյութի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու, ինչպես նաև գիտելիքներն ստուգելու նպատակով:

**Հետազոտության արդիականությունը:** Ներկայիս տեղեկատվության հազեցվածությունը 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:

Խաղի դժվարությունների հաղթահարման գործում նրանք ցուցաբերում են որոշակի մոտեցումներ, հանդես են բերում սեփական փորձը, օգնում են ընկերներին՝ նպաստելով ստեղծագործական երևակայության զարգացմանը:

**Հետազոտության օբյեկտը** տարրական դասարաններում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացն է խաղի միջոցով:

**Հետազոտության ասարկան** տարրական դասարաններում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում դիդակտիկական խաղեր կազմակերպելու արդի դրվածքն ու այն կատարելագործելու մեթոդական համակարգն է:

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

**Հետազոտության նպատակն է** խաղային տեխնոլոգիաների բացահայտման և դասակարգման միջոցով ամբողջացնել ուսուցման գործընթացի ուսումնասիրության համապատկերը: Վերլուծության ենթարկել տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում դիդակտիկական խաղերի կիրառման դրվածքը, մշակել նոր խաղեր և տալ դրանց մեթոդական կիրառումները:

***Հետազոտության խնդիրներն են.***

- բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դասարաններում,
- ուսումնասիրել ուսուցիչների և աշակերտների փոխհարաբերությունները մաթեմատիկայի դասերին դիդակտիկական խաղեր կիրառելիս,
- բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման արդյունավետ միջոցներ մաթեմատիկայի դասերն իրականացնելիս:

## ԳԼՈՒԽ 1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐ

Խաղը ինքնաճանաչման հզոր միջոց է: Խաղի ժամանակ երեխաները պետք է ցուցաբերեն կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում շատ կարևոր է: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգոտսկին, Ա. Ն. Լեոնտևը, Դ. Բ. Էլկոնինը: Ըստ հոգեբանների՝ խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման ու դաստիարակության գործում: Այդ տարիքը առանձնանում է որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետ զուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը:

«Խաղային տեխնոլոգիա» ասելով պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ մտնում են նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյուքների վերլուծությունը: Խաղի ընթացքում անձն իրեն իրացնում է լիարժեքորեն:

Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

- Դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները:
- Խաղային գործողություններ՝ որպես դերերի կատարման միջոցներ:
- Առարկաների խաղային, պայմանական օգտագործումը:
- Խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը:
- Սյուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Խաղը համարվում է զվարճանքի, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության, թերապիայի հզոր միջոց: Ժամանակակից կրտսեր դպրոցում խաղը կիրառվում է որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա՝ թեման, բաժինը ուսումնասիրելու և յուրացնելու նպատակով, որպես դասի առանձին տարր, արտասուսումնական պարապմունքի ձև և այլն: Այն ուսումնական գործունեությունը խթանող միջոց է: Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամակակից դպրոցում՝ սկսած 6

տարեկանից: Դրանք տալիս են գոհացուցիչ արդյունքներ: Ոչ ոք չի կարող հերքել, որ 6-8 տարեկանում երեխան ընկալունակ է և կարող է ըմբռնել բազմաբնույթ տեղեկատվություն: Նա դրանով զարմացնում է իր շրջապատին, սակայն նրա իմացական կարողությունները, կամային որակներն ու սոցիալական հմտությունները զարգանում են հաջորդ դասարաններում: Տարրական դասարանի երեխայի համար խիստ կարևոր է խմբով որևէ խաղի մասնակցելը: Խաղի միջոցով է բացահայտվում նրա մեջ թաքնված ներուժը: Ուսուցողական բնույթի խաղեր կարելի է իրականացնել՝ մի դեպքում հեքիաթներ, առակներ և առածներ կարդալով կամ դրանք բեմականացնելով, մեկ այլ դեպքում՝ մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելով: 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 (կենդանի) դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտում են իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ: Խաղի կիրառումը ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել:

### 1.1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆԸ

Խաղը մարդու գործունեության հիմնական ձևերից է՝ ի թիվս աշխատանքի և ուսման: Այն մարդկային գոյության զարմանալի ու հետաքրքիր երևույթներից մեկն է, որն ուղղված է հասարակական փորձի յուրացմանն ու վերաստեղծմանը: Իրավիճակ, որում դասավորվում և կատարելագործվում է ինքնակառավարումը վարքի միջոցով:

Մարդու պրակտիկայում խաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառույթները (ֆունկցիաները).

