

## Հետազոտական աշխատանք

<p><b>Կազմակերպության տվյալներ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Անվանում, հասցե</li> <li>• Տնօրեն</li> <li>• Էլ. հասցե</li> <li>• Հեռախոս</li> </ul>	<p>«Մասնակցային դպրոց» կրթական հիմնադրամ Վահրամ Սողոմոնյան <a href="mailto:masnakcayindproc@gmail.com">masnakcayindproc@gmail.com</a> +37493581908</p>
<p><b>Հետազոտության թեմա/վերնագիր</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Հետազոտության թեմա</li> </ul>	<p>ԽԱՂԱՅԻՆ ՄԵԹՈԴՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ, ՈՐՊԵՍ ԴԱՍԻ ԱՐԴՅՈՒՆԱՎԵՏՈՒԹՅԱՆ ՄԻՋՈՑ</p>
<p><b>Ուսուցչի տվյալներ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Անուն, ազգանուն, հայրանուն</li> <li>• Մասնագիտություն</li> <li>• Հեռախոս</li> <li>• Էլ. հասցե</li> <li>• Դասավանդվող առարկաներ</li> <li>• Դասարաններ</li> </ul>	<p>Էմմա Ավետյան Դավթի Դասվար +374 94 47-02-22 Մայրենի, Մաթեմատիկ 1-ին և 3-րդ դասարաններ</p>
<p><b>Ուսումնական հաստատության տվյալներ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Անվանումը, հասցե</li> <li>• Հեռախոս</li> <li>• Էլ. հասցե (տնօրենության)</li> <li>• Web կայքի հասցե</li> </ul>	<p>Գայի անվան հ. 129 հիմնական դպրոց Ք. Երևան, Հր. Քոչար 29 010 22-31-96 <a href="mailto:school129@schools.am">school129@schools.am</a> <a href="http://school129.safe.am">school129.safe.am</a></p>

# Բովանդակություն

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Գլուխ 1: ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ ՀԻՄՈՒՆՔՆԵՐԸ

1.1. Խաղի գիտակիցական շրջանակները

1.2 Խաղը որպես սովորելու միջոց

1.3. Խաղերի տեսակները ու գործառույթները

Գլուխ 2: ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ I ԴԱՍԱՐԱՆՈՒՄ

2.1. Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները

2. 2. Մաթեմատիկական խաղերի կիրառումը I դասարանում

Եզրակացություն

Գրականության ցանկ

# Ներածություն

<p><b>Նպատակը եւ հետազոտական հարցը</b></p>	<p>Վերլուծել և բացահայտել խաղային մեթոդների կիրառման արդյունավետությունը I դասարանում մաթեմատիկա սուսրկայից:</p>
<p><b>Ո՞ր առանցքային կոմպետենցիային/կարողունակությանն է ուղղված նպատակի ուսումնասիրությունը</b></p>	<p>Ուսումնասիրությունը ուղղված է հետևյալ կոմպետենցիաներին՝          Ինքնաճանաչողական          Սովորել խաղալով</p>
<p><b>Հետազոտության թիրախային խումբը և շրջանակը /քանակ, սեռային բաշխում/</b></p>	<p>1-ին դասարանի աշակերտներ:          26 աշակերտ          16 աղջիկ          10 տղա</p>
<p><b>Օգտագործված հետազոտական մեթոդները, գործիքները (օրինակ՝ քանական հետազոտություն՝ հարցաթերթիկի միջոցով, որական հետազոտություն՝ խորին հարցազրույցի միջոցով եւ այլն)</b></p>	<p>Որակական հետազոտություններ՝ դիտարկում, զրույց:</p>

# Հիմնական բովանդակություն

## Գրականության ակնարկ

- Մեջբերումներ արդեն արված հետազոտություններից,
- Մեջբերումներ գրականությունից, տեղեկության վստահելի աղբյուրներից:

## Պարտադիր է կատարել հղում աղբյուրին

Ռուս մանկավարժ և հոգեբան Մարգարիտա Գուսևովան նշել է, որ խաղի շնորհիվ ուսուցումը դառնում է առավել հետաքրքիր ու արդյունավետ, քանի որ խաղը, լինելով երեխայի առաջատար գործունեությունը նախադրոցական տարիքում, նրա համար շարունակում է կարևոր դեր խաղալ նաև դպրոցում, այսինքն՝ հենվելով խաղի պատճառած ուրախության վրա՝ կարելի է սովորողներին ուսումնական նյութը հասցնել տարբեր հնարներով՝ յուրաքանչյուր դեպքում կիրառելով համապատասխան խաղը<sup>1</sup>:

Մանկավարժական գիտությունների թեկնածու Լիլյա Ֆրոլովան նշում է, որ դիդակտիկ խաղը ուսուցման միջոց է, որն օգնում է ինֆորմայն սովորելու ունակություններ ձեռք բերել<sup>2</sup>:

Ռուս գիտնականներ Իգոր Աբիլգազիևը, Դմիտրի Զեմցովը, Անատոլի Ֆեդոսեևը և Իվանա Իլյինան նշել են, որ դերային խաղերի շնորհիվ սովորողները ստանձնում են սոցիալական դերեր, որոնք, սակայն, պիտի համապատասխանեն երեխաների կարողությունների ու գիտելիքների մակարդակին, որպեսզի սահմանված նպատակներն իրականացվեն<sup>3</sup>:

Ռուս հոգեբան Դ. Բ. Էլկոնինը խաղին մոտենում է հոգեբանական տեսանկյունից. «Խաղը հանդես է գալիս որպես մի գործունեություն, որը կապ ունի երեխայի

<sup>1</sup> Гуслова М.Н. Иновационные педагогические технологии М. «Академия», 2010 г. – с 38..

<sup>2</sup> Фролова Л. А., Использование дидактической игры при обучении орфографии, Начальная школа 2009 №10, 30 – 32 с..

<sup>3</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..

պահանջումն ենք: Դրանում տեղի է ունենում նախնական, հուզական, գործուն կողմնորոշում դեպի մարդկային գործունեության իմաստը: Մագում է մեծերի հետ հարաբերություններում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և չափահաս լինելու պահանջումները»<sup>4</sup>:

Արվեստագիտության թեկնածու Արմինե Բաղդասարյանը «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց» հոդվածում հայտնել է այն տեսակետը, որ ուսուցումն արդյունավետ դարձնելու նպատակով դասի ընթացքում պիտի կիրառել այսօժեստ – դերային խաղեր, քանի որ դրանց անցկացմամբ սովորողներն ակտիվորեն մասնակցում են ուսուցման գործընթացին՝ ստանձնելով այս կամ այն դերը<sup>5</sup>:

Կ. Դ. Ուշինսկին գրել է. «Թո՛ւյլ տվե՛ք երեխային մի քիչ շարժվել, և նա կնվիրի նորից 10 րոպե ուշադրություն, իսկ աշխույժ ուշադրության 10 րոպեն, եթե Դուք այն կարողանա՞ք օգտագործել, մի ամբողջ շաբաթվա կիսաֆուն պարապմունքներից ավելի արդյունք կտա Ձեզ»<sup>6</sup>:

«Դիպակտիկական խաղը, – գրել է ռուս մանկավարժ Իրինա Յակովլևան, – ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների,

<sup>4</sup>Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաժամիկ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 :

<sup>5</sup>Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաժամիկ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6, էջ 35 – 43:

<sup>6</sup>Իսկանդարյան Ս. Ա., Իսկանդարյան Ս. Ա., Տարրական դասարաններում մեծությունների ուսուցման մեթոդիկան: Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ. – Եր., Զանգակ, 2014, էջ 67:

	<p>կարգաբյուրաների ու հմտությունների յարացման համար»<sup>7</sup></p> <p>:</p> <p>Նաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու հկուսն դարձնել <sup>8</sup>:</p>
<p><b>Չետագոտությունը ընթացքը</b></p>	<p><b>2.1. Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները</b></p> <p>Վերջին ժամանակներում մանկավարժներն ու ծնողները հաճախ են բախվում երեխաների ակտիվ հանգստի բարդությանը, որի առավել հասանելի ձևերից է մնում խաղային գործունեությունը: Վերջինիս դեկավարումը մանկավարժից բարձր մասնագիտական վարպետություն է պահանջում: Մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելիս պիտի մտածել հետևյալ մեթոդական հարցերի մասին.</p> <p><b>1.Նաղի նպատակը, այն է՝ մաթեմատիկայի ինչպիսի՞ հմտությունների են տիրապետում երեխաները խաղի ընթացքում: Նաղի ո՞ր պահին պիտի հատուկ ուշադրություն հատկացնել:</b></p> <p><b>2.Նաղացողների թիվը: Յուրաքանչյուր խաղ պահանջում է առավելագույն կամ նվազագույն թվով խաղացողներ: Դա պիտի հաշվի առնել խաղը կազմակերպելիս:</b></p>

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

<sup>8</sup> Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с..

