

ՀՀ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ  
ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ

«ԿՐԹՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆ» ՍՈՑԻԱԼ-  
ԲԱՐԵԳՈՐԾԱԿԱՆ ԿՐԹԱՄՇԱԿՈՒԹԱՅԻՆ  
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ

# ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԽՈՒՄԲ՝ Դասվարներ

ԹԵՄԱ՝ «Խաղի դերն ու նշանակությունը  
կրտսեր դպրոցականի կյանքում»

ՀԵՏԱԶՈՏՈՂ՝ ԿԱՐԻՆԵ ԴԱՆԻԵԼՅԱՆ

ՀՀ ՍՅՈՒՆԻՔԻ ՄԱՐԶԻ ՏԵՂԻ N1 ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ  
ԴՊՐՈՑԻ ՈՒՍՈՒՑՉՈՒՀԻ

ՂԵԿԱՎԱՐ՝ ԹԱՄԱՐԱ ԱԹԱՅԱՆ

ԳՈՐԻՍ 2023

# Խաղի դերն ու նշանակությունը կրտսեր դպրոցականի կյանքում

## Ներածություն

**Թեմայի արդիականությունը-** Խաղը համարվում է առաջատար գործունեություն նախադպրոցական հասակի երեխաների համար: Բայց ոչ այն պատճառով, որ երեխաները մեծամասամբ զբաղված են խաղով, այլ այն, որ երեխայի հոգեկանում որակական փոփոխություններ է տեղի ունենում: Այն նախատիպն է համարվում հետագայում բոլոր տեսակի գործունեությունների համար, քանի որ երեխաների խաղի միջոցով մոդելավորվում են մեծահասակների կատարած գործունեությունները:

Կրտսեր դպրոցականի սովորական խաղային ակտիվությանը փոխարինելու է գալիս ուսումնական գործունեությունը: Վերջինս պետք է իրականացնել հենց խաղի միջոցով: Ինչպես ասել է հայ մեծ բանաստեղծ Թումանյանը <<Խաղը մանուկ մարդու բնական օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան , ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու>> :

Այս թեման ամենակարևորն է ամբողջ ուսուցման գործընթացում և երբեք չի կորցնի իր արդիականությունը:

### **Թեմայի հիմնական նպատակը, խնդիրները և նշանակությունը.**

Առաջին դասարանցին երեկվա հինգ տարեկանն է: Նա ուզում է միշտ խաղալ և միայն ժամանակի ընթացքում կարողանում է իր գործունեության մեջ տեղ տալ դասերին: Այս հանգամանքը նկատի ունենալով՝ ուսուցիչը

պետք է մտածված ձևով դեկավարի երեխայի խաղը: Ուսուցիչները հաճախ ասում են, որ խաղն իրապես ակտիվացնում է երեխաներին, բայց իրենք խաղալու ժամանակ չունեն դասարանում: Նման մոտեցումը, մեղմ ասած, անընդունելի է: Ոչ ոք չի առաջարկում մոռանալ ուսումնական

աշխատանքը և սկսել աննպատակ խաղալ երեխայի հետ: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով: Խաղալիքները և խաղը վեց տարեկան երեխաների հետ աշխատանք տանելու հիմնական միջոցներ են, և յուրաքանչյուր դպրոց և ուսուցիչ պետք է այդ ուղղությամբ հետևողական աշխատանք տանեն՝ համապատասխան պայմաններ ստեղծելու, ուսումնական աշխատանքը մատչելի ու հնարավորինս հաճելի դարձնելու համար:

Ենթադրում եմ, որ հետազոտության արդյունքում ես առավել կկարևորեմ խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունն ու դերը կրտսեր դպրոցականների կյանքում, տարբեր առարկաների դասի պլանավորումների համար կստեղծեմ խաղային գործունեության հնարների կայուն համակարգ:

## Խաղալով սովորեցնենք



Երեխայի ձևավորումն ու զարգացումը էապես պայմանավորված են նախադպրոցական տարիքում տարվող նախապատրաստական աշխատանքներով: Չկան անընդունակ երեխաներ: Վատ հասկանալու պատճառները տարբեր են լինում, և դրանցից մեկն ամենավաղ տարիքում երեխաներին ընտանիքում ոչ ճիշտ ուսուցանելն է: Նախադպրոցական