- ✓ *Ժամանցային* (դա խաղի հիմնական ֆունկցիան է՝ ուրախացնել, զվարճացնել ու հաճույք պատճառել, հետաքրքրություն առաջացնել):
- ✓ *Խաղաթերապևտիկ* - տարբեր դժվարությունների հաղթահարում, որոնք առաջացել են կենսագործունեության այլ ձևերում,
- ✓ *Ախտորոշիչ* - նորմալ վարքից շեղումների հայտնաբերում, ինքնաճանաչումը խաղի ընթացքում,

- ✓ *հաղորդակցական (կոմունիկատիվ) – շփման դիալեկտիկայի յուրացում,*
- ✓ *միջազգային հաղորդակցական,*
- ✓ *ինքնատեալիզացման (ինքնահրականացում)*
- ✓ *շտկոդ, կանոնավորոդ,*
- ✓ *սոցիալականացման:*

Խաղերից շատերին բնորոշ է հետևյալ հիմնական չորս հատկանիշները.

1. Ազատ զարգացող գործունեություն, որը կիրառվում է միայն ցանկությամբ գործընթացից հաճույք ստանալու, այլ ոչ թե խաղի արդյունքից:
2. Ստեղծագործական՝ զգալի երևակայության օգտագործում, որը բնավորություն է այդ գործընթացում:
3. Գործողության զգացմունքայինի բարձրացում, մրցակցություն:
4. Խաղի անմիջական և երկրորդայինի ազդեցությունը, խաղի տրամաբանությունը և ժամանակի զգացումը:

## **1.2. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՀԱՅԵՑԱԿԱՐԳԸ**

- ❖ Խաղի գործնեության հոգեբանական մեխանիզմները օգտագործում են մարդու անհատական ինքնահաստատումը, ինքնաճանաչումը, ինքնակարգավորումը:
- ❖ Խաղը երեխայի ներքին կարգավորման չափն է. միջոց՝ կարգավորելու ներքնաշխարհը:
- ❖ Խաղն ազատ մտքի արտահայտման միջոց է, երևակայականը իրական դարձնելու հետաքրքրություն:
- ❖ Խաղը հիմնական գործունեության կառավարողն է մինչդպրոցական շրջանում:
- ❖ Խաղի մեջ մտնելու ունակությունը կախված չէ տարիքից, բայց ցանկացած տարիքում խաղն ունի իր յուրահատկությունները:
- ❖ Երեխաների տարիքային փոփոխություններում հիմնական դեր է խաղում նրանց գործունեությունը. ամեն տարիք ունի իր բովանդակությունը:
- ❖ Յուրաքանչյուր գործունեության ընթացքում առաջանում և ձևավորվում են համապատասխան նոր հոգեբանական պատկերացումներ:

## **1.3. ԽԱՂԸ՝ ՈՐՊԵՍ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԻՋՈՑ**

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: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները<sup>1</sup>:

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: Խոսքի զարգացման գործընթացն առավելագույն արդյունք է տալիս, երբ ուսուցումն ընթանում է խաղերի ձևով, և ընթացքում օգտագործվում են ակտիվ բառապաշարը հարստացնող սյուժետային նկարներ, աշխուժացնող վարժություններ<sup>2</sup>: 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<sup>3</sup>: 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<sup>4</sup>:

<sup>1</sup> Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 №5 - 6, էջ 90– 99:

<sup>2</sup> Բաղդասարյան Ա., «Խաղ–պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6, էջ 35 – 43:

<sup>3</sup> Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 №5 - 6, էջ 90– 99:

<sup>4</sup> 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..



