



## «ՆՈՐ ԺԱՄԱՆԱԿԻ ԿՐԹՈՒԹՅՈՒՆ» ՀԿ

### ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

*Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը  
մաթեմատիկայի դասավանդման գործընթացում*

*Առարկան՝ Մաթեմատիկա*

*Հետազոտող ուսուցիչ՝ Բաղդասարյան Ֆիրուզա Վլադիմիրի*

*Ուսումնական հաստատություն՝ «Աբովյանի Ն. Վանյանի անվան N5  
հիմնական դպրոց» ՊՈԱԿ*

*Երևան 2023*

## ՆԵՐԱՄՈՒԹՅՈՒՆ

*«Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով գաղափարների և հասկացությունների կենսատու*

*հոսքը հոսում է երեխայի հոգևոր աշխարհ: Խաղն այն կայծն է, որը բորբոքում է*

*հետաքրքրասիրությունն ու հետաքրքրասիրության բոցը»:*

*Վ.Ա. Սուխոմլինսկին.*

Ուսումնական գործընթացում սովորողների ակտիվության ակտիվացման ակզբունքը եղել և մնում է հիմնականներից մեկը դիդակտիկայում: Ուսումնական գործունեության ակտիվացումը նպատակային կառավարչական ազդեցությունների և դասի կազմակերպման հետևանք է: Ցանկացած մանկավարժական տեխնոլոգիա ունի միջոցներ, որոնք ակտիվացնում են ուսանողների գործունեությունը: Որոշ տեխնոլոգիաներում այս գործիքները կազմում են արդյունքների արդյունավետության հիմնական գաղափարն ու հիմքը: Վերջիններս ներառում են խաղային տեխնոլոգիա: Դրանց օգտագործումը թույլ է տալիս բավարարել ժամանակակից դասի պահանջները՝ ուսուցչի և աշակերտի համագործակցություն; սոցիալական իրավասությունների ձևավորում; փոխելով ուսուցչի դերը դասարանում որպես ուսանողների ճանաչողական գործունեության կազմակերպիչ:

Խաղը երեխայի սովորելու բնական և մարդասիրական ձևն է: Խաղի միջոցով սովորեցնելով՝ ես երեխաներին սովորեցնում եմ ոչ այնպես, ինչպես մեզ՝ մեծերիս, հարմար է ուսումնական նյութ տալ, այլ ինչպես է հարմար երեխաներին այն վերցնել: Խաղը սոցիալական փորձի վերստեղծմանն ու յուրացմանն ուղղված իրավիճակներում գործունեության տեսակ է, որում ձևավորվում և բարելավվում է վարքի ինքնակառավարումը:

Մարդու գործունեության մեջ խաղը կատարում է հետևյալ գործառույթները.

- ժամանցային - զվարճացնել, հաճույք պատճառել, ոգեշնչել, հետաքրքրություն առաջացնել;
- հաղորդակցական - յուրացնել մարդկանց միջև հաղորդակցության տեսակները;
- ինքնազարգացում՝ խաղի մեջ արտահայտել իրենց մտավոր և գործնական ներուժը.
- խաղային թերապիա - կարողանալ հաղթահարել դժվարությունները, որոնք ծագում են կյանքի տարբեր տեսակներում;

- ախտորոշիչ - խաղի մեջ ինքնագիտակցություն, «ինչի ընդունակ է»;
- ուղղիչ - ինչ է պետք փոխել հաջողության հասնելու համար;
- սոցիալականացում - ընդգրկում հասարակական միջանձնային հարաբերությունների համակարգում. մարդկային հարաբերությունների նորմը յուրացնելը.

Խաղը թույլ է տալիս ազատորեն զարգացնել ձեր գործունեությունը:

Ի տարբերություն խաղերի՝ մանկավարժական խաղն ունի էական հատկանիշ՝ հստակ սահմանված ուսումնական նպատակ և համապատասխան մանկավարժական արդյունք, որը կարող է հիմնավորվել, բացահայտորեն նույնացվել և բնութագրվել ուսումնական-ճանաչողական ուղղվածությամբ: Խաղային տեխնոլոգիայի տեղն ու դերը ուսումնական գործընթացում, խաղի և ուսուցման տարրերի համադրությունը մեծապես կախված են ուսուցչի կողմից մանկավարժական խաղերի գործառույթների և դասակարգման ըմբռնումից:

Ես ընտրել եմ թեմա՝ «Խաղային տեխնոլոգիաները մաթեմատիկայի դասերին»:

Ուսումնասիրության առարկան դպրոցականների ճանաչողական գործունեությունն է մաթեմատիկայի դասերին:

**Հետազոտության առարկան** խաղային տեխնոլոգիաներն են:

**Նպատակը՝** ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների՝ որպես դպրոցականների ճանաչողական գործունեության կազմակերպման ձևերից մեկը օգտագործելու մեթոդաբանության տեսական հիմնավորումները և հաստատումը:

**Խնդիրներ.**

1. Խաղի էությունը բացահայտելու համար կատարել փիլիսոփայական, հոգեբանական և մանկավարժական գրականության տեսական վերլուծություն:
2. Ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման պրակտիկայի վիճակը ժամանակակից դպրոցում:
3. Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների նախագծման և կիրառման մանկավարժական և մեթոդական հիմքերը:
4. Մշակել խաղային տեխնոլոգիաներ, որոնք կարող են հաջողությամբ օգտագործվել դասարանում մաթեմատիկայի ուսումնասիրության ժամանակ:

**Վարկած.** Ենթադրում եմ, որ նոր նյութի ուսումնասիրությունը, դրա համախմբումն ու ընդհանրացումը դասարանում թելադրում են խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման

նպատակահարմարությունը, որոնք ուժեղացնում են աշակերտների ճանաչողական գործունեությունը և հանգեցնում գիտելիքների ավելի իմաստավից յուրացման:

**Հետազոտության մեթոդներ.**

*Տեսական* - աշխատանքում օգտագործվում է հոգեբանական, մանկավարժական, մեթոդական, գիտական գրականություն խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման վերաբերյալ՝ որպես դպրոցականների ճանաչողական գործունեության կազմակերպման ձևերից մեկը:

*Էմպիրիկ* - աշխատությունը ներկայացնում է գործնական նյութ անձնական փորձից:

