**«ՎԱՐԴԱՆԱՆՔ» ԿՐԹԱՀԱՄԱԼԻՐ**

**ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**ԹԵՄԱ՝ Խաղային տեխնոլոգիաների դերը «Մաթեմատիկական տարրական պատկերացումներ» ծրագրային բաղադրիչի համատեքստում**

**ԿԱՏԱՐՈՂ՝ թիվ 31 մսուր- մանկապարտեզի դաստիարակ**

**Բալասանյան Նաիրա**

**ՂԵԿԱՎԱՐ՝ մ.գ. թ. Մարինե Մանուկյան**

**ԵՐԵՎԱՆ-2023**

**ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ**

Կրթական բարեփոխումները բուռն փոփոխություններ են առաջ բերել նա­խա­դ­պրո­­ցական կրթության ոլորտում՝ շեշտադրելով կարողունակությունների վրա հիմնված մոտեցումը:

Սա ենթադրում է կազմակերպել այնպիսի կրթություն, որի դեպքում կարևորվի ոչ միայն գիտելիքը, այլև այն, թե այդ գիտելիքի միջո­ցով մենք ինչպիսի ապագա քաղա­քացի ենք ուզում ձևավորել: Կարողունակությունները նախադպրոցական տարիքի երեխաների կողմից ուսումնա­ռութ­յան ուսուցման և դաստիարակության գործընթացում ձեռք բերված գիտելիքի, կարողությունների, հմտությունների, արժեքների և դիրքորոշումների հիման վրա ըստ իրավիճակի արդյունավետ ու պատշաճ արձագանքելու ձևեր են։

Նախադպրոցական կրթական պետական չափորոշչում ամրագրված են ինն առանց­քային կարողունակություններ, որոնց համար սահմանված են ոլորտային վերջն­արդ­յունքներ:

Նոր չափորոշչի հիման վրա գրվել են նախադպրոցական կրթական հիմնական ծրագրե, որոնցից յուրաքանչյուրի համար սահմանված են նպատակ, խնդիրներ և վերջնարդյունքներ: Մասնավորապես՝ «Մաթեմատիկական տարրական պատկերացումներ» բաղադրիչի վերջնարդյունքներն են՝

**Կրտսեր 2-րդ խումբ**

1․ Ընկալի շատ, քիչ, այնքան, որքան, մեծ, փոքր, չափով հավասար, երկար, կարճ, երկարությամբ հավասար, բարձր, ցածր, բարձրությամբ հավասար, լայն, նեղ, լայնությամբ հավասար, հաստ, բարակ, հաստությամբ հավասար հասկացությունների իմաստը,

2․ճանաչի երեք հիմնական գույները ( կարմիր, կապույտ, դեղին) և մի քանի բաղադրյալ գույն (կանաչ, շագանակագույն, նարնջագույն, վարդագույն, մանուշակագույն),

3.ճանաչի և անվանի պարզ երկրաչափական մարմիններ և պատկերներ (գունդ, խորանարդ, բուրգ, շրջան, քառակուսի, եռանկյուն)

4.համեմատի առարկաներն առդրման և վերդրման ճանապարհով,

5․համեմատի և համադրի առարկաները՝ ըստ 1 հատկանիշի (գույնի, չափի կամ ձևի),

6.խմբավորի միատեսակ առարկաներ,

7․ տարբերակի աջ, ձախ, առաջ, հետ, վերև, ներքև, հեռու, մոտ, վրա, տակ բառերի իմաստը,

1. կատարի ուղիղ և hետ համրանք 5-ի սահմանում,
2. կատարի տարբեր զգայարանների ակտիվացմամբ համրանք` 5-ի սահմանում,
3. հասկանա և ներկայացնի առանձին տարրերով մինչև 5 թվերի քանակական կազմությունը,
4. ճանաչի 1-5-թվանշաններ,
5. կատարի պարզ թվաբանական գործողություններ 5-ի սահմանում
6. ձևակերպի հարցեր՝ կիրառելով «քանի», «որքան» բառերը
7. համեմատի միատեսակ առարկաների քանակը՝ անկախ առարկաների

հատկություններից (ձև, չափ, գույն, նյութ)