## ԳԼՈՒԽ 2. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

### 2.1. 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 պետք է մտածել հետևյալ մեթոդական հարցերի մասին.

- Խաղի նպատակը, այն է՝ մաթեմատիկայի ինչպիսի՞ հմտությունների են տիրապետում երեխաները խաղի ընթացքում:
- Ինչպիսի՞ նյութեր և կարողություններ կպահանջվեն խաղի համար:
- Խաղացողների թիվը: Յուրաքանչյուր խաղ պահանջում է առավելագույն կամ նվազագույն թվով խաղացողներ:
- Ինչպե՞ս նվազագույն ժամանակում երեխաներին ծանոթացնել խաղի կանոններին:
- Ինչպե՞ս ապահովել երեխաների ամբողջական մասնակցությունը խաղին:
- Ինչպե՞ս կազմակերպել երեխաների դիտումը խաղի նկատմամբ նրանց հետաքրքրվածությունը պարզելու համար:
- Ինչպիսի՞ փոփոխություններ պիտի կատարել խաղում, որպեսզի մեծացվի երեխաների հետաքրքրությունն ու ակտիվությունը խաղի նկատմամբ:
- Ինչպիսի՞ փաստեր պիտի հաղորդել երեխաներին խաղի ավարտից անմիջապես հետո (խաղի լավագույն պահերը, առավել ակտիվ մասնակիցները, խաղի թերությունները և այլն)<sup>5</sup>:

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

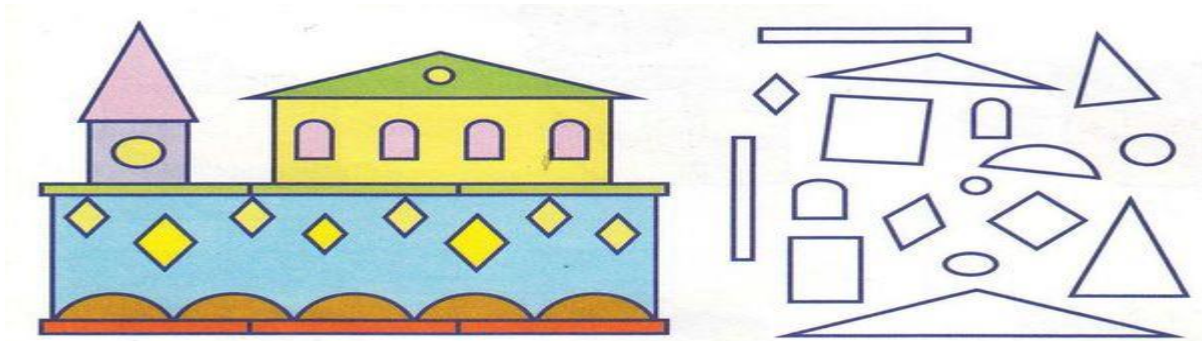
*Գոյություն ունի դիդակտիկական խաղի տասը առանձնահատկություն.*

<sup>5</sup> Труднев В. П., Внеклассная работа по математике в начальной школе, «Просвещение», М., 176 с..

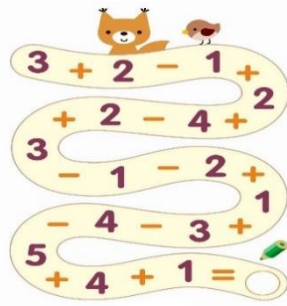
1. Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է խնդիրների հավաքածու, որոնք երեխաները լուծում են խորանարդների, ստվարաթղթից պատրաստված քառակուսիների միջոցով:
  2. Խնդիրները երեխային տրվում են տարբեր կերպ. մոդելավորմամբ, նկարներով, գրավոր կամ բանավոր խոսքով. այդ կերպ ծանոթացնում են երեխային տեղեկատվության փոխանցման տարբեր միջոցների:
- Օրինակ՝ «Համապատասխանեցրու՝ գույները»:



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:
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, և այն լուծելով գործնականորեն՝ երեխան սովորում է ամեն ինչ ինքնուրույն վերցնել իրականությունից: Օրինակ՝ **Աջակողմյան պատկերներից գտի՝ ը այն պատկերները, որոնք կան ձախակողմյան նկարի մեջ:**