**Հետազոտության փուլեր.** խաղային տեխնոլոգիաները կարող են օգտագործվել նոր գիտելիքների յուրացման, ուսումնառության արդյունքների ստուգման, գիտելիքների, հմտությունների և կարողությունների ձևավորման համար:

**Աշխատանքի տեսական և գործնական նշանակությունը.** իմ աշխատանքում առկա տեսական և գործնական նյութը կարող է օգտագործվել ուսուցիչների աշխատանքում:

Աշխատանքում ընդգծվում են հայեցակարգը և մանկավարժական հնարավորությունները, խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման հիմնական ասպեկտները, դիդակտիկ և բիզնես խաղերի կիրառումը դասերին:

**Ասա ինձ, և ես կմոռանամ:**

**Ցույց տուր ինձ, և ես կհիշեմ:**

**Ներգրավեք ինձ, և ես կսովորեմ:**

***Հին չինական իմաստություն***

Կրթության ժամանակակից համակարգը նպատակաուղղված է աշակերտների շրջանում կրթական, դաստիարակչական բնույթի կոմպետենտության զարգացմանը և աշխարհայացքի սոցիալ-մշակութային համակարգի ձևավորմանը: Այս արժեքների ձևավորման մեջ ամենակարևորը «Ես հասկացություններ եմ» գաղափարի ձևավորումն է: Այս ուղղությամբ ուսուցչի գործունեությունը կառուցված է 5-7-րդ դասարանների մաթեմատիկայի դասերին: Ուսուցման արդյունավետությունը բարելավելու համար ուսուցիչը օգտագործում է խաղային տեխնոլոգիաների տարրեր: Դեռահասի անհատականության ձևավորումը և նրա հայացքների ձևավորումը կախված են տարբեր գործոններից, սակայն կարևոր է անհատական կարողությունները առավելագույնս արդյունավետ օգտագործել՝ մաթեմատիկական գիտելիքների մակարդակը

բարձրացնելու համար, ինչին նպաստում են խաղային տեխնոլոգիաները:

Դպրոցի ուսուցչի համար միշտ տեղին են հետևյալ հարցերը.

- Ի՞նչ է պետք անել, որպեսզի ուսանողները իմանան և սիրեն նրա առարկան:
- Ինչպե՞ս ակտիվացնել աշակերտների ճանաչողական գործունեությունը դասարանում:
- Ինչպե՞ս օգնել աշակերտին սովորել հետաքրքրությամբ:

Մաթեմատիկայի դասերին մտավոր ծանրաբեռնվածության ավելացումը ուսուցչին ստիպում է մտածել, թե ինչպես պահպանել սովորողների հետաքրքրությունը ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ, նրանց ակտիվությունը ամբողջ դասի ընթացքում: Այս առումով, որոնումներ են իրականացվում ուսուցման նոր արդյունավետ մեթոդների և այնպիսի մեթոդական մեթոդների համար, որոնք կակտիվացնեն դպրոցականների միտքը և կխրախուսեն նրանց ինքնուրույն գիտելիքներ ձեռք բերել: Զգալի թվով աշակերտների շրջանում մաթեմատիկայի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացումը առավելապես կախված է դրա ուսուցման մեթոդաբանությունից, նրանից, թե որքան հմտորեն կկառուցվի ուսումնական աշխատանքը: Անհրաժեշտ է, որ յուրաքանչյուր աշակերտ ակտիվորեն և եռանդով աշխատի դասերին և դա օգտագործի հետաքրքրասիրության, խորը ճանաչողական հետաքրքրության առաջացման և զարգացման համար:

Ցանկացած մանկավարժական տեխնոլոգիա ունի միջոցներ, որոնք ակտիվացնում են աշակերտների գործունեությունը: Որոշ տեխնոլոգիաներում այս գործիքները կազմում են արդյունքների արդյունավետության հիմնական գաղափարը և հիմքը, վերջիններս ներառում են խաղային տեխնոլոգիաներ, որոնց տարրերը կարող են օգտագործվել տարբեր տեսակի դասերում (ներածական դասեր, նոր նյութ հաղորդելու դաս, գիտելիքների ամփոփման և մարապնդման դաս):

Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը թույլ է տալիս բավարարել ժամանակակից դասի պահանջները.

- ուսուցչի և աշակերտի համագործակցություն.
- սոցիալական իրավասությունների ձևավորում.
- դասարանում ուսուցչի դերի փոփոխություն՝ որպես սովորողների ճանաչողական գործունեության կազմակերպիչ.

Խաղային տեխնոլոգիայի տարրերի օգտագործման հիմնական նպատակն է բարձրացնել աշակերտների հետաքրքրությունը ուսման նկատմամբ և դրանով իսկ բարձրացնել ուսուցման արդյունավետությունն ու արդյունավետությունը: Խաղի ընթացքում երեխաների մոտ ձևավորվում է կենտրոնանալու սովորություն, ինքնուրույն մտածել, զարգանում է ուշադրությունը, գիտելիքի ցանկությունը, գնահատել գիտելիքի դերը և տեսնել դրանց կիրառումը գործնականում, զգալ տարբեր գիտությունների փոխհարաբերությունները: Երեխաները տարված չեն նկատում, որ սովորում են. սովորում են, հիշում են նոր բաներ, նավարկվում են անսովոր իրավիճակներում, համալրում գաղափարների, հասկացությունների պաշարը, զարգացնում երևակայությունը: Նույնիսկ ամենապասիվ երեխաները մեծ ցանկությամբ են միանում խաղին՝ գործադրելով բոլոր ջանքերը խաղընկերներին չուսահատեցնելու համար: Խաղի ընթացքում երեխաները, որպես կանոն, շատ ուշադիր են, կենտրոնացած և կարգապահ: Խաղերը զարգացնում և ամրապնդում են ընկերակցության, համերաշխության, ազնվության և ճշմարտացիության զգացմունքները:

Ուսուցչի համար դաս-խաղը մի կողմից աշակերտներին ավելի լավ ճանաչելու և հասկանալու, նրանց անհատական առանձնահատկությունները գնահատելու, ներքին խնդիրները լուծելու (օրինակ՝ սովորելու) հնարավորություն է, մյուս կողմից՝ դա հնարավորություն է ինքնաիրացման, աշխատանքին ստեղծագործական մոտեցման, սեփական գաղափարների իրականացման համար: Կարևոր է հիշել, որ խաղը ազդում է ուղեղի երկու մասերի զարգացման վրա: Քանի որ ձախ կիսագունդը պատասխանատու է քերականության, տրամաբանության, բառապաշարի, վերլուծության և մաթեմատիկայի համար, իսկ աջ կիսագունդը պատասխանատու է ինտուիցիայի, մեթոդաբանության, ռիթմի, ֆանտազիաների և զգացմունքների համար: Այսպիսով, խաղը խթանում է ուսումնասիրվող նյութի ավելի լավ մտապահումն ու ըմբռնումը, ինչպես նաև օգնում է բարձրացնել մոտիվացիան և թույլ է տալիս ուսանողին բարդ ձևով օգտագործել զգայարանները տեղեկատվություն ընկալելիս, ինչպես նաև ինքնուրույն և բազմիցս վերարտադրել այն նոր իրավիճակներում: Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը հնարավորություն է տալիս արդյունավետորեն կազմակերպել ուսուցչի և ուսանողների միջև փոխհամագործակցությունը, նրանց հաղորդակցության արդյունավետ ձևը մրցակցության, անմիջականության և իրական հետաքրքրության հետ: Բալային

համակարգի վրա հիմնված մրցակցության գաղափարը ներդրված է շատ խաղերում, որոնք մենք մեծ հաճույքով դիտում ենք հեռուստացույցով:

**Ինտելեկտուալ խաղը** մաթեմատիկայի դասեր անցկացնելու արդյունավետ ձև է, քանի որ հետաքրքրությամբ ձեռք բերված գիտելիքը ամենադիմացկունն է: Երեխաները ներգրավված են խաղի մեջ և ուշադրություն չեն դարձնում այն փաստին, որ դրա ընթացքում նրանք պետք է լուրջ խնդիրներ լուծեն: Նման դասի մթնոլորտը թույլ է տալիս աշակերտին ավելի մեծ չափով ցույց տալ իրենց կարողությունները, քան ստանդարտ դասի ժամանակ: Դիդակտիկ խաղերի և խաղային պահերի ընդգրկումը դասին դարձնում է ուսուցման գործընթացը հետաքրքիր և ժամանցային, երեխաների մոտ ստեղծում է աշխատանքային ուրախ տրամադրություն և հեշտացնում ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները: Տարբեր խաղային գործողություններ, որոնց օգնությամբ լուծվում է այս կամ այն առաջադրանքը, աջակցում և մեծացնում են երեխաների հետաքրքրությունը առարկայի նկատմամբ:

Դասի տարբեր փուլերում դիդակտիկ խաղերի կիրառման նպատակահարմարությունը տարբեր է. Այսպիսով, օրինակ, նոր գիտելիքներ յուրացնելիս դիդակտիկ խաղերի հնարավորությունները զգալիորեն զիջում են կրթության ավելի ավանդական ձևերին: Հետևաբար, դասերի խաղային ձևերն ավելի հաճախ օգտագործվում են ուսուցման արդյունքները ստուգելիս, հմտություններ զարգացնելիս և հմտություններ զարգացնելիս: Խաղի ընթացքում սովորողների մոտ ձևավորվում է նպատակասլացություն, կազմակերպվածություն, ուսման նկատմամբ դրական վերաբերմունք:

Խաղային տեխնոլոգիաները անգնահատելի օգնություն են ցուցաբերում հարցմանը: Շատ հաճախ երեխաները ամաչում են պատասխանել, իրենց կաշկանդված են զգում: Իսկ խաղն ազատում է նրանց, երեխաներն ավելի պատրաստակամ են կապ հաստատել: Խաղում սովորողները ավելի լավ են բացահայտվում և ցուցադրում իրենց կարողությունները: Խաղի ընթացքում դիտելով սովորողների վարքագիծը՝ ուսուցիչը կարող է արագ կողմնորոշվել և ճիշտ ուղղությամբ ուղղել աշխատանքը:

Մոնիտորինգը ցույց է տալիս, որ խաղերի, խաղային իրավիճակների օգտագործումը բարձրացնում է գիտելիքների որակը և հետաքրքրությունը առարկայի նկատմամբ՝ թույլ տալով ավելի լավ յուրացնել բարդ նյութը:

Խաղային տեխնոլոգիաները կրթության այն եզակի ձևերից են, որոնք հնարավորություն են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնել ուսանողների աշխատանքը ոչ միայն ստեղծագործական և որոնողական մակարդակում, այլև առօրյա քայլերը առարկայի ուսումնասիրության մեջ:

Մաթեմատիկա. Խաղի զվարճությունը դրական է դարձնում տեղեկատվության անգիր, կրկնելու, համախմբելու կամ յուրացնելու միապաղաղ գործունեությունը, իսկ խաղի գործողության հուզականությունը ակտիվացնում է երեխայի մարմնի բոլոր մտավոր գործընթացներն ու գործառույթները: Խաղի մյուս դրական կողմն այն է, որ այն նպաստում է գիտելիքների կիրառմանը նոր իրավիճակում, սովորողների կողմից յուրացված նյութն անցնում է մի տեսակ պրակտիկա, բազմազանություն և հետաքրքրություն է հաղորդում ուսումնական գործընթացին:

Այսպիսով, խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործմամբ դասեր.

- նպաստել ուսումնական նյութի վառ զգացմունքային ընկալմանը.
- զարգացնել դպրոցականների և ուսուցիչների ստեղծագործական կարողությունները.
- դաստիարակել աշակերտի հավատը սեփական ուժերի նկատմամբ.
- սովորեցնել աշակերտին վայելել ուսուցչի և ընկերների հետ շփումը.
- ձևավորել ուշադրություն և անկախ գործունեության ցանկություն.
- մեծահասակներին և երեխաներին ստիպել իմպրովիզներ անել.
- Ակտիվացնել ուսանողների ինքնուրույն գործունեությունը.
- սովորեցնել ուսանողներին պաշտպանել իրենց տեսակետը.
- դասարանում ստեղծել հոգեբանական հարմարավետություն.
- հետաքրքրում են բոլոր ուսանողներին.



