



«Նոր ժամանակի կրթություն»

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ «Խաղային տեխնոլոգիաների դերը
մաթեմատիկայի դասավանդման
գործընթացում»

Առարկան՝ Մաթեմատիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Ռուզաննա Շիրինյան

Ուսումնական հաստատություն՝ «ՀՀ Արարատի մարզի
Արտաշատ ք. հ. 4
հիմնական դպրոց ՊՈԱԿ»

Երևան 2023

Բովանդակություն

Ներածություն.....	3
Խաղը որպես սովորելու միջոց.....	4
Եզրակացություն.....	14
Գրականության ցանկը	15

Ներածություն

«Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրասիրության վառվող կրակ»:

Վ.Ա. Սուխոմլինսկի

Տեխնիկական առաջընթացի պայմաններում մաթեմատիկական գիտելիքներն ու հմտությունները ներկայացնում են որպես ժամանակակից աշխարհում հետաքրքիր աշխատանք ունենալու հաստատուն երաշխիք: Մաթեմատիկայի առարկան այն աստիճանի լուրջ է, որ օգտակար է այն առավել ևս հետաքրքիր դարձնելու առիթը բաց չթողնել: Խաղ չպետք է դիտել որպես տարրական մաթեմատիկական հասկացությունները ձևավորող կարգավորված գործընթաց, այլ որպես ազատ գործունեություն, որտեղ երեխան գիտակցաբար ընկալում է, համեմատում և ընտրում արդյունքին հասնելու ճանապարհներն ու հնարներ ինքնուրույնություն է ցուցաբերում իր ճանապարհին ընկած դժվարությունների հաղթահարման գործում: Ուսուցիչը խաղերում պետք է հանդես գա խաղընկերոջ դերում:

Մաթեմատիկական բովանդակությամբ յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ ունի իր խնդիրները՝ զարգացնել բանավոր համրանք կատարելու ունակությունը, ծանոթացնել երկրաչափական պարզ ձևերին, ծանոթացնել թվերի բնական շարքին, ծանոթացնել թվանշաններին, թվերի կազմությանը: Պետք է օգտագործել այնպիսի խաղային մեթոդներ, որոնք կհամապատասխանեն ժամանակակից երեխաների հնարավորություններին, կհետաքրքրեն նրանց, կօգնեն բացահայտելու նրանց անհատական առանձնահատկությունները, շրջապատի հետ հաղորդակցման հմտությունները:

Խաղերում ստեղծվում են այնպիսի իրավիճակներ, որոնք երեխաներին կմղեն փոխօգնության, աշխատանքի արդյունքը համատեղ քննարկելուն, դրական հույզերի առաջացմանն ու զարգացմանը: Ինչ խոսք, որ այս ձևով խաղալու ընթացքում երեխան էլ իր սեփական փորձը, վերաբերմունքը, հմտությունները և սովորելու ոճն է բերում խաղի մեջ և դառնում նրա ոչ թե պասիվ, այլ ակտիվ մասնակիցն ու կատարողը:

Յարգ՝ Ի՞նչ դեր ունեն խաղային տեխնոլոգիաները մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում:

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

Խաղը որպես սովորելու միջոց

Երեխան ապրում է խաղով՝ խաղով է սովորում, խաղալիս է մտածում, խաղալով է հաշվում, խաղն է երեխայի գրավականը: 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 նպատակասլացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները: Դա նշանակում է, որ միջավայրը թուլացնում է երեխայի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չման: 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 տևային 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: Խաղի ժամանակ երեխան կուտակում է գիտելիքներ շրջապատող աշխարհի վերաբերյալ, դառնում է համարձակ, ճկուն, աշխատասեր և այլն: Սակայն խաղային

գործունեությունն 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: 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: Հետևաբար, կարելի է եզրակացնել, որ խաղային գործունեության միջոցով երեխան պիտի իր մեջ ավելացնի դրական ու նվազեցնի բացասական որակները: Խաղի յուրաքանչյուր տեսակ զարգացման հրաշալի միջոց է սովորողների համար: Ուսուցչի խնդիրն է՝ շարունակել խաղը, ծավալել ու ընդլայնել այն՝ միշտ ուշադրության կենտրոնում պահելով դրա դաստիարակչական և ուսումնական նպատակները: Վերջին տարիներին խաղերի դասակարգման տարբերակ է առաջարկել Ս. Լ. Նովոսյուլովան: Նա դասակարգման հիմք է համարել խաղային գործունեության նախաձեռնությունը, որի հետևանքով առանձնացվել է 3 խումբ՝