տարիքում առանձին ուշադրություն պետք է դարձնել երեխաների լեզվական և մաթեմատիկական ունակությունների ձևավորմանն ու

զարգացմանը: Դրա համար պարտադիր չէ ստիպել երեխային անգիր սովորել որևէ բանաստեղծություն, հաշվել, վարժություն ու խնդիր լուծել՝ նրան զրկելով խաղից: Առաջին և գլխավոր պայմանը տնային

պարապունքները հետաքրքիր և գրավիչ դարձնելն է: Երեխայի համար գրավիչ և հետաքրքիր զբաղմունքը խաղն է:

Խաղերի դերն առանձնապես մեծ է պասիվ երեխաների լեզվական և մաթեմատիկական ունակությունների ձևավորման ու զարգացման գործում: Առանձնահատուկ նշանակություն ունեն դիդակտիկ խաղերը, որոնց բնորոշ առանձնահատկությունը խաղի և ուսուցման տարրերի կապն է: Դրանց նպատակն է՝ սովորեցնել երեխաներին ինչ-որ բան, վարժեցնել, զարգացնել նրանց մտավոր կարողությունները: Խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում, խաղի ուսուցողական խնդիրը նրանից կարծես գաղտնի է մնում, և իրեն թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է, կատարում որևէ դեր: Սակայն իրականում այդպես չէ, յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն: Այսպես, օրինակ՝ թվերի կազմության բոլոր եղանակները երեխան լավ չի հիշում, բայց երբ խաղում է <<Լրացրու թիվը>> կամ <<Հաշվիր և կառուցիր>> խաղերը, առանց դժվարանալու կատարում է առաջադրանքը: Ենթադրենք երեխան խաղում է <<Լրացրու թիվը>> խաղը: Ուսուցիչը զգուշացնում է, որ խաղում են 7 թվի սահմանում: Սեղանին դնում է 7-ի թվաքարտը, իսկ քիչ այն կողմ մյուս թվաքարտերն են դրվում: Ուսուցիչը այդ թվաքարտերից մեկը դնում է սեղանին, օրինակ՝ 5-ը: Երեխան պետք է մտածի, գտնի այն թվաքարտը, որ դնի 5-ի կողքին և ստանա 7: Նա մտովի կատարում է հետևյալ վարժությունները՝  $7 - 5 = 2$ ,  $5 + 2 = 7$ : Երեխան վերցնում է 2-ի թվաքարտը և դնում 5-ի կողքին: Յուրաքանչյուր խաղի համար բնորոշ են մտահղացում, թեմա, այուժե, դերեր և բովանդակություն հասկացությունները: Որքան երեխաների գիտելիքները, պատկերացումներն ու տպավորությունները շրջապատող աշխարհի, իրերի և երևույթների մասին խոր ու հարուստ են լինում, այնքան խաղը հետաքրքիր է դառնում:

Ուսուցանող են խաղի բոլոր տեսակները: Մակայն հատուկ ուսուցման ուղղվածություն ունեն դիդակտիկ խաղերը, որոնք կատարում են երկու կարևոր գործառույթ.

- Խթանում են նոր գիտելիքների արդյունավետ յուրացումը,
- Նպաստում են գիտելիքների ամրապնդմանը և կատարելագործմանը:

## Խաղերի տեսակները

Առանձնացվում են մի քանի տեսակի խաղեր, որոնք հաջորդում են իրար՝ երեխայի զարգացմանը զուգընթաց: Այդ խաղերն են.

### Ֆունկցիոնալ խաղեր

Ֆունկցիոնալ խաղերի հիմնական դրդապատճառը հաճելի հույզեր ունենալն է. դիտվում է մարդու ողջ կյանքի ընթացքում, բայց որպես առաջատար տեսակ պահպանվում է մինչև երկու տարեկան հասակը: Ֆունկցիոնալ խաղերի մնացորդներից է համարվում, օրինակ, խոսելիս որևէ առարկա խաղացնելը:

### Միմվոլային խաղեր

Ֆունկցիոնալ խաղերից անցում է կատարվում սիմվոլային խաղերի: Միմվոլիկ խաղերը այն խաղերն են, երբ մի առարկային վերաբերում են որպես ուրիշի, որը տվյալ պահին գոյություն չունի: Օրինակ, երբ երեխան վերցնում է փայտը, հեծնում և վերաբերվում դրան ինչպես ձիու: Ենթադրվում է, որ հենց այս խաղերում է երեխայի մոտ ձևավորվում և ամրապնդվում հաջորդականությունն ըմբռնելու կարողությունը:

### Դերային խաղեր

Դերային խաղերը սկսում են առաջանալ արդեն երեքից-չորս տարեկանում: Այս խաղերով երեխան ընդօրինակում է մեծահասակների վարքը, նրանց դերերը՝ հոր, մոր, բժշկի, խանութպանի և այլն: Դերային խաղերը նպաստում են սոցիալական հմտությունների ձևավորմանը:

### Խաղեր ըստ կանոնների

Խաղեր ըստ կանոնների: Այս խաղերը երեխաների մոտ ձևավորում են կանոններին ենթարկվելու կարողություն, խաղը ունենում է կանոններ և բոլորը ենթարկվում են այդ կանոններին:

### Ուսումնական խաղեր

Առանձնացվում է նաև **ուսումնական խաղը**, որը օգտագործվում է որպես ուսուցման և դաստիարակության միջոց: Ուսումնական խաղի անվան տակ պետք է նկատի ունենալ այնպիսի գործունեություն, որի ընթացքում

երեխաները ստանում են որոշակի գիտելիքներ և ունակություններ: Ուստի ուսումնական խաղը նախատեսվում է ուսուցանելու համար:

**Ուսումնական խաղերի նպատակն է** ինչ-որ բան սովորեցնել երեխաներին, մարզել և զարգացնել նրանց մտավոր կարողությունները, մշակել բնավորության լավագույն գծեր:

**Ուսումնական խաղերի բովանդակությունը** միշտ որևէ մտավոր խնդրի իրականացումն է, խաղի կանոնների կատարումը նպաստում է մտածողության, երևակայության, հիշողության և այլ հոգեկան գործընթացների դաստիարակմանը:

**Ուսումնական խաղերն** ունեն խնդիր, գործողություն, կանոն, արդյունք (խաղի եզրափակում՝ ավարտ): Շատ հաճախ խաղի խնդիրը արտահայտված է լինում նրա անվան մեջ: Խաղի անունը արտահայտում է խաղի ողջ իմաստը և նպատակը:

Հոգեբանության մեջ խաղի վերաբերյալ բազմաթիվ տեսություններ են առաջացել: Կարլ Գրուսը գտնում էր, որ խաղը երիտասարդ օրգանիզմի անգիտակից նախապատրաստումն է կյանքին: Ըստ Զ. Ֆրեյդի երեխան խաղում է իր անլիարժեքությունից դրդված՝ այժմ հնարավորություն չունեալով լինելու բժիշկ, տիեզերագնաց: Որոշ հեղինակներ գտնում են, որ խաղը կուտակված ավելորդ էներգիայի վատնում է, երբեմն էլ՝ հաճույքի աղբյուր:

Խաղը գործունեության տեսակ է, որի դրդապատճառները ոչ թե նյութական արդյունք և օգուտ ստանալն է, այլ հաճելի ապրումները, ընդունակությունների մարզումը, սոցիալական կապերի ստեղծումը: Խաղի տևողությունը 3-4 տարեկան երեխաների մոտ տևում է 10 րոպե, 4-5 տարեկանների մոտ՝ 40-50 րոպե, ավագ դպրոցականների մոտ՝ մի քանի ժամ և կարող է շարունակվել նույնիսկ մի քանի օր: Արդեն երեք-չորս ամսեկան հասակի երեխայի վարքում կարելի է նկատել, որ նա հաճախակի կատարում է այն գործողությունները, որոնց նա լավ է տիրապետում: Երեխան հաճույք է ստանում դրանից:

Վ.Ս. Մուխինան նշում է՝ խաղալիքն առաջացել է մարդկության պատմության ընթացքում՝ որպես կյանքին նախապատրաստվելու միջոց: Խաղալիքների մեջ առանձնահատուկ տեղ են զբաղեցնում կենդանակերպ