**Գլուխ 1. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման տեսական կողմերը**

***Խաղային տեխնոլոգիաների հայեցակարգը և մանկավարժական հնարավորությունները***

Մատաղ սերնդի տարատեսակ կրթության համատեքստում առաջանում են մանկավարժական տարբեր համակարգեր և, հետևաբար, աշակերտների ուսուցման և դաստիարակության ամենատարբեր մոդելներ: Դպրոցների տարբեր տեսակներ կիրառում են ուսումնական գործընթացի կազմակերպման իրենց մոտեցումները, ներառյալ դպրոցականների ուսուցման և կրթման նոր ինքնատիպ տեխնոլոգիաները: Մանկավարժության և հոգեբանության մեջ կան տարբեր հասկացություններ՝ «տեխնոլոգիա», «մանկավարժական տեխնոլոգիա», «կրթական տեխնոլոգիա», «կրթության տեխնոլոգիա», «կրթության տեխնոլոգիա», «անհատականության զարգացման տեխնոլոգիա», «մանկավարժական ազդեցության տեխնոլոգիա», «ստեղծագործական գործունեության տեխնոլոգիա» և այլն

Տեխնոլոգիայի՝ որպես գիտության խնդիրն է բացահայտել ֆիզիկական, քիմիական, մեխանիկական և այլ օրինաչափությունները՝ արտադրական ամենաարդյունավետ և տնտեսական գործընթացները որոշելու և գործնականում կիրառելու համար:

Խաղային տեխնոլոգիայի ներքո Լ.Ա.Բայկովան հասկանում է «գործառնությունների որոշակի հաջորդականություն, գործողություններ, որոնք ուղղված են կրթական նպատակներին հասնելու համար»: Նա նաև տալիս է կրթական խաղերի հետևյալ սահմանումը. «սրանք ակտիվ մեթոդներ են, որոնք օգտագործվում են ուսումնական գործընթացում՝ մանկավարժական նպատակներին հասնելու համար»: Ուսումնական խաղերի մի քանի գործառույթ կա՝ ուսուցում - ընդհանուր կրթական հմտությունների և կարողությունների զարգացում, զարգացում - տարբեր մտավոր գործառույթների զարգացում, դաստիարակում - անհատականության գծերի, ընդհանուր մշակույթի զարգացում:

Վ.Պ. Բեսպալկոն դպրոցի մանկավարժական տեխնոլոգիան տեսնում է որպես համակարգ, որտեղ նախապես մշակված կրթական գործընթացը հետևողականորեն կիրառվում է գործնականում: Մ.Վ. Կլարինը մանկավարժական տեխնոլոգիան սահմանում է որպես կրթական գործընթացի համակարգ և ձևավորում, որը երաշխավորում է նպատակների իրագործումը: Բացի այդ, սա ուսուցչի մասնագիտական վերապատրաստման մի ամբողջ ոլորտ է, որը կապված է նրա ստեղծագործության և

հմտության հետ: Այս դիրքորոշումը հատկապես հետաքրքիր է, քանի որ այն նոր ուղղություն է բացում ուսուցչի վերապատրաստման մեջ՝ նրա ակտիվ գործնական խաղային ուսուցումը:

Խաղային տեխնոլոգիաների համատարած օգտագործումը խնդիր է դնում մշակել խաղային գործունեության կառուցվածքի այնպիսի հայեցակարգ, որը կարող է հիմք հանդիսանալ նոր կրթական խաղերի նախագծման (մշակման) համար՝ միևնույն ժամանակ հնարավորություն տալով բացատրել առանձնահատկությունները: Խաղի՝ որպես մանկավարժական գործունեության տեսակ: Խաղային գործունեության կառուցվածքի առավել մանրամասն պատկերը ներկայացված է Ա.Ն.Լեոնտևի-ի հայեցակարգում: Խաղի առանձնահատկություններն են

ա) անհրաժեշտությունը, որին համապատասխանում է խաղը, կապ չունի գործունեության օբյեկտիվ արդյունքի հետ.

բ) այս գործունեությունը բնութագրվում է այնպիսի կառուցվածքով, երբ շարժառիթը կայանում է հենց գործընթացի մեջ:

Խաղի յուրաքանչյուր տեսակ ունի իր տեխնոլոգիան:

Խաղային տեխնոլոգիան, զարգանալով և կատարելագործվելով, կարող է գերազանցել իր սահմանները, այսինքն՝ այն կարող է բարձրանալ կարգավիճակով և դառնալ մեթոդաբանություն, եթե նրա լուծած խնդիրները որոշիչ դառնան այն գործունեության համար, որի մաս է կազմում և փոխկապակցված են այս գործունեության դրդապատճառների հետ: . Օրինակ, խաղային տեխնոլոգիան դառնում է խաղային տեխնիկա, եթե այն փոխարինում է բոլոր մյուս տեխնոլոգիաներին կրթության և դաստիարակության որոշակի ոլորտում: Ընդունելությունը կարող է սահմանվել որպես տեխնոլոգիայի համեմատաբար ամբողջական տարր՝ ամրագրված ընդհանուր կամ անհատական մանկավարժական մշակությամբ:

Մա որոշակի պայմաններում մանկավարժական գործողությունների ձև է: Եթե տեխնիկան կայունորեն կապված է ինչ-որ մանկավարժական առաջադրանքի հետ, այն դառնում է տեխնոլոգիա, առավել հաճախ՝ համեմատաբար պարզ տեխնոլոգիա: Խաղի տեխնիկայի օրինակներ. դասը խաղային խմբերի բաժանելու եղանակներ (ըստ հետաքրքրությունների, վիճակախաղի, այբբենական կարգով, ըստ պատրաստվածության մակարդակի և այլն); խաղային խմբում ստացված

տեղեկատվության քննարկման կարգը, խաղային խմբի կողմից որոշումներ կայացնելու ուղիները, խաղային խմբերի գործունեությունը խթանելու ուղիները և այլն: Այս հնարքներից ոչ մեկը կապված չէ որևէ կոնկրետ մանկավարժական առաջադրանքի հետ: Այս տարրերը հեշտությամբ կարող են ներառվել այլ խաղային տեխնոլոգիաների մեջ:

Այսպիսով, խաղային գործունեության տեխնոլոգիան գործողությունների որոշակի հաջորդականություն է, ուսուցչի գործողությունները խաղերի ընտրության, զարգացման, պատրաստման, երեխաներին խաղային գործունեության մեջ ներառելու, խաղի իրականացման, դրա արդյունքների և արդյունքների ամփոփման համար:

Հաշվի առնելով խաղային տեխնոլոգիայի կիրառմամբ ուսուցման բովանդակային ասպեկտը՝ կարող ենք նշել հետևյալ մանկավարժական հնարավորությունները.