1. **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:

2. **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:
3. **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: 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 գվարճացնող գործառույթ: Չվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով գանազանվող իրավիճակներում: Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի գվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի գվարճանքը 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: Խաղը նպաստում է երեխաների բազմակողմանի՝ մտավոր, գեղագիտական, ֆիզիկական, աշխատանքային դաստիարակությունը: Ղեկավարելով խաղը ուսուցիչը հանգիստ կերպով ներագրում է երեխայի գիտակցության, զգացմունքների, վարքի, կամքի մացական պրոցեսների՝ ընկալման, ըմբռման, հիշողության ուշադրության, երևակայության զարգացման վրա:

Ուսուցման գործընթացում խաղն ունի երեք գործառույթ.

- Ուսումնական գործընթացը թեթևացնելը և այն աշխուժացնելը: Այս դերը կատարում են խաղում տեղ գտած երևակայական տարրերը, հետաքրքրաշարժ նկարները և այլն, որոնք հենվում են սովորողների երևակայական թռիչքի ու ստեղծագործական մտածողության զարգացման ունակությունների վրա:
- Երևակայության զարգացում ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով. խաղային ձևերը դերային տարրեր են մտցնում երևակայական դերակազմի մեջ՝ նպաստելով սովորողների սոցիալականացմանն ու իրական կյանքի պատկերների արտացոլմանը:

- Մրցութայնությունը. խաղերը, սովորաբար մրցութային, մրցանակաբաշխության տարրեր են պարունակում, որոնք երեխաներին ակտիվացնում են, ձևավորում առաջատարության ձգտում, պարզագույն մակարդակից խաղն անցնում է օլիմպիականների, թեստավորումների, գրական ստեղծագործությունների, գիտելիքների որակի և խորության սահմաններում՝ մրցույթների: Դիդակտիկական խաղի նշված երեք գործառույթներն իրենցից ներկայացնում են խաղից, զվարճանքից ուսուցում գնացող աստիճաններ՝ առաջացնելով ճանաչողական գործընթացով տարվածություն, գրավվածություն: Սա խաղից՝ ստեղծագործության, գիտական տրամաբանության, դպրոցական ծրագրից առաջ անցնելուն տանող գործունեության բարձրագույն աստիճանն է»: 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 հասրակության մեջ իր որոշակի տեղը զբաղեցնելու համար:

Դասի ընթացքում կազմակերպվող խաղերը կարելի է անցկացնել յուրաքանչյուր թեմա, ինչպես նաև բաժին, խոսքի մաս սովորելուց հետո, հատկապես կրկնությունների ժամանակ: Մասնակիցների շահագրգռվածությունն ու հետաքրքրությունը ապահովվելու համար նպատակահարմար է առաջադրանքների կատարմանը տալ խաղ-մրցութային բնույթ: Նյութերն օգտագործելիս, հարցերն առաջադրելիս ուսուցիչը պետք է ելնի դասարանի, մասնակիցների գիտելիքների ընդհանուր մակարդակից՝ անհրաժեշտության դեպքում կատարելով համապատասխան փոփոխություններ, վերամշակումներ:

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: 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: Արդյունքում նրանց թվում է, թե իրենք ուղղակի խաղում են, կատարում են որևէ դեր: Սակայն իրականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական

խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն: 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:

Խաղը կազմակերպելիս պետք է նկատի ունենալ հետևյալը՝ 1) Խաղը և նրա կանոնները պետք է լրիվ հասկանալի լինեն սովորողներին: 2) Խաղի կանոնների թիվը պետք է հասցնել նվազագույնի, 3) Խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի սովորողների գիտելիքների մակարդակին, 4) Խաղը պետք է լինի կոնկրետ և նախնական այլ աշխատանքներից անկախ, հեշտ ու դժվար, աշխույժ, լուռ խաղերը պետք է հաջորդեն միմյանց, 5) Խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինի չափավոր, 6) Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