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: Օրինակ՝ **Գտի՝ ը արտահայտության արժեքը:**



8.Զարգացնող խաղերի մեծամասնությունը չի սահմանափակվում առաջադրվող հանձնարարություններով, այն թույլ է տալիս երեխաներին ու ծնողներին մտածել նոր զարգացնող խաղեր՝ զբաղվելով ստեղծագործական գործունեությամբ:

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

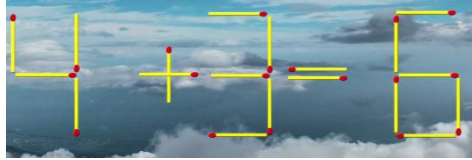
10.Զարգացնող ստեղծագործական խաղերում, որոնցում նրանց գլխավոր առանձնահատկությունն է ամփոփված, հաջողվել է միավորել ուսուցման հիմնարար սկզբունքներից մեկը՝ պարզից դեպի բարդ գնացող սկզբունքը: Այդ միավորումը թույլ տվեց խաղում լուծել մի շարք խնդիրներ՝ կապված ստեղծագործական կարողությունների զարգացման հետ.

- ↪ 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.

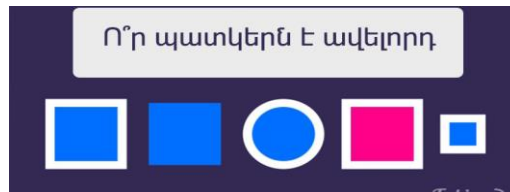
1) Մեկ լուցկու հատիկ տեղափոխելով՝ ստացի՛ր ճիշտ մաթեմատիկական հավասարություն:



2) Գտի՛ր շրջանով ծածկված թիվը:

5	40	8
30		24
6	○	3

3)



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<sup>6</sup>:

## 2.2. ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԳՈՐԾԱՌՆՈՒԹՅԱՆ ՇՐՋԱՆԱԿՆԵՐԸ

«Դիդակտիկական խաղը,- գրել է ռուս մանկավարժ Իրինա Յակովլևան,-ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով

<sup>6</sup> Тарабурина Т.Ю., Система дидактических игр на уроках математики в начальной школе. Санкт-Петербург, НОУ «Санкт-Петербургская гимназия Альма Матер, 2009 г., 20 с.

իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար<sup>7</sup>: Դպրոց մտնելուց հետո երեխան իր համար քացահայտում է նոր աշխարհ, որտեղ նրա գործունեությունը ուսուցումն է: 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<sup>8</sup>:

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<sup>9</sup>:

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

Սովորողի գիտակցությանը պետք է հասցնել այն բանին, որ ուսումնական գործունեության շնորհիվ ձեռք բերի 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,

---

<sup>7</sup> Калыт Е.А., Дидактические игры на уроках математики в классах повышенного педагогического внимания, город Тар, Омский государственный педагогический университет, 2006, с. 2.

<sup>8</sup> Քարամյան Գ., «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիկ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №5, էջ 20 – 24:

<sup>9</sup> Թադևոսյան Եվա, Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին, «Ընտանիք և դպրոց», Երևան, ԿԱԻ, 2011 №1, էջ 61 – 64:

ինչպիսին են՝ աշխատասիրությունը, ընկերասիրությունը, հոգատարությունը, վճռականությունը և պատասխանատվության զգացումը<sup>10</sup>:

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՝

- Անձի յուրահատուկ հարաբերություն շրջապատող աշխարհի հետ:
- Երեխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը փոփոխվում է և զարգանում՝ որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն:
- Երեխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև:
- Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն:
- Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

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

**Սյուժետադերային խաղեր:** 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: Այս խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են. երեխան այստեղ արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ, այլև տարբեր իրադրություններ, անձնական փորձից փոքրիկ դրվագներ կամ հասարակական երևույթներ: 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:

Սյուժետադերային խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով երեխաները նույնացվում են իրենց սյուժեի կերպարներին և փորձում