1. տարբերի նախորդ և հաջորդ թվերը 1-5-ի սահմաններում,
2. նկարագրի առարկաների հատկանիշները, համեմատի առարկաները` ըստ հատկանիշի ( 2 հատկանիշ)
3. խմբավորի առարկաները ՝ ըստ հատկանիշի ( 2 հատկանիշ)
4. ճանաչի և անվանի երկրաչափական մարմինները և պատկերները (խորա­նարդ, գլան, գունդ, շրջան, եռանկյուն, քառակուսի, ուղղանկյուն)
5. որոշի երկրաչափական պատկերների կողմերի, գագաթների և անկյունների քանակը,
6. հայտնաբերի շրջապատում երկրաչափական պատկերների նման առար­կա­ներ,
7. ստեղծի մասերից ամբողջական պատկերներ,
8. ամբողջը բաժանի հավասար և անհավասար մասերի,
9. կառուցի երկրաչափական պատկերներով նոր պատկեր,
10. տարբերի տարածական ուղղությունները՝ աջ, ձախ, վերև, ներքև, առաջ, հետ, վրա, տակ, հեռու, մոտ, ներս, դուրս,
11. կիրառի տարածություն բնութագրող հասկացություններ *(աջ, ձախ, վերև, ներքև, առաջ, հետ, հեռու, մոտ, վրա, տակ, ներս, դուրս)*,
12. տարբերի ժամանակային հասկացությունները՝ օրվա մասերը՝ առավոտ, կեսօր, երեկո գիշեր, երեկ, այսօր, վաղը, շաբաթ, շաբաթվա օրեր, ամիս, տարի,
13. կիրառի ժամանակը բնութագրող հասկացություններ, կատարի մաթեմատիկական էլեկտրոնային խաղ-վարժություններ:

8․հասկանա առավոտ, գիշեր հասկացությունները՝ կապելով դրանք իր գործողությունների հետ,

9.կատարի համրանք 1-5-ի սահմանում,

10 ընտրի շրջապատում միատեսակ շատ և մեկ առարկա,

11.առանձնացնի խմբից մեկ առարկա,

12.մտապահի և վերարտադրի ներկայացված որոշակի տեղեկատվությունը,

13.տիրապետի տարբեր նյութերով աշխատելու տարրական հմտություններին:

**Միջին խումբ**

**Ավագ խումբ**

1. նկարագրի առարկաներն ըստ հատկանիշների,

2. համեմատի առարկաները՝ ըստ հատկանիշների (3 հատկանիշ՝ չափ, ձև և գույն) տարբեր եղանակներով (առդրում, վերադրում, համադրում),

3. խմբավորի առարկաները ՝ ըստ հատկանիշների (3 հատկանիշ ՝չափ, ձև և գույն)

4. ճանաչի և անվանի երկրաչափական մարմինները և պատկերները (խորանարդ, բուրգ, գունդ, գլան, կոն, շրջան, ձվածիր, եռանկյուն, քառակուսի, ուղղանկյուն, բազմանկյուն),

5. ստանա նոր պատկերներ տարբեր երկաչափական պատկերներից,

6. ստեղծի նոր համադրություններ,

7. տարբերակի մաս և ամբողջ հասկացությունները, ամբողջը բաժանի 2 և 4 հավասար և անհավասար մասերի՝ ծալման և կտրման միջոցով և մասերից ստանա ամբողջ,

8. գտնի օրինաչափություններ

9. կատարի 1-10 ուղիղ և հետ համրանք,

10. կատարի համրանք որոշակի երկու թվի սահմանում

11․ ճանաչի 0- 9 թվանշանները

12.նշի առարկաների քանակը,

13.ներկայացնի հաջորդ և նախորդ թվերը՝ 10-ի սահմանում

14. ներկայացնի կից թվերը՝ 10-ի սահմանում

15. իմանա 5- 10 թվերի միավոր կազմը

16.կատարի պարզ մաթեմատիկական գործողություններ

17.համեմատի միատեսակ առարկաների քանակը՝ անկախ առարկաների հատկություններից (ձևից, չափ, գույն, նյութ)

18.իրականացնի առարկաների, երևույթների մոդելավորում,

19․ կիրառի մոդելներ և պայմանական նշաններ՝ գործնական աշխատանքներ

կատարելիս,

20.կատարի մաթեմատիկական էլեկտրոնային խաղ-վարժություններ

21․ ներկայացնի իրական և մեդիա միջավայերի միջև առկա նմանություններն ու

տարբերությունները,

22․ կողմնորոշվի ժամանակի մեջ՝ ըստ նշանակության կիրառով առավոտ, կեսօր, երեկո, գիշեր,երեկ, այսօր, վաղը, շաբաթ, ամիս, տարի, եղանակ և օրացույց բառերը,