խաղալիքները: Երեխան սովորում է հովանավորել, ցավակցել, խնամել խաղալիքին: Խաղալիքի էմոցիոնալ ազդեցությունը կապված է այն նյութի հետ, որից պատրաստված է խաղալիքը: Փափուկ նյութը երեխայի մոտ դրական ազդեցություն է թողնում: Կարևոր նշանակություն ունեն նաև խաղալիքի գլխի և մարմնի համակցությունը: Խաղալիքի փափուկ այտերը, փոքրիկ քիթը, և մեծ աչքերն այն հատկանիշներն են, որոնք երեխայի մոտ նուրբ զգացմունքներ են առաջացնում:



# Համակարգչային խաղերի առանձնահատկությունները նախադպրոցական տարիքում



**ՏՀՏ-ի ներդրումը տարրական դասարաններում. դրական և բացասական կողմերը**

Աշխարհում տեղի ունեցող փոփոխությունները մեր օրերի մարդուն ստիպում են անընդհատ յուրացնել նոր գիտելիքներ և հմտություններ, պատրաստ լինել շարունակական ուսման: Հասարակության լիարժեք



անդամ ձևավորելու համար անհրաժեշտ է ներկայացվող բարձր պահանջներին համապատասխանող կրթական համակարգ, որի պարտադիր պայմանը տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաների /ՏՀՏ/ ներդրումն է կրթության մեջ, նրա բոլոր աստիճաններում՝ սկսած տարրականից: Ի՞նչ դրական և բացասական կողմեր ունի այն:

ՏՀՏ-ի կիրառումը տարրական դասարաններում օգնում է սովորողներին կողմնորոշվել շրջապատող աշխարհի տեղեկատվական հորձանուտում, տիրապետել տեղեկատվական դաշտում աշխատելու գործնական միջոցներին, զարգացնել հմտություններն ու կարողությունները:

ՏՀՏ-ի

կիրառումը

- ակտիվացնում է սովորողների ճանաչողական գործունեությունը,
- թույլ է տալիս դասերն անցկացնել բարձր գեղագիտական և հուզական մակարդակի վրա /անհիմացիա, երաժշտություն/,
- ապահովում է դիտողականությունը,
- ներառում է մեծ քանակությամբ դիդակտիկ նյութ,
- ապահովում է տարբերակված ուսուցման բարձր մակարդակ /անհատական մոտեցում յուրաքանչյուր աշակերտի՝ կիրառելով տարբեր տեսակի ու բարդության հանձնարարություններ/:

Հայտնի է, որ երեխաների մտածելակերպը, լեզվատրամաբանությունը, սովորելու և հաղորդակցվելու կարողությունները ձևավորվում են տարրական դպրոցում: Եվ վաղուց ժամանակն է կրտսեր դպրոցում ավանդական ուսուցման մեթոդները փոխարինել տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաների, նորարար միջոցների օգտագործմամբ և նոր մեթոդների մշակմամբ: Այսօր անհնար է որակյալ և մատչելի ուսուցում իրականացնել առանց ՏՀՏ-ի օգտագործման: ՏՀՏ-ի մուտքը ուսումնական գործընթացի մեջ մղում է աշակերտներին ստեղծագործական – հետազոտական աշխատանքի: Սկսած առաջին դասարանից, հենց գրաճանաչության շրջանում նոր նյութի հաղորդման ժամանակ կարելի է օգտագործել համակարգչային խաղեր, երեխաներին ցուցադրել անհիմացիոն պատկերներ: Վերտադրվում է տվյալ պատկերի անվանումը՝ շեշտը դնելով առաջին տառի վրա: Կշռադատման և իմաստի ընկալման փուլերում ևս կարելի է ցուցադրել անհիմացիոն նկարներ, որտեղ բաց են թողնված որոշակի տառեր, և աշակերտները կտեղադրեն բաց թողնված տառերը:

Հետաքրքիր են նաև համացանցում առկա երգող տառերի մասին տեսահոլովակները: Ժամանակակից համակարգիչները թույլ են տալիս ինտեգրելու տեքստերը, գրաֆիկան, ձայնը, անիմացիան, լուսանկարները, տեսագրությունները:

Համակարգչային խաղերի լիարժեք, նպատակաուղղված կազմակերպման, ինչպես նաև նախադպրոցահասակ երեխաների իմացական զարգացման, կամային որակների՝ ինքնուրույնության, ինքնաձանաչման, ինքնահաստատման համար անհրաժեշտ է հաշվի առնել՝

1. Խաղի ժանրի ընտրությունը
2. Խաղի բովանդակությունը
3. Խաղի կառավարման համակարգը
4. Խաղի բարդության աստիճանը
5. Խաղի տևողությունը:

Այս ամենը մեծ հնարավորություն է տալիս ուսուցչին՝ ուսումնական նյութը շարժման և զարգացման մեջ ցուցադրելու, այն պարզաբանելու համար: Ուսումնական նյութը դառնում է ավելի տեսանելի: Հայտնի ասացվածքն ասում է.

<<Լսեցի՝ մոռացա, տեսա՝ հիշեցի>>:

## **Դասի պլանավորում**

**Առարկա - Մաթեմատիկա**

**Դասարան - 1-ին**

**Դասի թեման - « 4 թիվը և թվանշանը »**

**Նպատակները – 1. Ծանոթացնել երեխաներին 4 թվի և թվանշանի հետ**

2. Աշխատել երկրաչափական նյութի հետ:
3. Զարգացնել աշակերտների տարածական

պատկերացումները , ուշադրությունը,  
մաթեմատիկական մտածելակերպը:

#### 4. Դաստիարակել երեխաների մոտ

կազմակերպվածություն, կոլեկտիվում աշխատելու  
ունակություն:

#### Վերջնարդյունքները՝

- Ճանաչի, կարդա և գրի 0-ից 10 ամբողջ թվերը՝ թվանշաններով և տառերով;
- Իմանա միանիշ թվերի կազմությունը (օր.  $3=1+2=2+1=1+1+1$ ):
- Հաշվի և համարակալի առարկաները:
- Իմանա գումարման և հանման գործողություններին շանները և բաղադրիչները;
- Կարողանա 10-ի սահմաններում հաշվել առաջ և հետ՝ 1-ական, 2-ական
- Գրանցի թվերի համեմատման արդյունքը նշանների միջոցով:
- Լուծի մեկ կամ երկու գործողությամբ խնդիրներ՝ կիրառելով գումարում և հանում 10-ի սահմաններում:

Կահավորում՝ թվաքարտեր, երկրաչափական պատկերներ, պաստառներ՝ մաթեմատիկական առաջադրանքով, և այլ գնական պարագաներ՝ կապված ուսուցանվող նյութի հետ:

#### Դասի ընթացքը՝ 1. Կազմակերպչական

#### 2. Թեմայի հետ ծանոթացում

Այսօր մենք կծանոթանանք 4 թվի և թվանշանի հետ: Կսկսենք հաշվել, լուծել խնդիրներ և օրինակներ՝ միմյանց օգնելով:

Սկսենք մեր դասը բանավոր հաշվարկից:

Պետք է արագ կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, ուղղել ընկերների սխալները:

**ա)** Հաշվում ենք 1-ից 20-ը ուղիղ կարգով և 4 թվի վրա ծափ ենք տալիս:

**բ)** Հաշվում ենք 20-ից 1-ը հակառակ կարգով: Մի մոռացեք ծափ տալ 4 թվի ժամանակ:

**գ)** Անվանի՛ր այն թիվը, որը հաշվելու ժամանակ կանգնած է 4-ից առաջ:

**դ)** Անվանի՛ր այն թիվը, որը հաշվելու ժամանակ հաջորդում է 4-ին:

**ե )** Անվանի՛ր այն թվերը, որոնք գտնվում են 1-ի և 4-ի միջև:

**զ)** Անվանի՛ր 1, 2, 3, 4 թվերից ամենամեծը և ամենափոքրը:

**է)** Ինչպե՞ս 3 թվից ստանալ 4:

**ը)** Ինչպե՞ս 5-ից ստանալ 4:

Իսկ հիմա խաղում ենք « **Գիտունիկների խաղը** » : Տեսնենք , թե ո՞վ է ամենալավ գիտունիկը 1-ին դասարանում:

**ա)** Յուրաքանչյուրդ ձեր սեղանի վրայից ընտրեք բոլոր այն երկրաչափական պատկերները, որոնք ունեն 4 կողմ ,4 անկյուն ,4 գագաթ:

**բ)** Ի՞նչն է տարվա ընթացքում 4 անգամ փոխվում:

**գ)** Տարվա քանի՞ եղանակ գիտեք:

**դ)** Երկրի քանի՞ կողմեր գիտեք ( արևելք, արևմուտք, հյուսիս, հարավ ):

**ե)** Հին աշխարհում մարդիկ 4 թիվը համարում էին հաստատունության խորհրդանիշ: Փորձեք գտնել օրինակներ ( 4 ոտք ունի սեղանը, 4 անիվ՝ մեքենան, 4 թաթ՝ կենդանիները և այլն):

**3.Աշխատանք նոր նյութի հետ:** Իսկ հիմա ժամանակն է ձեզ հետ գնացքով գնալ մի փոքր ճանապարհորդության:

-Ուշադրությո՛ւն, գնացքը ժամանում է «Մաթեմատիկական դաշտ» կայարանում:

Ինչպե՞ս եք կարծում, ով է այդ դաշտի տերը ( 4 - ը) :

Հանդիպե՞լ եք արդյոք 4 թվի և թվանշանի հետ նախկինում ( տան համար, բնակարանի համար, ամիս, ծննդյան տարեթվեր և այլն) :

Տիրուհին մեզ առաջարկում է հետաքրքիր առաջադրանքներ, իսկ նրան օգնելու են հեքիաթի հերոսները:

**Առաջադրանք 1.** Ո՞վ չի ճանաչում Անգետիկին : Մենք պետք է օգնենք նրան համեմատել 1, 2, 3, 4 թվերը միմյանց հետ՝ դնելով համապատասխան նշանը:

Իսկ այժմ ուշադիր նայում ենք գրատախտակին փակցված պաստառին: Քանի՞ քառակուսի է պատկերված 1 թվի վերևում ( 1 քառակուսի):

Քանի՞ քառակուսի է պատկերված 2 թվի վերևում ( 2 քառակուսի):

Այստեղից ինչ կարող ենք եզրակացնել ( 1 թիվը փոքր է 2 թվից ):

Նման եղանակով համեմատում են նաև 3-ը և 4-ը:

**Առաջադրանք 2.** Բոլորին հայտնի է Կարմիր գլխարկ աղջիկը (այո):

Իսկ այժմ եկեք լուծենք Կարմիր գլխարկի առաջարկած խնդիրը:

*Չալպուտուրիկ*

*Երկու հավին*

*Երկու հավիկ*

*Ընկերացան:*

*Ցանկապատից*

*Հաշվի՛ր. Խնդրեմ,*

*Թռան-անցան,*

*Թե միասին*

*Մյուս բակի*

*Քանի՞ նը դարձան:*

Վերլուծական եղանակով լուծվում է խնդիրը:

**Առաջադրանք 3.**

Պույ-պույ մկնիկը ունի 2 կոնֆետ; Նա ուզում է այդ կոնֆետը բաժանել իր ընկերներին, սակայն ընկերները թվով 4-ն էին: Քանի՞ կոնֆետ է պակասում ,որպեսզի Պույ-պույ մկնիկը կոնֆետ տա իր բոլոր ընկերներին:

Վերլուծական եղանակով լուծվում է խնդիրը:

**4. Տիզկուլտ դադար.**

**5. 4 թվի կազմության ուսումնասիրումը:**

Ժամանակն է հետ ճանապարհ ընկնենք: Քանի՞ վագոն ունի մեր գնացքը (4):

Ինչպիսի՞ երկրաչափական պատկերներից է այն կազմված (ուղղանկյուններից):

Եկեք մտածենք, թե ինչպես են հավաքել գնացքի վագոններն աշխատողները ( միացրել են 1 վագոն, հետո 1 վագոն, հետո նորից 1, և ևս 1 վագոն ):

-Ինչպե՞ս դա կարող ենք գրառել մաթեմատիկորեն(1+1+1+1):

-Տարբերվո՞ւմ են արդյոք վագոնները ըստ գույների (այո):