3.Ինչպիսի՞ նյութեր և կարողություններ կպահանջվեն խաղի համար:

4.Ինչպե՞ս նվազագույն ժամանակում երեխաներին ծանոթացնել խաղի կանոններին:

5.Ինչպե՞ս ապահովել երեխաների առավել ամբողջական մասնակցությունը խաղին:

6.Ինչպե՞ս կազմակերպել երեխաների դիտումը խաղի նկատմամբ նրանց հետաքրքրվածությունը պարզելու համար:

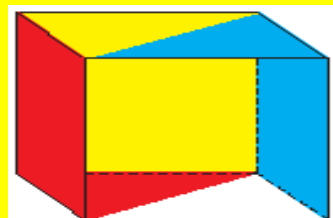
7.Ինչպիսի՞ փոփոխություններ պիտի կատարել խաղում, որպեսզի մեծացվի երեխաների հետաքրքրությունն ու ակտիվությունը խաղի նկատմամբ:

8.Ինչպիսի՞ փաստեր պիտի հաղորդել երեխաներին խաղի ավարտից անմիջապես հետո (խաղի լավագույն պահերը, առավել ակտիվ մասնակիցները, խաղի թերությունները և այլն):

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.

1.Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է խնդիրների հավաքածու, որոնք երեխաները լուծում են խորանարդների, սովորաբար չից պատրաստված ֆառակուսիների միջոցով և այլն: Օրինակ՝ «Ի՞նչ գույներով է ներկված խորանարդը»:



2. Խնդիրները երեխային տրվում են տարբեր կերպ. մոդելավորմամբ, նկարներով, գրավոր կամ բանավոր խոսքով. այդ կերպ ծանոթացնում են երեխային տեղեկատվության փոխանցման տարբեր միջոցների: Օրինակ՝ «Հյուրերը լցրո՛ւ բաժակների մեջ՝ ըստ դրանց տակ դրված փսեսների գույների»:



3. Խնդիրները տրված են աստիճանական բարդացող կարգով. այստեղ կիրառվում է հեռուից դժվար գնացող սկզբունքը:

4. Խաղում խնդիրների բարդացման աստիճանական աճը բույլ է տալիս երեխային առաջ գնալ և ինֆորմացիոն կատարելագործվել, զարգացնել իր ստեղծագործական կարողությունները:

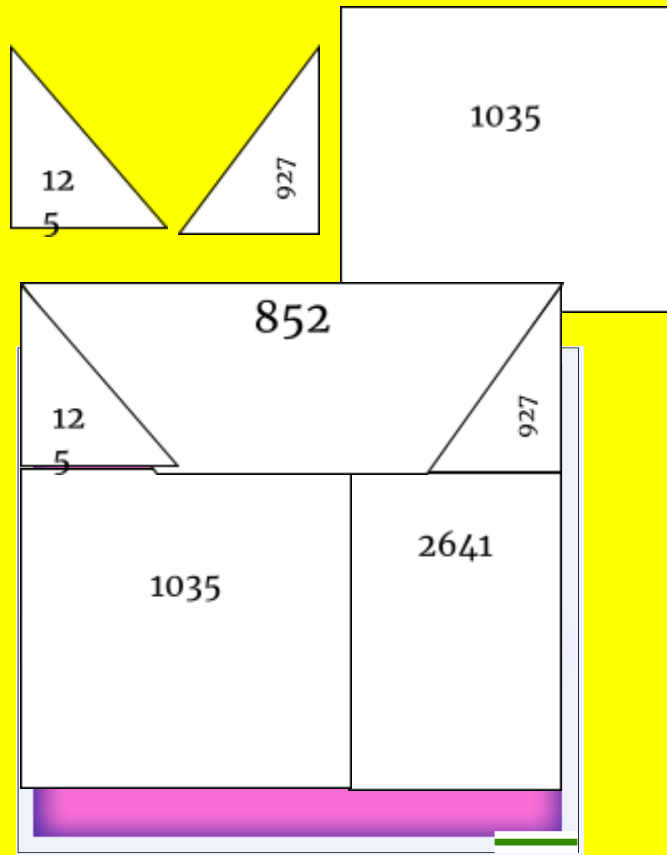
5. Այդ պատճառով էլ երեխային չպիտի բացատրել խնդրի լուծման եղանակն ու կարգը և չպիտի հուշել ո՛չ խոսքով, ո՛չ ժեստով, ո՛չ հայացքով: Կառուցելով խնդրի մոդելը, այն լուծելով գործնականորեն՝ երեխան սովորում է ամեն ինչ ինֆորմացիոն վերցնել իրականությունից:

6. Չպիտեւ է 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: Դա բույլ է տալիս գնահատանքին ստուգել խնդրի լուծման ճշտությունը: Օրինակ՝ «Պատկերներում գրված քվերը



դասավորել անման կարգով՝ միաժամանակ երկրաչափական պատկերներն իրար համադրելով: Արդյունքում ի՞նչ պատկեր ստացվեց»:



8. Զարգացնող խաղերի մեծամասնությունը չի սահմանափակվում առաջադրվող հանձնարարություններով, այլ թույլ է տալիս երեխաներին ու ծնողներին նույնիսկ մտածել նոր զարգացնող խաղեր, բարձր մակարդակով զբաղվել 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 ստեղծագործական գործունեության կարևորագույն սկզբունքներից մեկի՝ սեփական հնարավորությունների հետ, երբ երեխան կարող է բարձրանալ մինչև իր հնարավորությունների բարձրակետը: 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 և ստեղծում են ազատ և ուրախ ստեղծագործական մթնոլորտ:

Այդպիսի խաղեր խաղալով իրենց երեխաների հետ՝ մայրերն ու հայրերը աննկատելիորեն ձեռք են բերում շատ կարևոր ունակություն՝ գսավածություն՝ երեխային ինքնուրույն մտածելու և որոշում կայացնելու գործում չխանգարելով:

Չենց զարգացնող խաղերի շնորհիվ է ստեղծվում ինքնատիպ միկրոաշխարհի ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար: Այդ կերպ տարբեր խաղեր զարգացնում են ինտելեկտի տարբեր կողմեր՝ ուշադրությունը, հիշողությունը՝ հատկապես տեսողական, նյութերը դասակարգելու և համակարգելու ունակությունը, համադրելու, եղած տարբերով, բաղադրիչներով նոր համադրումների կատարելու կարողությունը, սխալներն ու թերությունները գտնելու ունակությունը: Այդ որակների միասնությունը, ըստ երևույթին, ստեղծում է այն, ինչը

համարվում է ստեղծագործական մտածողության ինֆնատիպ պատար.

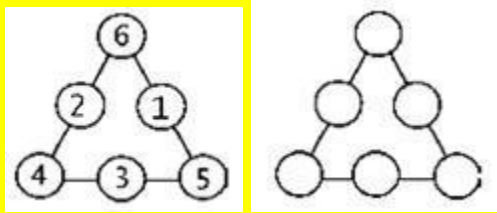
1) Համապատասխան թիվը տեղադրելով՝ ստանալ հեմարիտ հավասարություն:

$$42$$



=

2) 1 – ից 6 թվերը դասավորել եռանկյան շրջաններում այնպես, որ եռանկյան յուրաքանչյուր կողմի գումարը հավասար լինի 10 – ի:



Դիպակոսիկական խաղերը կարճաժամկետ են /10-20 րոպե/, և կարևոր է, որ այդ ամբողջ ընթացքում չնվազի խաղացողների մտավոր ակտիվությունը, չնվազի հետաքրքրությունը առաջադրված խնդրի հանդեպ: Օրինակ՝

Գտի՛ր թիվը

Խաղի նպատակը: Սովորողների արագ հաշիվելու կարողությունների զարգացում:

Ուսուցման միջոցները: 1 – ից 30 թվերով փարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Գրատախտակին երկու պաստառ է դրված, ուր ամրացված են 1 – ից 30 թվերը՝ խաղը հաջորդականությամբ: Խմբերի անդամները հերթով թվերը դասավորում են հաջորդականությամբ և կազմում թվային շարք: Հաղթում է այն խումբը, որն առաջինն է ճիշտ կառուցել այդ թվային շարքը:

2	14	27	20	7
11	25	9	18	3
22	15	6	13	24
4	30	17	28	10
8	23	1	21	29
19	12	26	16	5

**Կանգնի՛ր**

Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից շաղկապի՝ որպես երկրաչափական պատկերի մասին գաղափարի կազմում, հաշվարկական ունակությունների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները: Թվային քարտեր, երկրաչափական պատկերներ:

Խաղի բովանդակությունը: Խաղի մասնակիցները շաղկապ են կազմում ու հերթականությամբ հաշվում: Խաղացողներից մեկը՝ խաղավարը, վերցնում է գնդակը, կանգնում շաղկապի կենտրոնում, ապա գնդակը ուժգին հարվածում գետնին և բարձրաձայն ասում մի թիվ: Բոլոր խաղացողները տարբեր կողմեր են վազում: Անվանված թվին համապատասխան մասնակիցը դառնում է խաղավար: Նա գնդակը վերցնում է գետնից ու բարձրաձայն ասում խմբին. «Կանգնի՛ր»:

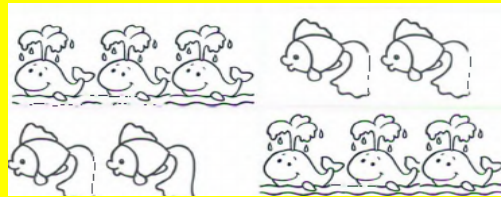
Բոլորը պիտի անմիջապես կանգնեն: Խաղավարը՝ տեղից չժարժվելով, նետում է գնդակը ցանկացած խաղացողի՝ ջանալով հարվածել նրան: Վերջինս կարող է, ինչպես հարմար է, թեփվել, շաղկապել, բայց տեղից չժարժվել: Եթե խաղավարը վրիպում է, նա նորից վազում է գնդակի հետևից: Այդ ժամանակ մյուս խաղացողները կարող են տեղից տեղ շարժվել, մինչև խաղավարը բռնելով գնդակը, նորից կհրամայի «Կանգնի՛ր»: Խաղավարին փոխարինում է նա, ում վերջինս հարվածել է գնդակով :

**Գուշակի՛ր**

Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից գումարման տեղափոխական հասկացման վերաբերյալ գիտելիքների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները: Ձկների տարբեր տեսակների նկարներ:

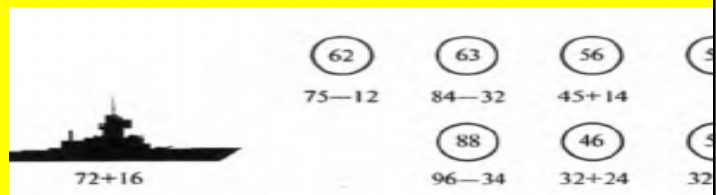
Խաղի բովանդակությունը: Նկարներով կազմել գումարման օրինակներ: Ճիշտ կազմիր անհրաժեշտ բառերը, գումար, փոխվում է, չի փոխվում, բաղադրիչների տեղափոխություն...



$$3+2=5$$

$$2+3=5$$

Որոշի՛ր նավի ուղղությունը



Խաղի նպատակը: Գումարման և հանման հնարների ամրապնդումն առանց անցման:

Ուսուցման միջոցները: Նավերի նկարներ:

Խաղի բովանդակությունը: Ուսուցիչը գրատախտակին մագնիսով կպցնում է նավի նկար և սխեմատիկորեն պատկերում շրջանակներով՝ յուրաքանչյուրին տալով իր համարը, իսկ դրանց տակ գրում օրինակներ, որոնց վրա կողավորված են մյուս շրջանակների երթուղիները: Ուսուցիչը հերթով կանչում է աշակերտներին (նավաստիներին) առաջին խմբից: Առաջին մասնակիցը

լուծում է օրինակը՝ գրաված նավի տակ, ցույց տալիս  
ալաբը, թե ինչպիսի երջանակի է մոտենում նավը: Նա իր  
նավը տանում է դեպի այդ երջանակը, ուր գտնվում է այդ  
օրինակի պատասխանը: Երկրորդ մասնակիցը լուծում է այն  
օրինակը, որը գրաված է նախորդ մասնակցի ցույց տված  
երջանակի տակ, և նավը տանում է ուրիշ երջանակի մոտ,  
ուր գտնվում է իր լուծած օրինակի պատասխանը: Խաղը  
շարունակվում է այնքան, մինչև վերջին երջանակի տակ  
գրված օրինակն է լուծվում: Հետո ուսուցիչը  
գրատախտակին բացում է ուրիշ օրինակներ երկրորդ խմբի  
համար: Խաղը շարունակվում է նույն կերպ: Ամփոփվում են  
մրցակցության արդյունքները:

## 2. 2. Մաթեմատիկական խաղերի կիրառումը I

դասարանում

ԱՌԱՋԻՆ ԴԱՍԱՐԱՆ

«Փագանանոց»

Խաղի նպատակը՝ 10-ի սահմաններում հաշվողական  
կարողությունների ամրանում և թվերի հաջորդականության  
իմացություն:

Դիակտիկ պարագա՝ Պաստառ, որի վրա պատկերված է  
գագանանոց՝ տարբեր կենդանիներով:

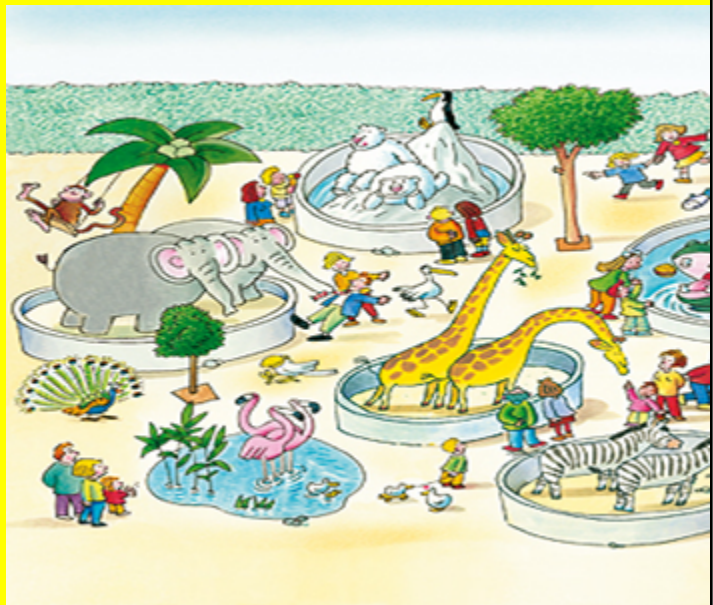
Խաղի ընթացքը՝ Ուսուցիչը երեխաներին հայտնում է, որ  
այս դասաժամին նրանք ուղևորվելու են <<յուրահատուկ  
հանապարհորդության գագանանոցով>>: Նա պարզում է՝  
ով է մասնակիցներից եղել գագանանոցում, ինչպիսի  
կենդանիներ է այնտեղ տեսել: Այնուհետև երեխաները  
նայում են կենդանիների նկարին, անվանում նրանց,  
հաշվում նրանց թիվը յուրաքանչյուր վանդակում և նրանցից  
յուրաքանչյուրի վրա տեղադրում համապատասխան թվերով  
ֆարս:

Ինֆորմացիոն աշխատանքից հետո անցկացվում է՝ ընդհանուր  
ֆննարկում :

–Փանի<sup>օ</sup> ընծուդտ կա վանդակում:

–Փանի<sup>օ</sup> փիդ:

- Փանի՞սն են նրանցից մեծ, փանի՞սը՝ փոքր:
- Որո՞նք են ավելի շատ վաղերը, թե արջերը:
- Որո՞նք են ավելի քիչ եղնիկները, թե ձիերը:



<<Բուռատիւնոյի հանելուկը>>

Խաղի նպատակը՝ ձևավորել նկարների մեջ երկրաչափական մարմինները տարբերակելու կարողություն:

Դիպակտիկ պարագաներ՝ պատտա Բուռատիւնոյի նկարով, հուտիկի նկար կամ մեկ պատտա բուլոյի համար, կամ յուրաքանչյուր երեխայի համար առանձին-առանձին՝ ֆարտերի ձևով:

Խաղի ընթացքը՝ ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է Բուռատիւնոյի նկարը, որում նա նկարում է շրջան, ֆառակուսի, եռանկյունի:

-Ի՞նչ հեֆիաթի հերոսի անունը, ով ձեզ հյուր է եկել /Բուռատիւն/:

-Թ՛վարկե՛ք և ցույց տվե՛ք, թե ինչ է նա նկարում /շրջան, ֆառակուսի, եռանկյունի/:

Հետո ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է հուտիկի նկարը և ֆենարկում:

-Փանի՞ շրջան ե՛ք տեսնում այս նկարում /երկու/ : Ցույց տվե՛ք դրանք : Դրանք միանմա՞ն են /ոչ տարբեր են/:

-Ուրի՞շ ի՞նչ պատկերներ կարող ե՛ք առանձնացնել հուտիկի այս նկարում / եռանկյունի/ : Փանիսն են դրանք /երկուսը/ : Դրանք տարբե՞ր են /այո/ : Ցույց տվե՛ք նախ մեծը, ապա՝ փոքրը:


<p><b>Վերհանված արդյունքներ, եզրակացություններ, պատասխան հետազոտական հարցին</b></p>	<p>Ներկայումս կրտսեր դպրոցականներին մաթեմատիկա ուսուցանելու հիմնական նպատակն է առակերտներին դարձնել ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակից, որը կկարողանա ինֆուրալոն ձեռք բերել մաթեմատիկական գիտելիքներ՝ զարգացնելով իր մաթեմատիկական լեզուն: Այստեղ կարևոր նշանակություն ունի դիպակոտիկական խաղը: Վերջինս այնպիսի խմբային, նպատակաուղղված ուսումնական գործունեություն է, երբ յուրաքանչյուր մասնակից և խումբ միավորվում են գլխավոր խնդրի լուծման համար և հանդես բերում վարձագծի համապատասխան դրսևորումներ հաղթելու նպատակով:</p> <p>Այսպիսով, ուսումնասիրելով թեմային նվիրված հրապարակում եղած գիտամեթոդական գրականությունը և կատարելով փորձարարական հետազոտական աշխատանքներ՝ եկանք այն եզրահանգման, որ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Յուրացված գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում: Ուստի, խաղերի կիրառումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում, մասնավորապես գիտելիքների ամրապնդման փուլում, ոչ միայն հիմնավորված է, այլև անհրաժեշտ սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, կրտսեր դպրոցականների պատրաստվածության որակի ու քանակի</p>
---	---



	<p>բարձրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման նպատակներով:</p> <p>☒ Տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղերի 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:</p> <p>☒ 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, որոնց շնորհիվ էլ երեխաները կկարողանան հեշտ ու արդյունավետ կերպով ձեռք բերել համապատասխան գիտելիքներ տարրական դպրոցում ուսումնասիրվող բոլոր առարկաներից՝ գիտակցելով մաթեմատիկայի ու այդ առարկաների միջև եղած անհրաժեշտ կապը:</p>

## Այլ տեղեկատվություն

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 ինֆորմուշյն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ նախապատրաստված մարդու գրավականն է:

## Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաժամիկ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 – 31:
2. Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարզամտությունները՝ որպես կրթության տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաժամիկ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6, էջ 35 – 43:
3. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք, – Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ:
4. Իսկանդարյան Ս. Ա., Իսկանդարյան Ս. Ս., Տարրական դասարաններում մեծությունների ուսուցման մեթոդիկան: Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ. – Եր., Զանգակ, 2014, 80 էջ:
5. Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաժամիկ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 №5 .
6. Абылгазиева И.И., Ильина И. В., Земцов Д. И., Федосеев А. И., Инновационные технологии в образовании выпуск №2, 1. Теория и мет. игр в образовании.
7. Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с..
8. Гуслова М.Н. Иновационные педагогические технологии М. “Академия», 2010 г. – 286
9. Захарова С. И., “Математику учим в игре,,,” Начальная школа, 1999 №8, 40 – 42 с..
10. Кальт Е.А., Дидактические игры на уроках математики в классах повышенного педагогического внимания, город Тар, Омский гос. педагогический универ., 2006, 6 с..
11. Никитин Б.П. Интеллектуальные игры. – Изд. 6-е, испр. и доп., Обнинск, “Световид”, 2009 – 216 с..
12. Новосёлова С.Л., “ Игра дошкольника”. – М., 1989, 286 с..
13. Фролова Л. А., Использование дидактической игры при обучении орфографии, Начальная школа 2009 №10, 30 – 32 с..



# Հավելվածներ

## Հաշվետվության կցված նյութեր

- Հետազոտության գործիքներ (հարցաթերթիկներ կամ այլ)
- Նկարներ
- Արդյունքներ