ա օրերը, ամիսները և տարվա եղանակները և դրանց հաջորդականությունը,

24. տարբերակի տարածական ուղղությունները, կարողանա շարժվել նշված ուղղությամբ,

25․ ճանաչի ճանապարհային երթևեկության պարզ նշանները և կիրառի երթևեկության որոշ կանոններ,

26. կատարի տրամաբանական առաջադրանքներ /լեգո, շախմատ, շաշկի, դոմինո/,

27.վերլուծի երևույթների միջև առկա պատճառահետևանքների կապերը,

23. տարբերի շաբաթվա օրերը, ամիսները և տարվա եղանակները և դրանց հաջորդականությունը,

24. տարբերակի տարածական ուղղությունները, կարողանա շարժվել նշված ուղղությամբ,

25․ ճանաչի ճանապարհային երթևեկության պարզ նշանները և կիրառի երթևեկության որոշ կանոններ,

26. կատարի տրամաբանական առաջադրանքներ /լեգո, շախմատ, շաշկի, դոմինո/,

27.վերլուծի երևույթների միջև առկա պատճառահետևանքների կապերը,

28. գտնի խնդիրների լուծման տարբերակներ, գրանցի խնդիրների լուծման ելքեր:

Ծանոթացել ենք «Մաթեմատիկական տարրական պատկե­րացումներ» փորձարկվող ծրագրային բաղադրիչով սահմանված վերոնշյալ վերջն­­արդյունք­ներին և պարապմունքի պլանավորման ժամանակ դրանք հաշվի կառնենք:

Նախ արձանագրենք, թե ինչ նպատակներ ունի «Մաթեմատիկական տարրա­կան պատկերացումներ» ծրագրային բաղադրիչի ուսուցումը:

Համակարգված փորձենք ներկայացնել դրանք՝

* յուրաքանչյուր սանի համար իր տարիքային առանձմահատկություններին ու հնարավորություններին համապատասխան, մտավոր լիարժեք զարգացման նպատակով բարենպաստ պայմաններ ստեղծել,
* ուսուցանել՝ այնպես, որ սանը հետագայում մաթեմատիկա սովորելիս ունենա անհրաժեշտ և բավարար մաթեմատիկական գիտելիքներ; Այսինքն՝ հաղորդվող մաթեմատիկական նյութի մեջ պետք է պահպանված լինի գիտականության սկզբունքը, իսկ սանին տրվեն միայն նախնական գիտելիքներ այս կամ այն հասկացության վերաբերյալ,
* ձևավորել ու զարգացնել արտածական /դեդուկտիվ/ մտածողություն վերա­ցար­­կելու, տրամաբանական հետևություններ անելու, վերլուծելու, առարկայի էական հատկանիշներն առանձնացնելու, երևույթները մոդելավորելու և մի շարք այլ կարողություններ:

Մաթեմատիական պատկերացումներ ծրագրային բաղադրիչն ուսում­նա­­­սիրելիս շեշտը դրվում է 10-ի սահմանում ուղիղ և հետհաշվի, թվի կազ­մության, տարբեր գծերի /ուղիղ, կոր, հատված /, նախագիտելիքներ՝ երկրա­չա­փական մարմինների և դրանց համապատասխան հարթ պատկեր­նե­րի վերաբերյալ:

Նախաթվային բաժնում մեծ տեղ է հատկացվում առարկաների հատ­կություն­­ների, ուսումնասիրմանը, որի հիմնական նպատակն է սաների մեջ զար­գացնել առար­կաները զանազան հատկանիշներով տարբերակելու կարո­ղոթ­յուն՝ զար­գաց­նելով վերլուծական կարողություն:

Առանձին թեմաների միջոցով ուսումնասիրում են առարկաների գույնը, չափը, նյութը; Կարևորվում է նաև առարկաների միջև հարաբերություններն ու առնչություն­ները՝ կարգ, հավասար են, հավասար չեն, նույնքան, շատ-քիչ. մեծ-փոքր, հաստ -բարակ և այլն, տարածական և ժամանակային առնչություն­ները՝ վերև-ներքև, վրա-տակ, առաջ-հետ, աջ ու ձախ, հեռու-մոտ, առաջ-հետ, գիշեր-ցերեկ և այլն:

**Խաղային տեխնոլոգիաների դերը մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորման գործընթացում**

Սանի ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ նրա առօրյան հետաքրքիր դարձնելը, կրթական գործընթացում ստեղծա­գործա­կան մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև տրամաբանական, կոմբինա­տո­րական խնդիրների առաջադրումը:

Ուսման նկատմամբ հետաքրքրությունը դիդակտիկայում կարևորվել է դեռևս հնագույն ժամանակներից: 19-րդ դարում այն լուրջ հոգեբանա­ման­կա­վարժական ուսումնասիրության է արժանացել դասական մանկա­վարժութ­յան հիմնադիր Հերբարտի կողմից: Առաջ քաշված խնդիրների իրականացման նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն սաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն նրանց ստեղծագործական միտքը: Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Ընդհանրապես խաղը նախադպրոցական տարիքի երեխաների համար գործունեության հիմնական ձևն է:

Սանը միշտ ուզում է խաղալ և միայն տարիների ընթացքում է կարողանում իր գործունեության մեջ առաջատար տեղը տալ ուսումնականին: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, խմբում ստեղծվում է մի նոր յուրահատուկ միջավայր: Աննկատելիորեն անհետանում են սան-դաստիարակ, սան-սան մինչ այդ գոյություն ունեցող պատնեշները, որը և սանին հնարավորություն է ընձեռում անկաշկանդ արտահայտել իր մտքերը, կարծիքը: Նա ինքնաբերաբար, ակամայից ընդգրկվում է ակտիվ ուսուցման , ինչու չէ նաև որևէ «պրոբլեմի» լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ ոչ միայն ուսուցանվում, ամրապնդվում է ծրագրային նյութը, այլև օգնում է սանին հաղթահարել ուսումնական խնդիրներ:Դաստիարակը պետք է մտածված ձևով ղեկավարի երեխայի խաղը, քանի որ խաղային իրավիճակներում գիտելիքներն ավելի հեշտ ու արդյունավետ կերպով են նրանք յուրացնում: Այդ պատճառով էլ նախադպրոցական տարիքում ցանկացած գործունեություն կազմակերպելիս պետք է ստեղծել խաղային իրավիճակ:

Յուրաքանչյուր խաղային գործունեություն գրավում է սանի ուշադ­րությունը, խթանում մտածողությունը, վարժեցնում հիշողությունը և դիտունա­կութ­յունը: Խաղերը դաստիարակում են ուշիմություն, աշխուժություն, վստահություն, զսպվածություն, համբերություն և այլ դրական հատկանիշներ:   
 Բազմազան խաղերի մեջ դիդակտիկ խաղերի դերը առանձնապես մեծ է: **Դիդակտիկ խաղերը** համարվում են կրթության և դաստիարակության համակարգաստեղծ բաղկացուցիչների մի մասը: Դիդակտիկ խաղերի բովանդակությունը հիմնականում որևէ մտավոր խնդրի իրականացում է: Դրանց անցկացման հիմնական նպատակը սաների մտավոր կարողությունների զարգացումն է, ուստի, հարկավոր է դիդակտիկ խաղեր շատ կազմակերպել: Կիրառվող խաղերը շարժում են սաների հետաքրքրությունը, լարում նրանց ուշադրությունը՝ լուծելով ուսուցողական խնդիրը: Խաղը պետք է կազմակերպել այնպես, որ ոչ մի երեխա ուշադրությունից դուրս չմնա: Խաղեր պարունակող պարապմունքների ժամանակ բարձրանում է սաների տրամադրությունը, կարգապահությունը: Խաղերը ցանկացած նյութի յուրացում դարձնում են հետաքրքրաշարժ և գրավիչ: Խաղերի միջոցով մտավոր և հոգեկան խնդիրներ ունեցող երեխաներին կարելի է ներգրավել առողջ մանկական միջավայրի մեջ: Խաղը նպաստում է անվստահ, կախյալ բնավորությամբ աշակերտի աճին ու զարգացմանը: Խաղը դիտարկվում է որպես առաջատար գործունեություն ոչ այն պատճառով, որ այն երեխայի կյանքում մեծ տեղ է գրավում, այլ որովհետև խաղի ընթաց­քում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում գլխավոր փոփոխություն­ները, զարգանում են հոգեկան այն գործընթացները, որոնք անհրաժեշտ են զար­գաց­­ման նոր առավել բարձր աստիճանի անցնելու համար:  
  