ա) սովորողների հետաքրքրության բարձրացում ընդհանուր առմամբ ուսումնական գործունեության նկատմամբ.

բ) ուսումնական գործընթացում դպրոցականների ճանաչողական գործունեության աճը.

գ) խաղի մասնակիցները ձեռք են բերում պատասխանատու որոշումներ կայացնելու հմտություններ կյանքի տարբեր դժվարին իրավիճակներում, որոնք մոդելավորվում են խաղարկվող խաղի ընթացքում.

դ) խաղի մասնակիցների և նրանց ուսուցիչների միջև հարաբերությունների բարելավում.

ե) խաղի մասնակիցների ինքնագնահատականի բարձրացում, քանի որ նրանք հնարավորություն ունեն բառերից անցնել կոնկրետ դեպքի և ստուգել իրենց կարողությունները.

զ) շրջապատող իրականության նկատմամբ վերաբերմունքի փոփոխություն, անհայտի հանդեպ վախի վերացում.

Ինչ վերաբերում է կրթական գործունեությանը, ապա առանց խաղային տեխնոլոգիայի կիրառման հնարավոր չէ ժամանակակից պայմաններում այն հասցնել պատշաճ մակարդակի: Խաղի մեջ է, որ ցանկացած տարիքի երեխան պատրաստ է տիրապետել իրեն շրջապատող աշխարհին, նրա նորմերին ու պահանջներին, բայց ոչ ուղղակի դաստիարակությամբ և կոչերով: Եվ այս զարգացումն ընթանում է բնական ճանապարհով, քանի որ խաղը, խաղային գործընթացին մասնակցելը ցանկացած տարիքի երեխայի կարիքն է:

Տարրական դպրոցական տարիքում խաղը երեխայի համար բնական վիճակ է, և, հետևաբար, նրա համար ավելի հեշտ և հեշտ է յուրացնել տարրական հասկացություններն ու ճշմարտությունները խաղային ձևով:

Դեռահաս տարիքում դպրոցականն ունի հստակ սահմանված խաղային դեֆիցիտ (խաղին մասնակցելիս երեխան դպրոցում չի գտնում այդ ցանկությունը բավարարելու հնարավորություններ): Ուստի ուսուցիչը նրան հնարավորություն տալով մասնակցել մի շարք դերային ու բիզնես խաղերի, նրան դարձնում է իր դաշնակիցը: Հետևաբար փոխվում է դեռահասի մասնակցության մոտիվացիան այն ամենին, ինչ տեղի է ունենում դասերի ժամանակ:

Ավագ դպրոցում աշակերտները խաղը դիտարկում են որպես մեծահասակների իրական կյանքի համար իրենց ուժն ու պատրաստակամությունը ստուգելու հնարավորություն:

Խաղի տեխնոլոգիան թույլ է տալիս ձեռք բերել ինքնավստահ վարքի հմտություններ բարդ միջավայրում, զարգացնում է ճշգրտություն և ուշադրություն կոնկրետ պարտականությունների կատարման մեջ, սովորեցնում է արագ գիտակցել և վերլուծել ձեր գործունեության արդյունքները:

Այսպիսով, խաղը և խաղային տեխնոլոգիան պետք է դիտարկել որպես ինքնուրույն մանկավարժական արժեք, այն տեսնել որպես կյանքի արդյունավետ դպրոց և առավելագույնս օգտագործել մանկավարժական հնարավորությունները:

### ***Դասարանում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման հիմնական ասպեկտները***

Այսօր դպրոցի ուսուցչի համար, ինչպես միշտ, արդիական են մնում հարցերը՝ ի՞նչ է պետք անել, որպեսզի դպրոցականներն իմանան ու սիրեն նրա առարկան:

Ինչպե՞ս ակտիվացնել աշակերտների ճանաչողական գործունեությունը դասարանում:

Ինչպե՞ս օգնել աշակերտին սովորել հետաքրքրությամբ:

Այս «ինչպեսների» ցանկը կարող է շարունակվել: Մա ընդամենը սպառիչ պատասխան է, բոլոր առիթների համար մեկ բաղադրատոմս բոլոր ուսուցիչների համար, ցավոք, գոյություն չունի:

Ժամանակը կատարում է իր ճշգրտումները, հայտնվում են նոր ծրագրեր, թարմացվում են դասագրքերը և ստեղծվում այլընտրանքային դասագրքեր: «Պաշտոնական» մեթոդները շատ արագ հնանում են, իսկ ավանդական դասերն այլևս չեն բավարարում: Բայց ուսուցման գործընթացը կանգ չի առնում: Առարկայական ուսուցիչը փնտրում է նոր ուղիներ՝ հույս ունենալով, որ դրանք կօգնեն ճիշտ կազմակերպել սովորողների ճանաչողական գործունեությունը դասարանում, մեծացնել ուսանողների ինքնուրույն աշխատանքի տեսակարար կշիռը գիտելիքների ձեռքբերման հարցում: Այս համակարգում շատ արդյունավետ են դասերի ոչ ստանդարտ ձևերը: Նրանք օգնում և սովորեցնում են բոլորին՝ զարգացնելով և հարստացնելով երեխայի անհատականությունը:

Խաղի դասը, թեև թվում է պարզ, ուսուցչի համար այդպես չէ: Դա պահանջում է լուրջ նախնական պատրաստություն, մտածվածություն, խաղի դասի ընթացքում խնդիրներ կատարելիս կողմնորոշվելու ունակություն:

Հետաքրքրության զարգացումը բարդ գործընթաց է, որը ներառում է ինտելեկտուալ, հուզական և կամային տարրեր որոշակի համակցության և հարաբերությունների մեջ: Հետևաբար, ոչ ստանդարտ դասերը ներառում են ոչ միայն տարբեր ձևեր, այլ բոլոր տեսակները, մեթոդները, տեխնոլոգիաները:

Ես օգտագործում եմ ոչ ավանդական դասերի տարբեր ձևեր: Սրանք մրցութային դասեր են (մրցույթներ, վիկտորիաներ, ՈւՀԱ և այլն)

