«ԱՐՄԱՎԻՐ 1» ՎԿ

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՎՈՂ ՈՒՍՈՒՑՉԻ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝

Աշակերտների մոտիվացիայի բարձրացումը խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Գոհար Պողոսյան

Արմավիրի մարզի << Ջանֆիդայի Է. Դաշտոյանի անվան միջն. դպրոց>>

Մենթոր ուսուց իչ՝ Ա. Անտոնյան

ԱՐՄԱՎԻՐ- 2023

Բովանդակություն

Ներածություն..... 3

Գիտական ակնարկ.....6

Խաղային գործունեություն.....7

Խաղը որպես սովորելու միջոց.....8

Խաղը որպես ուսուցման միջոց.....10

Մաթեմատիկական խաղեր ուսուցման մեթոդների համագարգ.....13

Հետազոտական մաս.....15

Եզրակացություն.....17

Գրականության ցանկ 19

Ներածություն

<<Ուսուցչի հաջողության գաղտնիքը
երեխաների տեսակետը հասկանալու և իրերը
նրանց տեսանկյունից դիտելու ունակության մեջ է>>

Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար:
Խաղը լայն տարածում է ունի ժողովրդական դաստիրակության և դպրոցական շրջանում: Խաղային դաստիրակչություն հասկացությունը ներառում է բավականին մեթոդների մեծ խումբ և դաստիրակչության ընթացքում, տարբեր ժամանցային դաստիրակչական խաղերի միջոցով: Մյուս խաղերի հետ համեմատ դաստիրակչական խաղը ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու և իրեն համապատասխանողդաստիրակչական արդյունք, որոնք կարող են լինել կողմնակի ընդգծված դրական ձևով նբնութագրվում է դասաճանաչողական ուղղությամբ:
Աշխատանքի նպատակն է խաղային տեխնոլոգիաների բացահայտման և դասակարգման միջոցով ամբողջացնել ուսուցման գործընթացի ուսումնասիրության համապատկերը: Դրա համար առաջ են քաշվել մի շարք խնդիրներ, որպիսիք են՝ Խաղային գործունեություն, Խաղը որպես սովորելու միջոց, Խաղային տեխնոլոգիաների դասակարգված կարգավորումները, Նպատակային կողմնորոշումների սպեկտր, Խաղային տեխնալոգիաների հիմնական հայեցակարգը, Խաղային տեխնալոգիաների յուրահատկությունները, Խաղային տեխնալոգիաները մինչդպրոցական շրջանում, Խաղային տեխնալոգիաները փոքր դպրոցական հասակում, Խաղային գործունեությունը միջին և դպրոցական հասակում, Գործնական խաղեր: Այս խնդիրների ուսումնասիրման օբյեկտը խաղային տեխնոլոգիաներն, իսկ առարկան՝ դրանց կիրառման իրավիճակներն ու դրևորումները: Աշխատանքը կատարված է համեմատական, համադրական, վերլուծական մեթոդների կիրառմամբ: Կրտսեր դպրոցական տարիքը ամենակարևորշրջանն է անձի

կայցման և զարգացման համար, այն կախված է երեխային շրջապատող ֆիզիկական և սոցիալական միջավայրից, ընտանիք , դպրոց, ընկերներ: Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է ճանաչելու առարկաների նմանությունը և տարբերությունը, ելնելով նրանց առանձնահատկություններից:
Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան սովորողների դեռևս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնություն, սովորելու հակում, հետաքրքրասիրություն: Այս տարիքիվ պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունն ու մտածողությունը: Այս տարիքում երեխաները հիմնականում ընկալում ն զգայարաննեի միջոցով, ուստիկարելի է կազմակեվպել այնպիսի խաղեր, որոնք կլինեն տեսողական , զգայական և դիդակտիկ:

Հստակ խնդիրներ և նպատակներ ունեն հատկապես մտավոր խաղերը, զարգացնել երեխաների հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է ամբողջովին զարգացնել:
Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականի 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 և դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթները: Դիդակտիկական խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր և արդյունավետ,հաղթահարում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները:
Հետազոտության նպատակը: Վերլուծության ենթարկել տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում դիդակտիկական խաղերի կիրառման դրվածքը, մշակել նոր խաղեր և տալ մեթոդական կիրառումներ:
Նպատակի իրականացման համար մեր առջև դրել են հետևյալ խնդիրները.
Բացահայտել ուսուցիչների և աշակերտների փոխհարաբերությունները մաթեմատիկայի դասերին դիդակտիկական խաղեր կիրառելիս: Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման արդյունավետ միջոցները մաթեմատիկայի դասերին իրականացնելիս:

Աշխատանքի իրականացման համար նախատեսված հետազոտական մեթոդներն են՝ թեմային առնչվող մասնագիտական գրական գրականության ուսումնասիրություն, վերլուծություն, համեմատում, հարցումներ, փորձարարական տվյալների

Գիտական ակնարկ

Հայ գեղարվեստական մտքի տիտանները Աբովյան, Աղայան, Թումանյան, միաժամանակ լինելով նաև իրենց ժամանակի լավագույն մանկավարժները ըստ ամենայնի արժևորել ու թե ինչ դեր ունեն մանկական խաղերը երեխայի ընդհանուր զարգացման և դաստիարակության գործում: Խաղը եղել է ժողովրդական մանկավարժության բաղկացուցիչներից մեկը: Յուրաքանչյուր խաղ ունեցել է իր նշանակությունը ու նպատակադրումը: Կարևորելով հայեցի դաստիարակությունը՝ Հովի. Թումանյանը հայ մտավորականի արվեստագետի գերագույն նպատակը համարում էր հայրենիքին ու ժողովրդին նվիրված կիրթ քաղաքացու դաստիարակությունը ազնվագործ համեստությունը: Թումանյանի համոզմամբ՝ մանկական խաղերը պետք է ուրախացնեն, զվարճացնեն, հաճելի լինեն երեխային և անպայման հարստացնեն նրա միտքը: 21-րդ դարում կյանքը նոր ձև ու բովանդակություն ունի, առաջադրում է նոր պահանջներ, սակայն այնուամենայնիվ, ժողովրդական և հեղինակային խաղերը մշտապես մնում են ուրախ, երջանիկ մանկության ուղեկից:

ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆ

Ի թիվս աշխատանքի և ուսման խաղը մարդու գործունեության հիմնական ձևերից է: Այն մարդկային գոյության զարմանալի ու հետաքրքիր երևույթներից է:

Խաղը գործունեության ձևերից է. այն ուղղված 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 դժվարություններ հաղթահարում, որոնք առաջացել են կենսագործունեության այլ ձևերում,

Ախտորոշիչ - նորմալ վարքից շեղումների հայտնաբերում, ինքնաճանաչումը խաղի ընթացքում,

Հաղորդակցական (կոմունիկատիվ) - շփման դիալեկտիկայի յուրացում միջազգային հաղորդակցական ինքնառեալիզացման (ինքնաիրականացում)

Խաղերից շատերին բնորոշ է հիմնական չորս հատկանիշներ.

Ազատ զարգացող գործունեություն, որը կիրառվում է միայն ցանկությամբ գործընթացից հաճույք ստանալու, այլ ոչ թե խաղի արդյունքից:

Ստեղծագործական՝ զգալի երևակայության օգտագործում, որը բնավորություն է այդ գործընթացում:

Գործողության զգացմունքայինի բարցրացում, մրցակցություն,

խաղի բնույթի զգացում, զգացմունքների ազդեցությամբ:

Խաղի անմիջական և երկրորդայինի ազդեցությունը, խաղի տրամաբանությունը և ժամանակի զգացումը:

Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով,

դրանում էլ կայանում է իր հզորությունը, որն էլ մարդու համար ոչ միայն ժամանց ու հանգիստ է, այն կարող է դառնալ սովորություն ստեղծագործական առումով, որպես մարդկային հարաբերությունների մեխանիզմ և աշխատանքի առաջացում:

Խաղը որպես սովորելու միջոց

Փորձի փոխանակումն ավագ սերնդից երիտասարդ սերնդին օգտագործում էին դեռ հնուց:
Խաղը լայն տարածում է գտնում ժողովրդական դաստիրակության և դպրոցական շրջանում:
Ժամանակակից դպրոցում որոնք ներդրում են կատարում ուսումնական ընթացքի համար:

Խաղային գործունեությունը օգտագործվում է հետևյալ դեպքերում.
Որպես ինքնահաստատված ձև հասկանալու համար թեմայի կամ որևէ առարկայի բաժինը:
Որպես մասնիկ որևէ մեխանիզմի:
Որպես դաս կամ նրա մի մաս:
Որպես արտադասարանական աշխատանքի մեթոդ:

Խաղային դաստիրակչություն հասկացությունը ներառում է
բավականին մեթոդների մեծ խումբ և դաստիրակչության ընթացքում, տարբեր ժամանցային դաստիրակչական խաղերի միջոցով: Մյուս խաղերի հետ համեմատ դաստիրակչական խաղը ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու և իրեն համապատասխանող դաստիրակչական արդյունք, որոնք կարող են լինել կողմնակի ընդգծված դրական ձևով և բնութագրվում է դասաճանաչողական ուղղությամբ:
Խաղային տեսքը ստացվում է դասի ժամանակ խաղային գործողությունների և իրավիճակների օգնությամբ, որոնք գործում են որպես առաջացնող միջոց, որպես սովորեցնող գործողություն: Իրականացումը խաղային գործողության և պարապմունքի

անցկացման ձև, անցկացվում է այսպիսի հիմնական ուղղություններով.
- Ցուցադրական՝ նպատակը դրվում է սովորողի առջև խաղային խնդիր: Սովորելու գործողությունը ենթարկվում է խաղի կանոներին, սովորելու նյութը օգտագործվում է վորպես միջոց, սովորելու գործողության մեջ մտնում է մրցակցության մասնիկ, վորը մտցնում է ցուցադրական առաջադրանքը խաղի մեջ, հաջող կատարումը ցուցադրական առաջադրանքը կապվում է խաղի արդյունքի հետ:
Տեղը և դերը խաղային տեխնոլոգիաների ուսուցման գործընթացում, հաշվումը խաղային մասիկների և սովորելու ավելի կախված է հասկանալու ուսուցչի գործողության և դասակարգելու հետ:

Առաջին հերթին պետք է առանձնացնել խաղի գործողության ձևերը՝ շարժողական, ինտելեկտուալ, աշխատանքային, սոցալական և հոգեբանական: Եվ վերջապես խաղային գործողության մեջ զգալի չափով մտնում է խաղային շերտը:

Խաղը որպես ուսուցման միջոց

Վերջին տասնամյակների ընթացքում մանկավարժական գրականության մեջ ձևավորվել է տարբեր սահմանում և կատարվել բազմաթիվ ուսումնասիրություններ խաղի վերաբերյալ: Վերլուծենք դրանցից մի քանիսը: Խաղերի ճիշտ կազմակերպման և նրանց նպատակների միջև գոյություն ունեցող կապերի մասին եզրահանգում է կատարում ռուս մանկավարժ Մ.Է.Վագները՝ կարևորելով ուսումնական գործընթացում մտավորի և զգացմունքային միասնությունը: Ընդունելով Լ.Ս.Վիգոտսկու և Ս.Լ.Ռուբինշտեյնի այն տեսակետը, որ երեխայի մտավոր զարգացման ուղղությամբ պայմաններ ստեղծելու համար անհրաժեշտ է մտավոր և զգացմունքային գործընթացների միասնության ապահովում՝ Մ.Է.Վագները նշում է

«առաջին հերթին երեխայի զարգացման գործընթացում անհրաժեշտ է պահպանել նրա զգացմունքային և մտավոր ներուժի ներդաշնակ հավասարակշռությունը...Երկրորդ՝ անհնար է երեխայի լիարժեք մտավոր զարգացում, եթե զգացմունքների ձևավորման անբավարարվածություն կա: Զգացմունքները չեն կարող փոխարինվել, ճանաչվել մտավոր կարողություններով, քանզի դրանց բացակայությունը կամ ոլորտի աղքատությունը կհանգեցնի մտածողական գործընթացների պասիվություն»: (3, էջ 16)

«Դիդակտիկական խաղը, - գրել է ռուս մանկավարժ Իրինա Յակովլևան, - ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար» (14, էջ 2): «Լավ խաղը նման է լավ աշխատանքի,- ասել է Մակարենկոն,- վատ խաղը նման է վատ աշխատանքի» (12, էջ 38)

Անգնահատելի է խաղը ոպես ուսուցման գործընթացում, մասնավորապես տարրական դասարաններում: Այդ է պատճառը, որ տարրական դասարաններում ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել խաղային իրավիճակներ և աշակերտներին հնարավորություն ընձեռնել՝ մտնելու իրենց համար հիմնական և կարևոր համարվող գործունեության ոլորտ: Չէ՞ որ խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը, կենտրոնացում Երեխայի ուշադրությունը, խթանում մտածողությանը: Խաղի միջոցով ճշգրտվում և ընդլայնվում են երեխայի պատկերացումները

շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, դաստիարակվում են ուշիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ

Վերլուծենք դրանցից

Տարրական դասարաններում հարկավոր է ավելի շատ կազմակերպել ուսուցողական խաղեր: Ուսուցիչը պետք է իմանա, որ խաղի բովանդակությունը և կանոնները պետք է հասկանալի լինեն երեխաներին, խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասպանի աշակերտների գիտելիքների մակարդակին, խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց քանակն ու տևողությունը՝ չափավոր:

Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը: Խաղի միջոցով երեխային կարելի է և կրթել, և դաստիարակել: Խաղի ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն ձգտում ինքնահաստատման, ձևավորում են բովանդակության որոշակի գծեր: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման հնարավորություններ: Խաղն ապահովումէ հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:

Ուշագրավ մտքեր է արտահայտել Ուշինսկին ուսուցման տեսության՝ դիդակտիկայի բնագավառում:

Ուշինսկու դիդակտիկայի հիմքում ընկած է նրա փիլիսոփայությունը, հատկապես նրա իմացաբանությունը:

Ըստ Ուշինսկու, ուսուցիչը պետք է ձգտի այն բանին, որպեսզի երեխաները հաղորդվող նյութը ոչ թե մեխանիկորեն սերտորեն ու մտապահեն, այլ գիտակցաբար յուրացնեն և անհրաժեշտության դեպքում կիրառեն: Իսկ այն բանին հասնելու համար չափազանց կարևոր է երեխաների ակտիվությունը: Ակտիվացնել երեխաներին դասավանդման պրոցեսում, նրանց մտածել տալլ ուսուցանվող նյութի շուրջ, ստիպել, որպեսզի շատ հարցերի պատասխանները նրանք իրենք գիտեն, ապա միայն այս պայմաններում կարելի է հասնել գիտելիքների գիտակցված յուրացման:

Գիտելիքների յուրացման նպատակով ինչքան շատ են օգտագործվում զգայական ուղիներն, այնքան բարձր է հիշողության մեջ պահվող գիտելիքների որակն ու քանակը: Ավելի

մանրամասն տրված է նկար 2-ում (А.Ю.Общие методы обучения, 43 էջ

Մաթեմատիկական խաղերի ուսուցման մեթոդական համակարգը

Դիդակտիկական խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակչության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ: Դպրոց մտնելուց հետո երեխան իր համար բացահայտում է նոր աշխարհ, որտեղ նրա գործունեությունը ուսուցումն է: Ուսումնական գործունեությունը չի ունենա անհրաժեշտ արդյունքներ, եթե այդ ընթացքում չգտնվի երեխայի ներաշխարհ թափանցելու բանալին: Դրա համար անհրաժեշտ է, որ սովորողները հաճույք ստանան ուսուցման գործընթացից, իսկ դա տեղի կունենա այն դեպքում, երբ անցումը խաղից ուսումնական գործընթաց կատարվի տրամաբանորեն, այսինքն՝ այնպես, որ սովորողներն այդ անցումը չնկատեն(5):

Սովորողի գիտակցության 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, ինչպիսիք են՝ տարածական կողմնորոշումը, կյանքի տարբեր իրավիճակներում տրամաբանական, արագ ու ճիշտ որոշումներ կայացնելը, ձեռք են բերվում հենց մաթեմատիկա առարկայի ուսումնասիրության ընթացքում:

Կարևոր է, որ դիդակտիկ խաղն ունենա լուրջ, լարված աշխատանքային բնույթ, որպեսզի այն ուսուցումից չհեռանա, այլ նպաստի մտավոր լարված գործողությունը դյուրին և հաճելի դարձնելուն:

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

Սյուժետա-դերային խաղերը այն խաղերն են, որոնց ընթացքում դրսևորվում են դպրոցականի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, սեփական տպավորություններն ու պատկերացումները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու հնարավորությունները:

Սյուժետա-դերային խաղի նպատակն ու արդյունքները երևակայական են, սակայն երեխայի կողմից ընկալվում են ամենայն լրջությամբ և ջանքեր են պահանջում նրանից՝ իրական կյանքում անլուծելի խնդիրներ, ինչը հնարավոր է երևակայական կերպարների ստեղծման միջոցով: Խաղի ընթացքում աշակերտը փորձում է հորինել և ստեղծագործել:

Խաղ-վարժությունները նպաստում են սովորողների մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով՝ գտնել, կռահել: Խաղ-վարժությունների նպատակն է՝ սովորողների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը: Ուսուցիչն է տալիս առաջադրանքը ու ստուգում սովորողների պատասխանները:
Դիդակտիկական խաղերը բաժանվում են 3 խմբի՝ առարկայական խաղեր (խաղալիքներ), սեղանի խաղեր և բառային խաղեր:
Առարկայական խաղերը ավելի հասանելի են երեխաներին, քան մյուս խաղերը, քանի որ հիմնվում են անմիջական ընկալման վրա:

Սեղանի խաղերը հիմնված են զննականության սկզբունքի վրա, բայց այդ խաղերում երեխաներին տրվում է ոչ թե առարկան, այլ նրա պատկերը:
Առավել բարդ են բառային խաղերը: Այդ խաղերը մեծ նշանակություն ունեն երեխաների զարգացման համար:
Մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելիս պետք է առաջնորդվել այն դրույթներով, որի արդյունքում երեխաների մեջ հետաքրքրություն ու սեր է առաջանում մաթեմատիկայի նկատմամբ:
Այդ գործընթացում տարրական դպրոցում մաթեմատիկա դասավանդող ուսուցիչներին օգնում են դիդակտիկական խաղերը: Այդ նպատակով անցկացվել է հետազոտություն, որն ուղղված է մաթեմատիկայի դասընթացին դիդակտիկական խաղերի ուսումնասիրմանը և բարելավմանը: Հետազոտությունն անցկացվել է հանրակրթական դպրոցի IIIա-IIIբ դասարանում յուրաքանչյուր քսան երեխաների հետ:Վերջինիս բացահայտման համար օգտվել ենք դիդակտիկական խաղերից: Դրանց էությունն այն է, որ ուսումնական գործընթացն իրականացվում է խաղի ձևով

Հետազոտական մաս

Հետազոտությունը կատարվել է մաթեմատիկա առարկայից , 3-րդ դասարանում, որտեղ սովորում էին 21աշակերտ:

Հետազոտական աշխատանքները կատարվել են երկու փուլով.

Այն փաստի գիտակցումը, որ թվաբանական գործողություններ կատարելու համար հարկավոր է իրականացնել ճանաչողական գործունեություն:

Նախորդ փաստի առավել խորը ուսումնասիրումը դիդակտիկական խաղերի կիրառումը ուսուցման գործընթացում, որոնք կօգնեն առաջադրանքներ ավելի հեշտ կատարել՝ հենվելու խաղային գործունեության միջոցով ձեռք բերված ունակությունների վրա:

«Մաթեմատիկական մրցաշար» խաղի միջոցով 1-ին օրը տվել ենք հետևյալ առաջադրանքը.

Որ հավասարությունն է ճշմարիտ:

32:4=8 56: 8 = 7
62 : 7 = 6 42 :7 = 6
24 : 6 = 4 72 : 6 = 3

1-ին օրը այդ առաջադրանքը տրվել է առանց համապատասխան խաղի կիրառման:

2-րդ օրը դասարանում «Լռության» խաղի միջոցով աշակերտներին կարմիր ու կապույտ գույնի քարտեր ենք բաժանել: Աշակերտները պիտի բարձրացնեին կարմիր քարտը,եթե կարծում էին, որ հավասրությունը ճշմարիտ էր , կամ կապույտ քարտը, եթե կարծում էին, որ հավասարությունը սխալ է:

Ա) 40:5=6 Դ)60:6=9
Բ) 56:7=190 Ե)54:9=6
Գ)63:7=140 Զ) 84:7=6

Համապատասխան հարցերի և քարտերի միջոցով կատարեցին առաջադրանքը:
Այսպիսով, երբ առաջին օրը դասարանում այդ առաջադրանքը տրվել էր առանց համապատասխան խաղի կիրառման, աշակերտները ցուցաբերել էին պասիվություն, ավելի քիչ հետաքրքրություն, քան երկրորդ օրը, երբ կիրառվել էր խաղային տեխնոլոգիա:
1-ին օր ակտիվություն -50 % հետաքրքրություն–40%
2-րդ օր՝ ակտիվություն -90 %
հետաքրքրություն–90%