**Խաղը իր մեջ ներառում է հետևյալ ֆունկցիաները.**

**հոգեբանակ**ան՝ թուլացնում է լարվածությունը, կարգավորում զգացմունքները,  
օգնում է երեխային փոխել վերաբերմունքը իր և ուրիշների նկատմամբ, փոխում է շփման ձևերը, կարգավորում հոգեկան ինքնազգացողությունը   
  
**տեխնոլոգիակա**ն- թույլ է տալիս մտածելակերպը մաս-մաս ռացիոնալ դաշտից տեղափոխել երևակայական ոլորտ, որը և հետագայում անցում է կատարում դեպի իրականություն  
Դիդակտիկ խաղերի նպատակը երեխաների առջև դրվում է խաղային առաջադրանքների ձևով, ուսումնական գործունեությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին, ուսումնական նյութը օգտագործվում է որպես խաղային միջոց, ուսումնական գործունեության մեջ ներառվում են մրցակցության տարրեր,  
դիդակտիկ առաջադրանքի հաջող ավարտը կապված է խաղի արդյունքների հետ:

**Խաղերը բաժանվում են խմբերի.**  
ա) ուսուցողական, վարժողական, վերահսկողական ընդհանրացնող

բ) ճանաչողական, դաստիարակչական, զարգացնող;  
գ) վերարտադրողական, արտադրողական, ստեղծագործական;  
դ) հաղորդակցական, ախտորոշիչ, մասնագիտական, հոգետեխնիկական  
Խաղալով երեխան անընդհատ ձգտում է գնալ առաջ. նրա մոտ միաժամանակ աշխատում են ենթագիտակցությունը, խելքը և երևականությունը, հետևաբար, երեխաների զգացմունքային ոլորտի զարգացումը. ինչպես նաև մտավոր կարողությունների զարգացումն ավելի արդյունավետ կատարվում են խաղի մեջ: Խաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառույթները.  **զվարճացնող (զվարճացնում է, հետաքրքրություն է մտցնում)  
հաղորդակցական (զարգացնում է հաղորդակցական կարողությունները)  
 խաղաբուժական (նպաստում է դժվարությունների հաղթահարմանը)  
հայտորոշիչ (ինքնաճանաչման հնարավորություն է ստեղծում)  
 անձնային որակները կարգավորող (նպաստում է անձնային որակների զարգացմանը)**1.Ըստ գործունեության բնագավառի խաղերը լինում են **ֆիզիկական, աշխատանքային, սոցիալական, մտավոր, հոգեբանական:**