<sup>10</sup> Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿՄԻ, 2013 №2, էջ 56 – 60:

արտացոլել կերպարին բնորոշ գործառնությունները և հարաբերությունները: Ցանկացած դեր պարտադրում է վարքագծի և հարաբերությունների կանոններ, որոնք ակամայից յուրացվում են և գիտակցվում խաղի ընթացքում, դառնում սովորական ու ընդունելի և փոխանցվում իրական կյանք: Այստեղ ուսումնական խնդիրը թաքնված է<sup>11</sup>:

**Խաղ-վարժությունները** նպաստում են սովորողների մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք ունեն խնդրի անսովոր դրվածք, որը ներկայացնում են գրական հեքիաթի կամ մուլտֆիլմի որևէ հերոսի անունով 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:

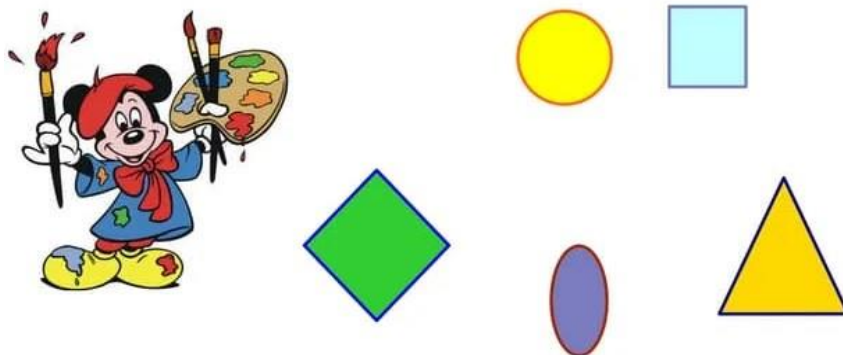
### «Միկիի հանելուկը»

Խաղի նպատակը՝ Ձևավորել նկարների մեջ երկրաչափական մարմինները տարբերակելու կարողունակություն:

Դիդակտիկ պարագաներ՝ Պաստառ Միկի Մաուսի նկարով՝ բոլորի համար:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է Միկի Մաուսի նկարը, որում նա նկարում է շրջան, քառակուսի, եռանկյուն, շեղանկյուն, ձվաձև:

- Ի՞նչ է մուլտֆիլմի հերոսի անունը, ով ձեզ հյուր է եկել :
- Թվարկե՛ք և ցույց տվեք, թե ինչ է նա նկարում:
- Ի՞նչ գույն ունի այդ պատկերներից յուրաքանչյուրը<sup>12</sup>:



<sup>11</sup> Тарабурина Т.Ю., Система дидактических игр на уроках математики в начальной школе. Санкт-Петербург, НОУ «Санкт-Петербургская гимназия Альма Матер, 2009 г., 20 с..

<sup>12</sup> Потапова Л.А., Дидактические игры, игровые упражнения и их роль в формировании элементарных математических представлений, Санкт-Петербург 2012, 28 с.

Ըստ նյութի՝ դիդակտիկական խաղերը բաժանվում են 3 խմբի՝ *առարկայական խաղեր* (խաղալիքներով, բնական նյութերով և այլն), *սեղանի խաղեր* և *բառային խաղեր*: Առարկայական, օրինակ՝ անվանել դասարանային առարկաները (սեղան, աթոռ, տետր, գրիչ 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 զույգեր երեխաներին ծանոթացնում են մրգերին, բանջարեղենին, կենդանիներին, թռչուններին, նրանց որակներին և հատկություններին: Մյուսները մատնանշում են բնության եղանակային երևույթների ներկայացումը («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<sup>13</sup>:



<sup>13</sup> Менджерицкая Д. В., Воспитателю о детской игре, М., Издательство «Просвещение», 1982 год, 128 с.