Աշակերտների համար ոչ ստանդարտ դասը անցում է այլ հոգեբանական վիճակի, սա հաղորդակցության այլ ոճ է, դրական հույզեր, իրենց նոր որակի զգացում. Սա հնարավորություն է յուրաքանչյուրի համար ինքնադրսևորվելու, զարգացնելու իր ստեղծագործական կարողություններն ու անձնական որակները: Երեխաները, որպես կանոն, դրվում են հաջողության իրավիճակում, ինչը նպաստում է նրանց գործունեության արթնացմանը թե՛ դասարանում աշխատանքի, թե՛ ստեղծագործական տնային առաջադրանքների պատրաստման ժամանակ: Ոչ ստանդարտ դասը ոչ միայն սովորեցնում է, այլև ակտիվորեն կրթում է երեխային:

## *Գլուխ II. Խաղային տեխնոլոգիաները մաթեմատիկայի դասավանդման գործընթացում*

### *Դիդակտիկ խաղ*

Դիդակտիկ խաղը դասի ինքնանպատակ չէ, այլ ուսուցման և դաստիարակության միջոց: Խաղի հիմնական նպատակն է բարձրացնել սովորողների հետաքրքրությունը սովորելու նկատմամբ և դրանով իսկ բարձրացնել ուսուցման արդյունավետությունը: Խաղի ընթացքում երեխաների մոտ ձևավորվում է կենտրոնանալու, ինքնուրույն մտածելու, ուշադրություն զարգացնելու, գիտելիքի ցանկությունը զարգացնելու, գիտելիքի դերը գնահատելու և դրա կիրառումը գործնականում տեսնելու, տարբեր գիտությունների փոխհարաբերությունները զգալու սովորություն: Ուսուցչի համար դաս-խաղը մի կողմից ուսանողներին ավելի լավ ճանաչելու և հասկանալու, նրանց անհատական առանձնահատկությունները գնահատելու, ներքին խնդիրները լուծելու (օրինակ՝ սովորելու) հնարավորություն է, մյուս կողմից՝ ինքնասիրության հնարավորություն. - իրականացում, ստեղծագործական մոտեցում աշխատանքին և սեփական գաղափարների իրականացումը: Կարևոր է հիշել, որ խաղը ազդում է ուղեղի երկու մասերի զարգացման վրա: Քանի որ ձախ կիսագունդը պատասխանատու է քերականության, տրամաբանության, բառապաշարի, վերլուծության և մաթեմատիկայի համար, իսկ աջ կիսագունդը պատասխանատու է ինտուիցիայի, մեթոդաբանության, ռիթմի, ֆանտազիաների և զգացմունքների համար:

Այսպիսով, խաղը խթանում է ուսումնասիրվող նյութի ավելի լավ մտապահումն ու ըմբռնումը, ինչպես նաև օգնում է բարձրացնել մոտիվացիան և թույլ է տալիս ուսանողին բարդ ձևով օգտագործել զգայարանները տեղեկատվություն ընկալելիս, ինչպես նաև ինքնուրույն և բազմիցս վերարտադրել այն նոր իրավիճակներում: Ժամանակակից դիդակտիկան, անդրադառնալով դասարանում ուսուցման խաղային ձևերին, դրանցում տեսնում է ուսուցչի և աշակերտների միջև փոխհամագործակցության արդյունավետ կազմակերպման հնարավորություն, նրանց հաղորդակցության արդյունավետ ձև մրցակցության ինքնաբուխ, իրական հետաքրքրության հետ: Բալային համակարգի վրա հիմնված մրցակցության գաղափարը ներդրված է շատ խաղերում, որոնք մենք մեծ հաճույքով դիտում ենք հեռուստացույցով: Այս հեռուստախաղերի հիման վրա դասեր են մշակվում՝ օգտագործելով խաղային տեխնոլոգիան:

Ինտելեկտուալ խաղը մաթեմատիկայի դասեր անցկացնելու արդյունավետ ձև է, քանի որ հետաքրքրությամբ ձեռք բերված գիտելիքը ամենադիմացկունն է: Երեխաները ներգրավված են խաղի մեջ և ուշադրություն չեն դարձնում այն փաստին, որ դրա ընթացքում նրանք պետք է լուրջ խնդիրներ լուծեն: Նման դասի մթնոլորտը թույլ է տալիս աշակերտին ավելի մեծ չափով ցույց տալ իրենց կարողությունները, քան ստանդարտ դասի ժամանակ: Դիդակտիկ խաղերի դասին ընդգրկում և

խաղի պահերը ուսուցման գործընթացը դարձնում են հետաքրքիր և ժամանցային, երեխաների մոտ ստեղծում է աշխատանքային ուրախ տրամադրություն, հեշտացնում է ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները: Տարբեր խաղային գործողություններ, որոնց օգնությամբ լուծվում է այս կամ այն առաջադրանքը, աջակցում և մեծացնում են երեխաների հետաքրքրությունը առարկայի նկատմամբ:

Դասի տարբեր փուլերում դիդակտիկ խաղերի կիրառման նպատակահարմարությունը տարբեր է. Այսպիսով, օրինակ, նոր գիտելիքներ յուրացնելիս դիդակտիկ խաղերի հնարավորությունները զգալիորեն զիջում են կրթության ավելի ավանդական ձևերին: Հետևաբար, դասերի խաղային ձևերն ավելի հաճախ օգտագործվում են ուսուցման արդյունքները ստուգելիս, հմտություններ զարգացնելիս և հմտություններ զարգացնելիս: Խաղի ընթացքում սովորողների մոտ ձևավորվում է նպատակասլացություն, կազմակերպվածություն, ուսման նկատմամբ դրական վերաբերմունք:

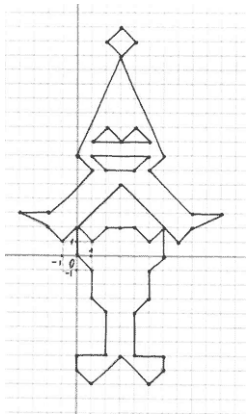
Բերեն 5-7-րդ դասարանների սովորողների հետ աշխատանքի համակարգում խաղային տեխնոլոգիաների տարրերի կիրառման օրինակներ:

Տասնորդական կոտորակներով գործողություններ կատարելու հմտությունները կիրառելիս ես անցկացնում եմ մաթեմատիկական փոխանցումավազք «Լրացրեք բջիջը»,