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 կյուբեր՝ 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 14 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: Այսպիսով,

դիդակտիկական խաղի շտրիկով երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ:

Սովորողների մեջ մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորման համար լայնորեն կիրառվում են իրենց ձևով և բովանդակությամբ հետաքրքիր դիդակտիկ խաղային վարժություններ: Դրանք տիպային ուսումնական խնդիրներից և վարժություններից տարբերվում են խնդիրների անսովոր առաջդրմամբ (գտի՛ր, կռահի՛ր), որևէ երկրաչափական պատկեր:

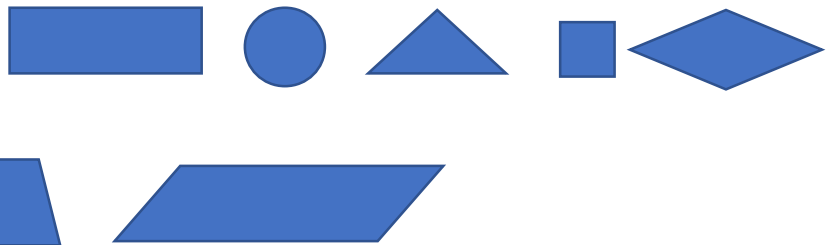
Ուսուցիչը անհրաժեշտության դեպքում կարող է խաղի կանոնների և բովանդակության մեջ փոփոխություն մտցնել՝ հանդես բերելով ստեղծագործական մոտեցում:

Ցանկացած խաղ ունի ուսուցողական կառուցվածք՝ խնդիրներ, կանոններ, նպատակ եւ ավարտ: Խաղի նպատակն է որոնել, գտնել, գուշակել, թաքցնել, որոնք խաղային իրադրությանը տալիս են որոշակի պայմանակություն եւ խաղը դարձնում գրավիչ ու հետաքրքիր: Դեռ վաղ տարիքից, երեխան ճանաչում է աշխարհը, ակտիվորեն ուսումնասիրում է իր շուրջը. Այդ պատճառով, զարգացնող կրթական խաղերը երեխայի կյանքում կարևորագույն մաս են կազմում: Նրանք ավելացնում են շրջակա աշխարհի մասին սովորողների պատկերացումները, սովորեցնում են նրանց հետևել և առանձնացնել հատկանշական բնութագիրը՝ (չափը, ձևը, գույնը), տարբերել նրանց:

Ո՞րն է ավելորդ

Նպատակը՝ Ամրապնդել քառանկյանը վերաբերվող գիտելիքները

Դիդակտիկ պարագաներ՝



Խաղի ընթացքը՝ Ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է բազմանկյունների մոդելները (կարելի է տարբեր գույների)

-Ո՞ր պատկերներն են ավելորդ (շրջան, եռանկյուն)

-հնչո՞ւ (քառանկյուն չեն,) հեռացնում ենք

-հնչի՞ Է հավասար անկյունների գումարը

- Ո՞ր պատկերն Է ավելորդ (սեղան)

-հնչո՞ւ (զուգահեռագիծ չէ)

-հ՞նչ հատկություն ունեն

(ընդհանուր)



-հ՞նչ հատկություն ունեն

(ընդհանուր)



-հ՞նչ հատկություն ունեն

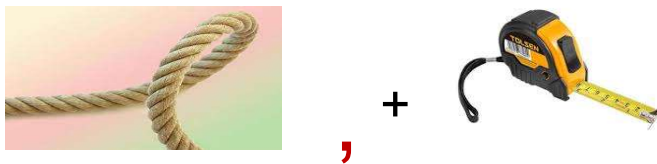
(ընդհանուր)



Ռեբուս

Նպատակը՝ Տրամաբանական մտածողության ձևավորումն ու զարգացումը

~~ի~~



Բառքամուկ

Նպատակը՝ Կողմնորոշվելու կարողություն

Խաղի ընթացքը՝ Ուսուցիչը գրատախտակին գրում է տվյալ դասին վերաբերվող մի երկար բառ (բառակապակցություն): Աշակերտները կազմում են նոր բառեր: Հաղթում է այն աշակերտը, ով հավաքում է ավելի շատ միավոր:

Միավորներ՝ «3» թեմային վերաբերվող բառ

«2» մաթեմատիկային վերաբերվող բառ

«1» չի առնչվում մաթեմատիկայի հետ

Խառնաշփոթ

Նպատակը՝ Կողմնորոշվելու կարողություն

Խաղի ընթացքը՝ Ուսուցիչը գրատախտակին գրում է տվյալ դասին վերաբերվող (նոր նյութին վերաբերվող) բառ (բառակապակցություն)՝ տառերի ոչ ճիշտ դասավորությամբ: Աշակերտները փորձում են գտնել բառը (բառակապակցությունը):

Որտե՞ղ է սխալը

Նպատակը՝ Գիտելիքների և հմտությունների կարողությունների զարգացում և ամրապնդում

1. Ունենք $4 - 10 = 9 - 15$ հավասարությունը

$$4 - 10 + 6\frac{1}{4} = 9 - 15 + 6\frac{1}{4} \Rightarrow (2 - \frac{5}{2})2 = (3 - \frac{5}{2})2 \Rightarrow 2 - \frac{5}{2} = 3 - \frac{5}{2} \Rightarrow 2 = 3$$

2. Ունենք $4 : 4 = 5 : 5$ հավասարությունը:

Հավասարության երկու մասերից ընդհանուր արտադրիչը դուրս ենք բերում

$$4(1:1) = 5(1:1) \text{ փակագծում եղած անդամները հավասար են } \Rightarrow 4 = 5:$$

Ո՞վ ես դու

Նպատակը՝ Ձևավորել և զարգացնել ամբողջ թվերի հետ գործողությունների կատարման կարողությունները

Դիդակտիկ պարագաներ՝ կաշուն թղթեր

թիվ	հարց
-----	------

Խաղի ընթացքը՝ գրատախտակին գրված են ամբողջ թվեր, աշակերտները նախապես վերցնում են մեկական թուղթ: Տրվում է հարցը (1 հարցը տալիս է ուսուցիչը), ճիշտ պատասխան ունեցող աշակերտը մոտենում է, ամրացնում է թերթիկը, տալիս է իր հարցը (1 հարցի պատասխանին մոտենում են 2 աշակերտ), անում են հետևություն

. . . , -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, . . .

-Ո՞վ է ինձանից հեռացված 7 միավորով . (± 7) $1-71 = 171$

-Ո՞վ է գտնվում ինձանից (7) 9 միավորո ձախ. $7 + (-9) = - 2$

-Ո՞վ է գտնվում ինձանից (-7) 9 միավորո աջ. $(-7) + 9 = 2$

-Ո՞վ է գտնվում ինձանից (-2) 9 միավորո ձախ. $(-2) + (-9) = - 11$

Վերջում աշակերտները կփորձեն սահմանել ամբողջ թվերի գումարման կանոնը(միևնույն նշաններով և տարբեր նշաններով թվերի համար):

Եզրակացություն

Այսպիսով, ուսումնասիրելով խաղային տեխնոլոգիաների պատմության զարգացումը, խաղային տեխնոլոգիաների գործառույթները, նպատակները, խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում՝ եկել ենք այն եզրակացությանը, որ հաշվի առնելով սովորողների տարիքային հետաքրքրությունները, իրականացնելով խաղ-մրցույթներ, բոլոր սովորողներին ներգրավելով ուսումնադաստիարակչական գործընթացի մեջ՝ զգացվում է դրական արդյունքների առկայությունը աշակերտների մոտ, ամրապնդվում են գիտելիքները գործնականորեն, դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական և ստեղծագործական մտածողությունը, հետաքրքրությունները, ձևավորվում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը, հաղորդակցական, ինքնադրսևորվելու և սեփական կարծիքը արտահայտելու կարողությունը, որոնք սովորողներին դարձնում են ինքնուրույն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ նախապատրաստում կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ կողմնորոշվելուն, ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

Գրականության ցանկ

1. Հ. Մ. Խաչատրյան «Նախադպրոցական մանկավարժություն կրթական համալիր ծրագիր» Երևան 2008թ.
2. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ
3. Աթանյան Ն., Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականների ստեղծագործական մտածողության զարգացման գործում, Մանկավարժություն, Երևան, 2012
4. «Վիքիպեդիա» ազատ հանրագիտարան