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.*

- 1) 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:
- 2) Երևակայության զարգացում ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով. խաղային ձևերը դերային տարրեր են մտցնում երևակայական դերակազմի մեջ՝ նպաստելով սովորողների սոցիալականացմանն ու իրական կյանքի պատկերների արտացոլմանը:
- 3) 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»<sup>14</sup>:

---

<sup>14</sup> Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ:

### ԳԼՈՒԽ 3. ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ՄԱՍ

Դպրոցն իրականացնում է հասարակական պատվեր. ձևավորել հասարակության համար պիտանի անձնավորություն, որը կունենա իր որոշակի տեղն ու դերը հասարակության մեջ: Իսկ դրա հիմքերը դրվում են տարրական դպրոցում: Այդ նպատակով հարկավոր է նպաստել կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեության իրականացմանը՝ դասը դարձնելով հետաքրքիր ու հասկանալի նրանց համար: Այդ գործընթացում տարրական դպրոցում մաթեմատիկա դասավանդող ուսուցիչներին օգնում են դիդակտիկական խաղերը: Դրանց էությունն այն է, որ ուսումնական գործընթացն իրականացվում է խաղի ձևով, որում կրտսեր դպրոցականը դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, որն ունակ է ինքնուրույն յուրացնելու անհրաժեշտ գիտելիքներ, փաստեր ու տեղեկություններ՝ գիտակցելով վերջիններիս դերն իր անձի զարգացման գործում:

Չնայած տարրական դպրոցում ներկայումս գործող մաթեմատիկայի ծրագրերում առանձնակի տեղ հատկացված չէ դիդակտիկական խաղերին, սակայն մաթեմատիկայի գործող դասագրքում կրտսեր դպրոցականների թվի և առարկայի միջև փոխմիարժեք համապատասխանություն ստեղծելու, ընդհանուրից մասնավորը բխեցնելու, արագ հաշվելու, թվաբանական գործողություններ կատարելու ժամանակ բավականաչափ տեղ է հատկացված դրան:

Ուսումնասիրելով տարրական դպրոցում գործող ծրագրերը և դասագրքերը՝ համոզվեցինք, որ կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական ակտիվության ձևավորման գործընթացը շատ բարդ է, ուստի դասվարը լուրջ անելիքներ ունի: Այդ նպատակով փորձարարական աշխատանքներ կատարեցինք Չարենցավանի №2 հիմնական դպրոցի երկու դասարաններում՝ փորձարարական և ստուգողական:

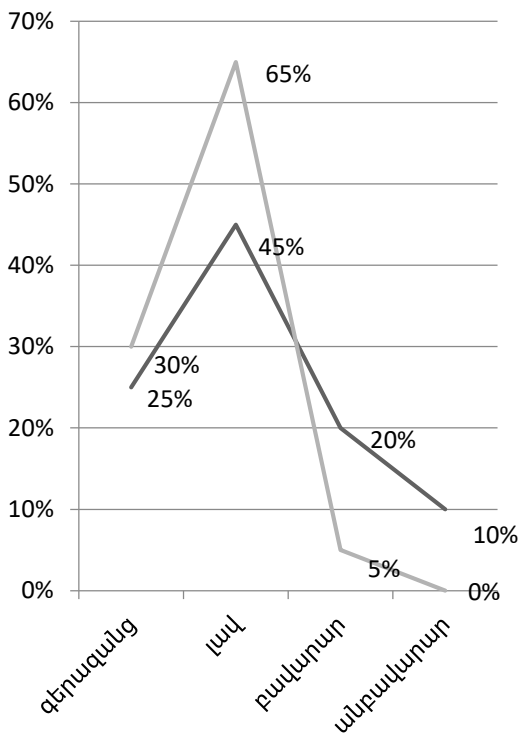
Փորձարարական աշխատանքը կատարելու նախապատրաստական փուլում զրույց ունեցա դպրոցի ղեկավարության և դասվարների հետ՝ նշելով հետազոտության նպատակը, խնդիրները, իմ և դասվարների անելիքները:

Հետազոտական - փորձարարական աշխատանքների հիմնական նպատակն էր պարզել կրտսեր դպրոցականների կողմից ճանաչողական հմտությունների յուրացման հնարավորությունը:

Փորձի արդյունքները ներկայացված են ստորև.

