

*ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ  
ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ*

*, ԿՐԹՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆԵ  
ՍՈՑԻԱԼ-ԲԱՐԵԳՈՐԾԱԿԱՆ ԿՐԹԱՄՇԱԿՈՒԹԱՅԻՆ  
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ*

## **ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

Խումբ

Դասվար

Թեմա

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ

**ԴԱՍԵՐԻՆ**

Հետազոտող՝

**ԳՈՀԱՐ ԴԱՆԻԵԼՅԱՆ**

ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ

ՀՀ ՍՅՈՒՆԻՔԻ ՄԱՐԶԻ ԿՈՐՆԻՉՈՐԻ ԱԶՆԻՎ ԲԱԼԱՍԱՆՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ

ԴՊՐՈՑԻ ՈՒՍՈՒՑՉՈՒՀԻ

Ղեկավար

**ԹԱՄԱՐԱ ԱԹԱՅԱՆ**

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն

ԳԼՈՒԽ 1

ա) խաղը և <<ճանաչողական եսակենտրոնության>> հաղթահարումը)

խաղը և մտավոր գործողությունների զարգացումը

գ) խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց

ԳԼՈՒԽ 2

ա) խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին

բ) դիդակտիկ խաղեր

գ) ինտեգրված խաղեր

*Եզրակացություն*

*Առաջարկություններ*

*Օգտագործված գրականություն*

## Ներածություն

### Հիմնահարցի արդիականությունը՝

Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Այդ ամենին կարելի է հասնել խաղ- ուսուցում շղթայի կիրառմամբ: Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին գերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսումը համեմվում է խաղերով, դրանք երեխաների համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, բարձրացնում նրանց մտավոր ակտիվությունը: Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման՝ անհնար է հասնել արդի կրթականնպատակներին: Չէ՞ որ երեխայի ընկալած նյութական աշխարհն աստիճանաբար է ընդլայնվում: Այս աշխարհի մեջ կարելի է տեսնել ոչ միայն առարկաներ, այլև մեծահասակներին պատկանող իրեր, որոնցից երեխան դեռ չի օգտվել: Այդ առարկաների աշխարհին հասնելու և դրան յուրացնելու ընթացքում էլ տեղի է ունենում երեխայի հոգևոր զարգացումը: Զարգացման այս աստիճանում երեխայի համար դեռևս գոյություն չունեն առանձնահատուկ տեսական գործունեություն, գիտակցված ճանաչողություն: Այս ամենը արտահայտվում է գործողության ձևով և երեխան ձգտում է գործել: Եվ նա գործողություններ է կատարում իրեն հասանելի առարկաներով՝ ընդօրինակելով մեծահասակներին՝ առարկայական խաղից անցում կատարելով դեպի դերային խաղ: Դերային խաղը գնալով իր գործունեության ոլորտը ավելի է ընդլայնում: Երեխան խաղի օգնությամբ ստանձնում է տարբեր դերեր և նրա ձգտման ոլորտը գնալով մեծանում է: Խաղում է .դպրոց-դպրոցե,

.խանութ-խանութե և այլն: Այսինքն մեծանում է երեխայի պահանջմունքային ոլորտը: Այս ընթացքում դրսևորվում է մարդկային գործունեության հանդեպ նախնական հուզական գործունեական կողմորոշումը, մեծահասակների հարաբերությունների համակարգում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և մեծ լինելու պահանջ է ծնվում:

Խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ: Խաղի ժամանակ երեխաները հաճույքով են հաղթահարում ծագած դժվարությունները, փորձում են իրենց ուժերը, զարգացնում ընդունակությունները: Կարևոր է, որ խաղն ունենա լուրջ ,լարված աշխատանքային բնույթ, որպեսզի նպաստի մտավոր լարված գործողությունը դյուրին և հաճելի դարձնելու: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն է սկսում դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին գերծ մնալ դրանից: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ կամ աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ-որ խանգարող հանգամանքներ, ապա դրանք աննկատելիորեն

անհետանում են: Խաղն ունի միայն պիսիիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման մեջ: Ինչպես Հովհաննես Թումանյանն է ասել՝

,Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա ուրախությունն: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում. դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությամբ ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց միջոցով, որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաներ են օգտագործվում, ուսուցիչը հանդես չի գալիս դասավանդողի դերում, իսկ աշակերտն էլ չունի ընդամենը սովորողի դեր:

## Աշխատանքի նպատակն է՝

- Խթանել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասին
- Խաղի միջոցով զարգացնել մաթեմատիկական գիտելիքները.