Եզրակացություն

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն է տալիս հանգելու հետևյալ եզրակացությունների: Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում էլ կայանում է իր հզորությունը, որն էլ մարդու համար ոչ միայն ժամանց ու հանգիստ է, այն կարող է դառնալ սովորություն ստեղծագործական առումով, որպես մարդկային հարաբերությունների մեխանիզմ և աշխատանքի առաջացում:

Առաջին հերթին պետք է առանձնացնել խաղի գործողության ձևերը՝ շարժողական, ինտելեկտուալ, աշխատանքային, սոցալական և հոգեբանական: Եվ վերջապես խաղային գործողության մեջ զգալի չափով մտնում է խաղային շերտը:

Խաղը հիմնական գործունեության կառավարողն է մինչդպրոցական շրջանում:

Զարգացնող խաղերը կարող են լինել տարաբնույթ իրենց պարունակությամբ և բացի այդ ինչպես սիրված խաղերը նրանք չեն ձանձրացնում և ստեղծում են միջավայր՝ ազատ և ուրախ ստեղծագործելու համար: Խաղերի իրականացման համար կազմվում է խաղի սցենարը, մասնակից դերակատարների դերերի հստակ կատարման համար: Խաղային սցենարը զարգանում է սովորելու յուրահատուկ առանձնահատկությունը, օգնում է ակտիվացնել սովորելու գործընթացը, համալրել առարկաների թիվը: Խաղային գործունեությունը կազմված է խաղային էլեմենտներից և մասնիկներից:

Ներկայումս կրտսեր դպրոցականներին մաեմատիկա ուսուցանելու հիմնական նպատակն է աշակերտնեին դարձնել ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասմակից, ով կկարողանա ինքնուրույն ձեռք բերել մաթեմատիկական գիտելիքներ՝ զարգացնելու իր մաթեմատիկական լեզուն: Այստեղ կարևոր նշանակություն ունի դիդակտիկական խաղը: վերջինս այնպիսի խմբային նպատակաուղղված ուսումնական գործունեություն է, երբ յուրաքանչյուր մասնակից և խումբ միավորվում են գլխավոր խնդրի լուծման համար և հանդես բերում վարքագծի համապատասխան դրսևորումնե հաղթելու նպատակով:

Այսպիսով, ուսումնասիրելով թեմային նվիրված հրապարակում եղած գիտամեթոդական գրականությունը և կատարելոբ փորձարարական հետազոտական աշխատանքներ՝ եկա այն եզրահանգման , որ.

Յուրացված գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում: Ուստի դիդակտիկական խաղի կիրառումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում, մասնավորապես գտելիքների ամրապնդման

փուլում, ոչ միայն հիմնավորված է, այլև անհրաժեշտ սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման , կրտսեր դպրոցականների

պատրաստվածության որակի ու քանակի բարձրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրասիրության առաջացման նպատակով:

Կիրառելով դիդակտիկական խաղեր բացահայտման արդյունավետ միջոցներ՝ ապահովվում է սովորողների բազմակողմանի զարգացումը:

Այսպիսով՝ դիդակտիկ խաղերի շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, ստեղծագործական մտածողությունը, որոնք երեխաներին դարձնում են ինքնուրույն նախաձեռնող, կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ և ճիշտ կողմնորոշվող, ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

Գրականության ցանկ

Գյուլֆիրյան Ջ.Հ. Խաղալով սովորենք,- Երևան, «Զանգակ» 2009, էջ 79

Гуслова М.Н. Инновационные педагогические технологии, М. “Академия”, 2010г. - 286с.

Потопова
Քարամյան Գ., «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում»,

«Նախաշավիղ» ԿԱԻ, կրթության ազգային ինստիտուտ, 2012, N 5, էջ 20-27:

Բաղդասարյան Ա. «Խաղալով սովորենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ,

կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 N 6, էջ 38-31

Իսկանդարյան Ս.Ա., Իսկանդարյան Ա.Ա. Տարրական դասարաններում մեծությունների

ուսուցման մեթոդիկան. Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ.- Եր. Զանգակ, 2014, 80 էջ:

Մկրտչյան Ս., Իսկանդարյան, Աբրահամյան Ա. Մաթեմատիկա 3, Եր., «Զանգակ- 97», 2011, 191 էջ

Գևորգյան Ա. «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2013, N 2, էջ 56-60

Глумова С.Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших

школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка, 2012, 22 с.