$\boxed{2,3} + \boxed{0,5} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{4,5} + \boxed{1,7} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{9,8} - \boxed{2,9} = \boxed{\phantom{00}}$	յուրաքանչյուր թիմ (տող) ստանում է թռուցիկներ, որոնց տեքստը տրված է ստորև: Ուսանողները հերթով կատարում են գործողությունները: Նախորդ գործողության պատասխանը տեղադրվում է հաջորդի խցում: Այն
$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{1,4} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} : \boxed{3,1} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} : \boxed{2,3} = \boxed{\phantom{00}}$	
$\boxed{\phantom{00}} \cdot \boxed{2,3} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} \cdot \boxed{4,74} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} \cdot \boxed{6,18} = \boxed{\phantom{00}}$	
$\boxed{\phantom{00}} : \boxed{4} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{4,64} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{4,7} = \boxed{\phantom{00}}$	
$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{2,8} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{7,5} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} : \boxed{17,3} = \boxed{\phantom{00}}$	
$\boxed{\phantom{00}} : \boxed{0,5} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{9,4} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} \cdot \boxed{5,2} = \boxed{\phantom{00}}$	
$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{6,32} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} : \boxed{1,8} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{7,8} = \boxed{\phantom{00}}$	
$\boxed{\phantom{00}} \cdot \boxed{1,3} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} \cdot \boxed{3,4} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{4,2} = \boxed{\phantom{00}}$	
$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{2,047} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{15,3} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} - \boxed{5,81} = \boxed{\phantom{00}}$	
$\boxed{\phantom{00}} : \boxed{0,01} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{0,04} = \boxed{\phantom{00}}$	$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{0,05} = \boxed{\phantom{00}}$	

թիւր, ով առաջինն է ասում ճիշտ պատասխանը վերջին խցում, հաղթում է:

Կոորդինատային հարթության վրա դրանց կոորդինատներով կետեր կառուցելու հմտությունները մշակելու համար ես օգտագործում եմ «Նկարիչների մրցույթը» Տրված են



կետերի կոորդինատները (3; 14); (4;15); (3;16); (2;15); (3;14); (0;7);(1;6); (-2;3); (-4;3); (-2;2); (-1;1); (0;2); (1;1); (2;2); (3;2); (4;2); (5;1); (6;2); (3;5); (0;2); (0;0); (1;-1); (1;-3); (2;-4); (2;-7); (0;7); (0;-8); (1;-9); (3;-7); (5;-9); (6;-8); (6;-7); (4;-7); (4;-4); (5;-3); (5;-1); (6;0); (6;2); (7;1); (8;2); (10;3); (8;3);(5;6);(6;7);(3;14);

Աչքեր (1;8);(2;9);(3;8);(4;9);(5;8);

Բերան (1;7); (2;6);(4;6);(5;7);(1;7): Ինչ է ստացվել?

Դիդակտիկ խաղը դրանով է տարբերվում սովորական խաղից, որ մասնակցությունը պարտադիր է բոլոր աշակերտների համար:

### ***Բիզնես խաղ և դրա հնարավորությունները***

Սովորելու լավ ձև և գիտելիքների, հմտությունների վերահսկման կազմակերպման, կրթական և արտադասարանական գործունեության ակտիվացման ձևերից մեկը բիզնես խաղն է: Բիզնես խաղի տարբերակիչ առանձնահատկություններն են.

- իրական կյանքին մոտ իրավիճակների մոդելավորում;
- խաղի փուլային զարգացում;
- կոնֆլիկտային իրավիճակների առկայությունը.
- Խաղի մասնակիցների պարտադիր համատեղ գործունեություն;
- խաղի սիմուլյացիայի օբյեկտի նկարագրության օգտագործումը.
- խաղի ժամանակի վերահսկում;
- մրցունակության տարրեր;
- խաղի առաջընթացի և արդյունքների գնահատման կանոններ, համակարգեր.

Բիզնես խաղերում, հիմնվելով խաղի հայեցակարգի վրա, մոդելավորվում են կյանքի իրավիճակներ՝ խաղը հնարավորություն է տալիս մասնակցին խաղալ ուղեցույցի, ուսուցչի, դատավորի, տնօրենի և այլն: Բիզնես խաղերի կիրառումը զգալիորեն ամրապնդում է հարաբերությունները (աշակերտ-ուսուցիչ), բացահայտում յուրաքանչյուր աշակերտի ստեղծագործական ներուժը: Բիզնես խաղի անցկացման փորձը ցույց է տվել, որ դրա ընթացքում տեղի է ունենում մտքերի, տեղեկատվության



ավելի ինտենսիվ փոխանակում, այն խրախուսում է մասնակիցներին դեպի ստեղծագործական գործընթաց:

Ուսումնական գործընթացում օգտագործվում են դրանց տարբեր փոփոխություններ.

- իմիտացիա. Դասը մոդելավորում է ցանկացած կազմակերպության գործունեությունը:

Դա կարող է լինել կոնկրետ իրադարձություններ, մարդկանց գործունեությունը.

- դերերի կատարում. Այս խաղերում մշակվում են որոշակի անձի վարքագծի, գործողությունների մարտավարությունը, գործառույթների և պարտականությունների կատարումը.

- օպերատիվ խաղերն օգնում են մշակել կոնկրետ գործողությունների իրականացումը, օրինակ՝ քարոզչություն և ագիտացիա իրականացնել.

- բիզնես թատրոն. Այն խաղում է մարդու վարքի իրավիճակը որոշակի իրավիճակում: Ուսանողը պետք է մոբիլիզացնի իր ողջ փորձը, գիտելիքները, հմտությունները, կարողանա ընտելանալ կոնկրետ անձի կերպարին, հասկանալ նրա գործողությունները, գնահատել իրավիճակը.

- հոգեդրամա և սոցիոդրամա: Մա «սոցիալ-հոգեբանական թատրոն» է, որում մշակվում է թիմում իրավիճակը զգալու կարողությունը:

*Բիզնես խաղի փուլերը*

Նախապատրաստական փուլ	Խաղի մշակում	Սցենարների մշակում: Բիզնես խաղի պլան: Խաղի ընդհանուր նկարագրությունը:
	Մուտք խաղի մեջ	Խնդրի հայտնում, նպատակներ: Պայմաններ և հրահանգներ: Կանոնակարգ, կանոններ: Դերերի բաշխում: Խմբի ձևավորում: Խորհրդակցություններ.