## Աշխատանքի խնդիրներն են՝

- ուսումնասիրել և ներկայացնել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը և միջառարկայական մոտեցումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում
- ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասապրոցեսում.
- Աշխատասիրության, պատասխանատվության, ուշադրության դրսևորում
- ստեղծագործական երևակայության զարգացում

## **Խաղը և ճանաչողական ,եսակենտրոնության հաղթահարումը**

Երեխան սեփական տեսակտը չի սահմանափակում հնարավոր այլ կարծիքներից, հետևաբար իրենը համարում է տիրապետող բոլոր կարծիքներից: Ճանաչողական եսակենտրոնությանե հիմնախնդրով զբաղվել են շատերը՝ փորձելով ցույց տալ դրա հաղթահարման ուղիները: Փորձարարական ստուգումներ է անցկացրել Վ. Ա. Նեդոսպասովան, Ժ. Պիաժեն և շատ ուրիշներ: Խաղը հենց այն գործունեությունն է, որի ընթացքում հաղթահարվում է ճանաչողական եսակենտրոնությունը: Այսպիսով, խաղը դառնում է իրական գործունեության բնագավառ (պրակտիկա) ոչ միայն խաղի մեջ ստանձնած դերի դիրքորոշման փոփոխության առումով, այլ որպես խաղընկերոջ նկատմամբ դրսևորվող վերաբերմունք այն դերի տեսանկյունից, որը ստանձնել է խաղընկերը, ոչ միայն որպես գործողությունների իրական պրակտիկա որոշակի առարկաներով և դրանց տրված նոր նշանակությամբ, այլ նաև որպես տեսակետների համատեղում այդ առարկաների նշանակության առումով, անգամ եթե դրանցով որևէ գործողություն չի կատարվում:

Սա էլ հենց ամեն բոլոր կատարվող ,ապակենտրոնացմանե գործընթացն է: Խաղը դառնում է երեխաների պատճենված գործունեությունը:

Վ. Ա. Նեդոսպասովաի փորձարարական հետազոտության մեջ խաղը ներկայանում է որպես մի գործունեություն, որի մեջ տեղի է ունենում երեխայի ճանաչողական և հուզական ,ապակենտրոնացումը: Սրա մեջ է հենց խաղի կարևոր նշանակությունը երեխայի ինտելեկտուալ զարգացման գործում: Հարցը միայն այն չէ, որ խաղի մեջ զարգանում կամ էլ նորից ձևավորվում են առանձին ինտելեկտուալ գործառնություններ (օպերացիաներ), այլ այն, որ արմատական կերպով փոփոխվում է երեխայի դիրքորոշումը շրջակա աշխարհի հանդեպ, և հենց դիրքորոշման փոփոխության մեխանիզմն է ձևավորվում և սեփական տեսանկյան կորդինացիան այլ տեսանկյունների հետ: Հենց այս փոփոխությունն էլ հնարավորություն է տալիս և ուղի է բաց անում մտածողության նոր՝ ավելի բարձր մակարդակի անցման և ինտելեկտուալ նոր գործառնությունների ձևավորման համար:

### **Խաղը և մտավոր գործողությունների զարգացումը**

Երեխայի կատարած գործողությունները դիտարկելով խաղի մեջ՝ հեշտ է նկատել, որ նա արդեն գործում է՝ առարկաների նշանակությունից ելնելով, բայց դեռ հենվում է դրանց փոխարինողների՝ խաղալիքների վրա: Խաղի մեջ գործողության զարգացման վերլուծությունը ցույց է տալիս, որ առարկա-փոխարինող հիմքը և դրանց հետ կատարվող գործողությունները գնալով կրճատվում են: Եթե զարգացման սկզբնական փուլում պահանջվում է առարկա-փոխարինող և դրա հետ կատարվող համեմատաբար ծավալուն գործողություն, ապա ավելի ուշ խաղիզարգացման ընթացքում առարկա հանդես է գալիս բառի միջոցով. անունն արդեն իրի նշանը չէ, այլ գործողության, ինչպես ընդհանրական և սեղմ ժեստերը, որոնք ուղեկցում են խոսքը:

Այսպիսով, խաղային գործողությունները միջանկյալ բնույթ ունեն՝ աստիճանաբար ձեռք

բերելով առարկաների նշանակության հիման վրա ձևավորված մտավոր գործողություններ, որոնք կատարելագործվելով քիչ հենվելով արտաքին գործողության վրա, արդեն ընդհանրացված ժեստ- ցուցումի բնույթ են ստացել: Հարկ է նշել, որ այն բառերը, որ երեխան արտասանում է խաղի ընթացքում, արդեն ընդհանրական բնույթի են: Օրինակ, ճաշելու պատրաստվելիս երեխան մոտենում է պատին, ձեռքերով մեկ-երկու շարժում է անում, կարծես դրանք լվանում է և ասում՝ լվացվեցինք: Ապա մի քանի համապատասխան շարժումներից, ձեռքի փայտիկը առաջ ու հետ տանել-բերելուց հետո հայտարարում է՝ ճաշեցինք: Առարկաներից կտրված և մտքում կատարվող գործողությունների զարգացումը միաժամանակ տանում է դեպի երևակայության զարգացում:

Խաղի ընթացքում մտավոր գործընթացների առավել բարձր աստիճանին ախաղրյալներն են ձևավորվում՝ իհարկե, հենվելով խոսքի վրա: Քանի որ դերերի բովանդակությունը հիմնականում մարդկանց միջև դրսևորվող հարաբերությունների, մեծահասակների վարքի նորմերի վերարտադրությունն է, ապա խաղի ընթացքում երեխան կարծես մուտք է գործում մարդկային գործունեության բարձրագույն ձևերի և օրենքների աշխարհ, այսինքն՝ մարդկային փոխհարաբերությունների և օրենքների աշխարհ: Մարդկանց փոխհարաբերությունների հիմքում ընկած նորմերը խաղի միջոցով դառնում են երեխայի բարոյական կերպարի ձևավորման աղբյուր: Այս առումով խաղի դերն անգնահատելի է: Խաղը դառնում է բարոյականության դպրոց, բայց ոչ թե բարոյականություն զուտ վերացական ձևով, զուտ պատկերացումների մեջ, այլ բարոյականություն, որ դրսևորվում է գործողությունների միջոցով:

Խաղը մեծ դեր ունի նաև մանկական համերաշխ կոլեկտիվ, ինքնուրույնություն, աշխատանքի նկատմամբ դրական վերաբերմունք ձևավորելու առումներով: Խաղը շատ կարևոր է որոշ երեխաների վարքի մեջ նկատվող թերությունները և արատները շտկելու առումով: Դաստիարակչական բոլոր արգասիքները հենվում են խաղի բարերարագոյություն վրա, որի հիման վրա էլ զարգանում են անձի հոգեբանական յուրահատկությունները, ձևավորվում և կայանում է նրա անհատականությունը:

Խաղի ազդեցությամբ երեխայի հոգեկան ոլորտի ձևավորումը և զարգացումը կարևոր դեր են խաղում զարգացման նոր՝ ավելի բարձր փուլ անցում կատարելու համար:

բարձրաձայն խոսքի միջոցով և դեռևս շատ

## ԳԼՈՒԽ 1. Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց.

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղղեկցում մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում:

Խաղի հիմնախնդիրը մշտապես հետաքրքրել է ոչ միայն հոգեբաններին և մանկավարժներին, այլև փիլիսոփաներին, հասարակագետներին, ազգագրագետներին, կենսաբաններին և այլոց:

Խաղը հենց այն գործունեությունն է, որում երեխան սկզբում էմոցիոնալ, իսկ հետո ինտելեկտուալ ձևով յուրացնում է մարդկային հարաբերությունների ողջ համակարգը<sup>1</sup>:

Խաղը պատմական ծագում ունի, այն առաջ է եկել պատմական զարգացման որոշակի փուլում, երբ դրվել է մեծերի աշխարհի և երեխայի աշխարհի բաժանման հիմքը, որի արդյունքում երեխաները դուրս են մղվել աշխատանքի պրոցեսից<sup>2</sup>:

Խաղը նպաստում է երեխայի շփման, հաղորդակցման ունակությունների զարգացմանը: Ամենից առաջ խաղի միջոցով երեխաները սովորում են միմյանց հետ լիարժեք շփվել և հաղորդակցվել:

Աստիճանաբար երեխաների միջև շփումը դառնում է առավել ինտենսիվ և արդյունավետ:

Խաղում զարգանում է նաև երեխայի պահանջումը - դրդապատճառային ոլորտը<sup>3</sup>: Խաղը նպաստում է նաև կամային հիշողության զարգացմանը, հաղթահարվում է այսպես կոչված ճանաչողական էզոցենտրիզմը: Հետևելով երեխաների խաղերին, կարելի է մեծ տեղեկատվություն քաղել նրա հոգեվիճակի, սոցիալական հարաբերությունների զարգացման վերաբերյալ:

Մարդկության պրակտիկայում խաղային գործունեությունը կատարվում է հետևյալ գործառույթները.