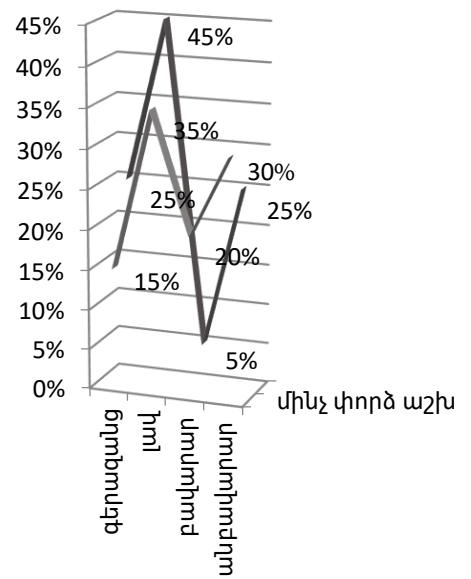
առաջադրանք №	ցուցումներ	Փորձարարական խումբ								Ստուգողական խումբ							
		գերազանց 9-10 միավոր		լավ 7-8 միավոր		բավարար 4-6 միավոր		անբավարար 1-3 միավոր		գերազանց 9-10 միավոր		լավ 7-8 միավոր		բավարար 4-6 միավոր		անբավարար 1-3 միավոր	
		աշակ. քանակ	%	աշակ. քանակ	%	աշակ. քանակ	%	աշակ. քանակ	%	աշակ. քանակ	%	աշակ. քանակ	%	աշակ. քանակ	%	աշակ. քանակ	%
1	Մինչ փորձ աշխ.	5	25	9	45	4	20	2	10	4	20	6	30	3	15	7	35
	Փորձ աշխ. հետո	6	30	13	65	1	5	-	-	5	25	9	45	1	5	5	25

Փորձարարական խումբ



— մինչ փորձ աշխ  
— փորձ աշխ հետո

Ստուգողական խումբ



■ մինչ փորձ աշխ  
■ փորձ աշխ հետո

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ուսումնասիրելով գիտամեթոդական գրականությունը և կատարելով փորձարարական հետազոտական աշխատանքներ՝ եկանք այն եզրահանգման, որ

- Խաղի ժամանակ յուրացված գիտելիքները ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում:
- Դիդակտիկական խաղերի կիրառումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում անհրաժեշտ է սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, կրտսեր դպրոցականների պատրաստվածության որակի ու քանակի բարձրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման նպատակներով:
- Տարրական դասարաններում 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:

Այսպիսով՝ մաթեմատիկական 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:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Բաղդասարյան Ա., «Խաղ–պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիկ», Երևան, 2012 №6:
2. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2009:
3. Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիկ», Երևան, ԿԱԻ, 2013 №2:
4. Թադևոսյան Եվա, Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին, «Ընտանիք և դպրոց», Երևան, ԿԱԻ, 2011 №1, էջ 61 – 64:
5. Իսկանդարյան Ս. Ա., Իսկանդարյան Ս. Ս., Տարրական դասարաններում մեծությունների ուսուցման մեթոդիկան: Եր., Զանգակ, 2014:
6. Քարամյան Գ., «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիկ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №5, էջ 20 – 24:
7. Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, 2012.
8. Лаврентьев В. В., “Подвижные игры,, Начальная школа 2008 №9.
9. Никитин Б.П. Интеллектуальные игры. – Изд. 6-е, испр. и доп., “Световид”,2009.
10. Потапова Л.А., Дидактические игры, игровые упражнения и их роль в формировании элементарных математических представлений, С-П 2012.
11. Тарабурина Т.Ю., Система дидактических игр на уроках математики в начальной школе. Санкт-Петербург, НОУ, 2009 г.
12. <http://www.lauc.ru/zzz/ebooks/vinichenko4/Page271.htm>
13. <http://www.nauka-shop.com/mod/shop/productID/23035/>
14. <http://www.openclass.ru/dig-resource/57245>
15. <http://revolution.allbest.ru/pedagogics/00032657.html>