Անցկացման փուլեր	Խմբակային աշխատանք հանձնարարված առաջադրանքի վրա	Աշխատանք սկզբնաղբյուրների հետ
	Միջխմբային քննարկում	Խմբերի ելույթ: Արդյունքների պաշտպանում: Քննարկման կանոններ Փորձագետների աշխատանք



Վերլուծության և ամփոփման փուլ	Եզրակացություն հաղից:Վերլուծություն և անրադարձ Աշխատանքի գնահատում և ինքնագնահատում: Ամփոփում և եզրակացություն:Առաջարկություններ
-------------------------------	--

Դասարանում բիզնես խաղեր անցկացնելու համար կարևոր են հետևյալ գործոնները՝ դասարանում աշակերտների մաթեմատիկական պատրաստվածությունը, խաղի նպատակի և մեխանիզմի ըմբռնումը, արդյունքներ ստանալու նրանց հետաքրքրությունը, խաղի արդյունավետությունը, ուսանողների կարողությունը: գնահատել նրանց գործողությունները.

Կան որոշակի պահանջներ, որոնք ուսուցիչը պետք է նկատի ունենա.

- եթե խաղը հետաքրքիր չէ, աշակերտները ակտիվ չեն լինի;
- խաղալիս անհրաժեշտ է սովորեցնել, տալ կամ համախմբել նոր գիտելիքներ, ընդլայնել աշակերտների մտահորիզոնները.
- Դասի ընթացքում, նույնիսկ 5-րդ դասարանում, պետք է փոխել մի քանի գործողություններ, քանի որ նույնիսկ խաղալիս երեխաները հոգնում են.
- աշակերտները պետք է հստակ իմանան խաղի կանոնները, «գործեն» որոշակի պայմաններում.
- ուսուցիչը խաղում է երեխաների հետ, ստանձնում է խաղի հերոսների դերը, իմպրովիզներ անում.
- խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների և հմտությունների կիրառմանը գործնական գործունեության մեջ.
- ավագ դպրոցում տղաների հետ միասին «մեծանում» են խաղային տեխնոլոգիաները.
- Ուսուցիչը պետք է զգա, երբ է երեխաների հետաքրքրությունը դասի նկատմամբ մարում:

Բիզնես խաղերը ուսումնական գործունեության շարունակական հաջորդականություն են տվյալ խնդրի լուծման գործընթացում: Խաղի հիմնական գաղափարն է ստեղծել արտադրական իրավիճակ, որտեղ ուսանողները, իրենց դնելով որոշակի մասնագիտության անձի տեղը, կկարողանան տեսնել և գնահատել մաթեմատիկական գիտելիքների կարևորությունը արտադրական աշխատանքում, ինքնուրույն



ուսումնասիրել անհրաժեշտ տեսական նյութ և գործնականում կիրառել ստացած գիտելիքները:

Բիզնես խաղի մրցակցային բնույթի շնորհիվ ակտիվանում է մասնակիցների երևակայությունը, որն օգնում է նրանց գտնել խնդրի լուծումներ:

Բիզնես խաղի տեխնոլոգիան ուսուցիչը կարող է օգտագործել ինչպես դասարանում, այնպես էլ արտադասարանական միջոցառումներում:

### ***Եզրակացություն***

Խաղային տեխնոլոգիաները, կարծում եմ, կրթության եզակի ձևերից են, որոնք թույլ են տալիս հետաքրքիր և գրավիչ դարձնել աշակերտների աշխատանքը ոչ միայն ստեղծագործական և որոնողական մակարդակում, այլ նաև մաթեմատիկա առարկայի ուսումնասիրության ամենօրյա քայլերը: Խաղի պայմանական աշխարհի զվարճանքը դրական հուզականորեն գունավորում է տեղեկատվության մտապահման, կրկնության, համախմբման կամ յուրացման միապաղաղ գործունեությունը, իսկ խաղի գործողության հուզականությունը ակտիվացնում է երեխայի բոլոր մտավոր գործընթացներն ու գործառույթները: Խաղի մեկ այլ դրական կողմն այն է, որ այն նպաստում է գիտելիքների կիրառմանը նոր իրավիճակում, ուստի աշակերտների սովորած նյութը անցնում է մի տեսակ պրակտիկա, բերում է բազմազանություն և հետաքրքրություն ուսումնական գործընթացին:

Այս թեմայի շուրջ ուսումնասիրություններ կատարելուց հետո ես պարզեցի, որ խաղային տեխնոլոգիաներով դասերը կարող են

- նպաստել ուսումնական նյութի վառ զգացմունքային ընկալմանը.
- զարգացնել դպրոցականների և ուսուցիչների ստեղծագործական ունակությունները.
- դաստիարակել աշակերտի հավատը սեփական ուժերի նկատմամբ.
- սովորեցնել աշակերտին վայելել ուսուցչի և ընկերների հետ շփումը.
- ձևավորել ուշադրություն և անկախ գործունեության ցանկություն.
- ստիպել մեծահասակներին և երեխաներին ստեղծագործական մոտեցում ցուցադրել
- ակտիվացնել աշակերտների ինքնուրույն գործունեությունը.
- սովորեցնել աշակերտներին պաշտպանել իրենց տեսակետը.
- ստեղծել հոգեբանական հարմարավետություն դասարանում;
- հետաքրքրել բոլոր աշակերտներին:

### *Оφησιφπρδψιδ φρψψψινιρψψι δψιψι*

1. Шафигулина Л.Р. Математика. 5-9 классы. Проблемное и игровое обучение. Издательство «Учитель», 2012
2. Фотина И.В. Математика. 5-11 классы. Коллективный способ обучения: конспекты уроков, занимательные задачи. Издательство «Учитель», 2015
3. Дереклеева Н.И. Мастер – класс по развитию творческих способностей учащихся. Москва, 2008
4. Ремчукова И.Б. Математика 5 – 8 кл. Игровые технологии на уроках. Издательство «Учитель», 2007
5. Алтухова Е.В. Математика 5-11. Уроки учительского мастерства. Издательство «Учитель», 2007
6. Байкова Л.А. Технология игровой деятельности: Учебное пособие. Рязань, РГПУ, 1994.
7. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения//Современная высшая школа. — 1982, № 3
8. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка//Вопросы психики. — 1966, № 6.
9. Дереклеева Н.И. Мастер – класс по развитию творческих способностей учащихся. Москва, 2008
10. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. — М., 1975.
11. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. — М.: Знание, 1989.
12. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. — М., 1990.
13. Ремчукова И.Б. Математика 5 – 8 кл. Игровые технологии на уроках. Издательство «Учитель», 2007
14. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: «Народное образование», 1998
15. Щуркова Н.Е. Педагогическая технология . М., 1992.