1. Ըստ առարկայական բնագավառի լինում են մայրենիի, մաթեմատիկայիև այլն:
2. Ըստ մանկավարժական գործընթացի խաղերը լինում են **հսկող, ուսուցանող, ճանաչողական, զարգացնող, հայտորոշիչ, ստեղծագործական:**4.Ըստ խաղային մեթոդիկայի` **դերային:**5.Ըստ խաղային ոլորտի` **առարկաներով և առանց առարկաների:**  
    Պարապմունքին նախապատրաստվելիս դաստիարակը պետք է ճիշտ ընտրի խաղը, որոշի խաղի մեջ յուրաքանչյուր սանի դերը՝ հաշվի առնելով նրա անհատական առանձնահատկությունները, հետաքրքրությունների շրջանակը, ներուժը և դրական կողմերը: Խաղի օգնությամբ դաստիարակը կարող է հեշտությամբ ակտիվացնել անհամարձակ, անվստահ երեխային: Երեխաները լավ են կատարում հատկապես ակտիվ, շարժողական գործողություններ ենթադրող խաղեր, որոնց ընթացքում սաները շարժվում են՝ միաժամանակ կատարելով խնդիրը: Շարժումը ակտիվացնում է պարապմունքը, որի արդյունքում նկատելիորեն բարձրանում է սաների տրամադրությունը և ստեղծում է կարգապահություն, կամքի ուժ, իսկ դաստիարակի առջև դրված խնդիրների հաջողությամբ կատարելու բարենպաստ պայմաններ:  
   Կարևոր է ոչ թե խաղերի քանակը, այլ դրանց նպատակային օգտագործումը: Խորհուրդ է տրվում աստիճանաբար բարդացնել դրանց բովանդակությունն ու կատարման եղանակը:  
    Մեծ մտածողներից մեկն ասել է.«Եթե ուզում ես լավ մարդ լինել, ապա լավ սովորի՛ր մաթեմատիկա, եթե ուզում ես լավ բժիշկ կամ մանկավարժ դառնալ, ապա լավ սովորի՛ր մաթեմատիկա, եթե ուզում ես…, ապա սովորի՛ր մաթեմատիկա»:  
    Մաթեմատիկայի հանդեպ սաների մեջ հետաքրքրության առաջացումը հիմնականում կախված է թե ինչպես հմտորեն այն կկազմակերպվի: Պետք է հոգ տանել, որ մաթեմատիկայի պարապմունքներին յուրաքանչյուր սան աշխատի ակտիվ և խանդավառությամբ, և դա օգտագործվի որպես սկիզբ մաթեմատիկայի նկատմամբ հետաքրքրասիրության, ճանաչողականության զարգացման համար: Դա հատկապես կարևոր է նախադպրոցականների շրջանում, երբ մշտապես ձևավորվում են առարկայի նկատմամբ որոշակի հակումներ:Այս ժամանակահատվածում պետք է ձգտել բացահայտել մաթեմատիկայի գրավիչ կողմերը: Կարևոր դերակատարում է տրվում մաթեմատիկայի պարապմունքներին դիդակտիկ խաղերին՝ դաստիարակության ժամանակակից և ճանաչված մեթոդով, որն ունի կրթական, զարգացող և սնուցող գործառույթներ, որոնք գործում են օրգանական միասնության մեջ:   
    Օրինակ, եթե դաստիարակը պլանավորել է 9 թվի կազմության կրկնություն, բնականաբար սաներից ոչ բոլորը կարող են հիշել այդ թվի կազմության բոլոր եղանակները: Այստեղ մեզ օգնության է հասնում «Հավաքի՛ր ծաղիկներ» խաղը, որտեղ կարելի է ներկայացնել 9 թվի կազմության բոլոր եղանակները, «Գտի՛ր քո զույգը» խաղը: Երեխան մեխանիկական աշխատանք չի կատարում, նա չի գիտակցում, որ խաղի ընթացքում զարգանում է իր հաշվելու կարողությունը, տրամաբանական մտածողությունը:  
    Ստորև ներկայացնում ենք մաթեմատիկայի պարապմունքներին կիրառվող որոշ խաղեր:

**Խաղ «Լուսանկարի**չ»  
Դաստիարակը գրատախտակին ցույց է տալիս 1-ական թիվ, նշան, տառ: Սանին 10 վ ժամանակ է տրվում առանց նայելու «լուսանկարել» իր թղթի վրա պատկերել՝ պահպանելով հերթականությունը: Հետագայում այդ խաղը կարելի է բարդացնել՝ ցուցադրելով մեկից ավելի թվեր, նշաններ, տառեր: Խաղը զարգացնում է երեխայի հիշողությունը:   
  
 Խաղ «Հավասարեցրու՛»  
Խաղի համար անհրաժեշտ է ունենալ երկու տարբեր գույնի շրջան (օրինակ՝20 շրջան): Սեղանի վրա դնել 3 հատ կարմիր և 7 հատ դեղին շրջան: Մնացած շրջանները առանձնացնել ըստ գույների և դնել սեղանին:  
Առաջադրանքի էությունը կայանում է նրանում, որ սանը պետք է հավասարեցնի շրջանների քանակը տարբեր եղանակներով:

Խաղ՝«Կռահի՛ր»

3

4

6

Սաներին հանձնարարել լրացնել թվաշարքը, գտնել օրինաչափությունը:

Խաղ «Հավաքի՛ր ծաղիկներ»  
Ծաղիկների թերթիկների վրա գրված են գումարման, հանման գործողություններով արտահայտություններ: Սաներին հանձնարարել գտնել ծաղկի այն թերթիկները, որոնց

գումարը 6 է, տարբերությունը՝ 4 է:

**Խաղ «Գտի՛ր քո զույգը**»   
Խումբը բաժանվում է 2 մասի: Խմբերից մեկին բաժանել քարտեր, որոնց վրա գրված են 1-10 թվերը: Երկրորդ խմբին բաժանել քարտեր, որոնց վրա գրված են թվային արտահայտություններ,օրինակ՝ 10-1, 8+2, 10-4 և այլն: Դաստիարակը հրահանգում է՝ գտի՛ր քո զույգը:   
   
 **Խաղ «Զույգ և կենտ թվեր»**  
ա. Խաղում ենք գնդակով հետևյալ առաջադրանքով՝ ես նետում եմ գնդակը՝ ասելով որևէ զույգ թիվ, դու գնդակը հետ պետք է նետես՝ ասելով կենտ թիվ:  
-2  
-5  
բ. Ես նետում եմ գնդակը՝ ասելով որևէ զույգ թիվ, դու գնդակը հետ պետք է նետես՝ ասելով զույգ թիվ:  
-6

-4  
   
 **Խաղ «Ի՞նչն է փոխվել »**Գրատախտակին ամրացնել երկրաչափական պատկերներով նկարներ: Սաներին առաջարկել ուշադիր դիտել և փակել աչքերը, փոփոխել նկարները: Հրահանգել բացել աչքերը և ուշադիր դիտել նկարները: Գնդակը նետել որևէ սանի հետևյալ հարցադրումով՝ ի՞նչն է փոխվել: Ճիշտ կռահելու դեպքում երեխան ինքն է դառնում խաղավար: Խաղը զարգացնում է երեխայի դիտունակությունը, աննշան և փոքրիկ փոփոխություններ նկատելու ունակությունը: Սկզբում կարելի է կատարել մեկ փոփոխություն՝ ապահովելով դինամիկ խաղ և բոլորի ակտիվ մասնակցությունը

**Խաղ «Ո՞րն է թիվը»**Տվյալ խաղը կարելի է անցկացնել խմբերով կամ զույգերով:Յուրաքանչյուր խմբից կամ զույգերից մեկը ընտրում է մի թիվ ու հուշող բանալիների միջոցով օգնում ընկերներին կռահել մտապահած թիվը:   
Օրինակ՝ «Մտքումս մի թիվ եմ պահել»  
l բանալի Այն կենտ թիվ է  
llբանալի Այն 6-ի նախորդն է:   
lllբանալի Այն գտնվում է 4-ի և 6- ի միջև  
lVբանալի Նիշերի գումարը 3 և 2 է  
Vբանալի 4-ի հաջորդն է  
Vlբանալի Նիշերի գումարը 4 և 1 է

**ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ**

Հետազոտությունը հնարավորություն է տալիս հանգելու հետևյալին՝

* խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը հնարավորություն է տալիս թուլացնելու սանի լարվածությունը,
* կարգավորելու զգացմունքները, օգնելու նրան փոխել վերաբերմունքը իր և ուրիշների նկատմամբ,
* փոխելու շփման ձևերը,
* լավացնելու ինքնազգացողությունը
* Խաղը առաջացնում է սաների մեջ հետաքրքրություն մաթեմատիկայի հանդեպ,
* նպաստում է ուսուցանվող նյութի ընկալմանը. հավատը սեփական ուժերի նկատմամբ.
* զարգացնում է սաների ստեղծագործական ունակությունները,
* սովորեցնում հաղորդակցվելու, ուրախանալու դաստիարակի և սաների հետ՝ խմբում ստեղծելով բարոյահոգեբանական առողջ մթնոլորտ:
* Խաղային տեխնոլոգիան սանին ընձեռում է հնարավորություն պաշտպանելու իր տեսակետը, արտահայտելու սեփական կարծիքը:
* Խաղի ընթացքում զարգանում է նրա մտավոր գործողություններ կա­տա­րե­լու կարողությունները, հաշվելու կարողությունը, տրամաբանական մտածողությունը:

**Օգտագործված գրականության ցանկ**

1. Նախադպրոցական կրթության պետական կրթական չափորոշիչ, ՀՀ կառավարության 13 մայիսի 2021թ. N 744-Ն որոշում
2. Կրտսեր II խմբի կրթական հիմնական ծրագիր
3. Միջին խմբի կրթական հիմնական ծրագիր
4. Ավագ խմբի կրթական հիմնական ծրագիր
5. Ջ. Գյուլամիրյան «Սովորենք խաղալով»