-Քանի՞ վագոն կա և ի՞նչ գոյնի են (4 վագոն . 3-ը նարնջագույն, 1-ը՝ երկնագույն):

-Որեմն 3 և 1 թվերը միասին կկազմեն 4 թիվը: Էլ ինչպե՞ս կարելի է ստանալ 4 թիվը(2+2=4, 1+3=4):

Ճիշտ է, այժմ վերադառնանք դասարան:

**6. 4թվի գրառումը:**

Դասարանում մեզ սպասում է Վինի-Թուխ արջուկը և խնդրում է, որ սովորեցնենք իրեն 4 թիվը գրել: Սակայն մենք ինքներս նախ կսովորենք գրել: 4 թիվը կազմված է 2 թեքումներից և 1 հորիզոնական գծից: Առաջին երկու մասնիկները գրվում են առանց ընդհատման: Իսկ այժմ հետևեք ձեռքիս շարժումներին: 4թիվը գրելու համար, նախ վանդակի մեջտեղից մի փոքր վերևից, աջից իջեցնում ենք ներքև, թեքելով մի փոքր ձախ՝ մինչև վանդակի մեջտեղը, ապա առանց ընդհատելու այդ գիծը թեքում ենք դեպի աջ՝ տանելով հորիզոնական գիծը՝ մինչև վանդակի ավարտին հասնելը: Հետո անցնում ենք 4 թվի երրորդ մասնիկին: Այդ երրորդ գիծը տանում ենք կրկին վանդակի վերևից. Աջից իջացնում ենք դեպի հորիզոնական գիծը՝ մի փոքր թեքելով ձախ: Հատելով հորիզոնական գիծը իջեցնում ենք այնքան, մինչև վանդակի ավարտը: Այս երրորդ գիծը պետք է տանել այնպես, որպեսզի գուցա հեռ լինի առաջին գծի հետ:

Փորձեք, նայելով պաստառի վրա, գրել թիվը «օդի մեջ»: Թղթի վրա գրելուց առաջ կատարենք մի քանի վարժություններ մատների վրա:

## Եզրակացություն

Խաղն ուսուցման գործընթացում օգնում է բազում նպատակների իրականացմանը: Տարրական դասարաններում ճիշտ ընտրված և իրականացված խաղի շնորհիվ կարելի է հասնել բարձր արդյունքների:

Խաղը ակտիվացնում է ուսումնական ամբողջ գործընթացը: Այլ կերպ՝ ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է ոչ միայն ուսուցչի ակտիվ դեր, այլ աշակերտի ակտիվություն, ուսումնական գործունե փոխհարաբերություններ և աշխույժ մթնոլորտ:

Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում – ուսումնառություն՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման՝ անհնար է հասնել արդի կրթական նպատակներին:

Ըստ Մակարենկոյի երեխան միշտ պետք է խաղա: Նա ունի խաղալու կիրք, և այն պետք է բավարարել:

**Միրում եք երեխային՝ խաղացեք նրա հետ, խաղացեք իսկական, անկեղծ, և դա կլինի ձեր ամենամեծ նվերը նրան:**

Մեր կյանքը լի է բացասական երևույթներով: Երեխան իր խաղերում հաճախ վերարտադրում է դրանք՝ չհասկանալով, թե որն է լավը, ընդունելին, և որը՝ վատը, մերժելին: Մեր՝ ուսուցիչներիս խնդիրն է՝ շարունակել խաղը, ծավալել ու ընդլայնել այն՝ միշտ ուշադրության կենտրոնում պահելով դրա դաստիարակչական և ուսումնական նպատակները:

# Օգտագործված գրականություն

1. Գյուլամիրյան Ջ. — «Խաղալով սովորենք» Երևան, 2009
2. Հարությունյան Հ. Ս. — «Ուսումնական խաղերի ձեռնարկ» Երևան, 2007
3. Հ. Թումանյան, <<Հայպետհրատ>>, Երևան, 1951թ.
4. Ժ. Կոնդակչյան, Դիդակտիկ խաղերը որպես նախադպրոցական տարիքի երեխաների մտավոր զարգացման միջոց, Երևան, 1980թ.
5. Ս. Սարգսյան <<Ուրախ մաթեմատիկա>> -2006
6. Նախաշավիղ- 6.2011