- զարգացնող(դա խաղի հիմնական գործառույթն է՝ զբաղեցնել, հաճույք պատճառել, ոգեշնչել, հետաքրքրություն առաջացնել),
- հաղորդակցական (հաղորդակցման լեզվի յուրացում),
- խաղում ինքնակայացումը՝ որպես մարկային պոլիգոնի պրակտիկա,
- խաղաթերապևտիկ՝ բազմաբնույթ խոչընդոտների հաղթահարում, որոնք ծագում են կենսագործունեության այլ տեսակներում,
- ախտորոշող՝ նորմատիվային վարքագծից շեղումների բացահայտում, խաղի ընթացքում ինքնբացահայտում,
- ճշգրտման գործառույթ՝ անձնային ցուցանիշների կառուցվածքում դրական փոփոխությունների ներմուծում,
- միջազգային հաղորդակցման գործառույթ՝ բոլոր մարդկանց համար միասնական սոցիալ-մշակութային արժեքների յուրացում,
- սոցիալականացում՝ ընդգրկում հասարակական հարաբերությունների համակարգի մեջ, մարդկային համակեցության նորմերի յուրացում



Խաղը երեխայի ներքին աշխարհը բերում է համապատասխանության իր ունեցած պատկերացումներին և բացում է հնարավորություններ այն բանի համար, որ երեխան ընդլայնի և զարգացնի արդեն ձեռք բերած ընդունակությունները:

Խաղը երեխայից պահանջում է այնպիսի որակներ, ինչպիսիք են շփվողականությունը, նախաձեռող լինելը, իր գործողությունները հասակակիցների գործողությունների հետ կորորդինացնելու ընդունակությունը: Խաղերի միջոցով երեխաները փորձում են արտահայտել իրենց զգացմունքները, լուծել ներքին կոնֆլիկտները, բարձրացնում են ինքնագնահատականը:

Երեխաների սոցիալականացումը և խոսքի զարգացումը մանկավարժի ուսումնադաստիարակչական աշխատանքի կարևորագույն խնդիրներից մեկն է, որի իրականացումը նշանակում է՝ երեխային տալ ոչ միայն գիտելիքներ, այլև ուղղորդել ձևավորվել նրան որպես անհատականություն: Երեխաների մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողության և խոսքի զարգացումն է:

Հոգևոր զարգացման այդ երկու միմյանց հետ սերտորեն կապված կարողությունները ձևավորվում և զարգանում են շրջապատող իրականությունը ճանաչելու ընթացքում:

Հաշվի առնելով այդ հանգամանքը՝ մանկավարժը մեծ ուշադրություն է դարձնում այն մեթոդներին ու եղանակներին, որոնց կիրառումը նպաստում է երեխաների մտավոր գործունեության, ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը, սովորեցնում է փոփոխվող իրադարձություններում օգտվել ձեռք բերված գիտելիքներից և փորձից, իր առջև դրված խնդիրների համապատասխան ճիշտ ընտրել անհրաժեշտ նյութերը, բառերը, և խոսքը:

Երեխային մտավոր աշխատանքի վարժեցնելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Դրա համար կան տարբեր եղանակներ ու մեթոդներ, որոնց մեջ հատուկ տեղ են գրավվում դիդակտիկ խաղերը:

Այդ խաղերի կազմակերպումը ու անցկացումը երեխաներին հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ մանկավարժին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:

Դեռևս 18-րդ դարում, Ժամանակի ականավոր մանկավարժ Ֆ. Ֆրյոբելը մանկական խաղը համարելով դաստիարակության հիմքը և բարձր գնահատելով դրա մանկավարժական նշանակությունը, իմի բերելով խաղի վերաբերյալ մինչ այդ եղած մտքերը առաջին փորձն է արել ստեղծելու դիդակտիկ խաղերի որոշակի համակարգ:

Երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Դրա համար կան տարբեր եղանակներ ու մեթոդներ, որոնց մեջ հատուկ տեղ են գրավում դիդակտիկ խաղերը: Այդ խաղերի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումը երեխաներին հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ դաստիարակին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը: Երեխաների գիտելիքների ամրապնդման, նոր գիտելիքների հաղորդման նպատակով մանկապարտեզի կրտսեր խմբից սկսած անցկացվում են դիդակտիկ խաղեր:

Դիդակտիկ խաղերի առանձնահատկությունները որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի

ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համեմատում ենք պարապմունքների հետ:  
Ամփոփելով հարկ ենք համարում նշել, որ տարրական դասարաններում երեխաների  
ուսուցման տևական հետազոտությունները և տարիների փորձը ցույց են տվել, որ  
պարապմունքը ուսուցողական ուղղակի ներգործություն է, իսկ դիդակտիկ խաղերի ու  
վարժությունների հիմքում ընկած է սենսոր դաստիարակությունը: Հենց առարկաների զննումն  
ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապմունքների

## ԳԼՈՒԽ 2

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորույթ չէ: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամանակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգոտսկին, Ա.Ն.Լեոնտևը, Դ.Բ.Էլկոնինը և ուրիշներ: Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Ինչպես վերը նշեցինք հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման և դաստիարակության գործում: Ըստ հոգեբանների՝ այդ տարիքն է առանձնանում որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետզուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը: Այդ տարիքում խաղն անձի ձևավորման կարևորագույն միջոց և գործոն է: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը՝ և՛ մարմնաշարժողական, և՛ իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղը դասաբանում ստողծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և աշակերտ-աշակերտ փոխհարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկելով ակտիվ ուսուցման մեջ:

Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց:

Վ. Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր հետևյալ գործառույթները.

- ա) Սոցիալ-մշակութային նշանակությունը:
- բ) խաղի ինքնաիրացման գործառույթը:
- գ) հաղորդակցական գործառույթը:
- դ) Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը:
- ե) Խաղի թերապևտիկ գործառույթը:
- զ) Խաղի շտկողական գործառույթը
- է) Խաղի զվարճացնող գործառույթը:

## Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին

Խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների: Խաղային տեխնոլոգիաները հիմք են թատերական մանկավարժության համար: Դերերով խաղերը թատերական մանկավարժության նախատարրերն են, իսկ սոցիալ-խաղային տեխնոլոգիայի համար խաղային տեխնոլոգիան անփոխարինելի է: Սկզբնական կրթության մանկավարժական գործընթացը խաղային տեխնոլոգիաներով կազմակերպելու դեպքում նախադրյալներ են ստեղծվում անցնելու թատերական մանկավարժության տեխնոլոգիային և սոցիալ-խաղային ոճի ուսուցման իրականացմանը: Երեխան ուսուցման սկզբնական փուլից ի վեր պետք է պատրաստ լինի ակտիվ գործունեության ու շարժման: Նա վարժվելու է նպատակային խաղի կազմակերպմանը, խաղի միջոցով հնարներ սովորելուն, որպեսզի նույն հաջողությամբ մասնակցի թատերական մանկավարժության տեխնոլոգիաներով կազմակերպված դասերին: Ըստ էության, առավել նպատակահարմար և արդյունավետ է ուսուցման խնդիրների իրականացումը խաղի միջոցով: Խաղը մասնագիտական, ընտանեկան կյանքի և մարդկայիններդաշնակ հարաբերությունների ձևավորման դպրոց է:

Սակայն սովորական դպրոցից դրա հիմնական տարբերությունն այն է, որ խաղի ընթացքում և խաղի միջոցով սովորելով՝ աշակերտը չի էլ կարծում թե ինչ-որ բան է սովորում:

Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան և ճկուն դարձնել:

Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներե հասկացությունը ներառում է բավականին ընդարձակ մեթոդների և հնարների խումբ: Մանկավարժական խաղը, ի տարբերություն այլ տեսակների, ունի էական հատկանիշներ: Դրանցից են նպատակը և ակնկալվող մանկավարժական արդյունքը

«Խաղային տեխնոլոգիա ասելով՝ պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղի ընթացքում անձը իրեն իրացնում է լիարժեքորեն: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

- դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները,
- խաղային գործողություններ՝ որպես դերերի կատարման միջոցներ,
- առարկաների խաղային, պայմանական օգտագործումը, խաղացողների
- միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը,

այուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը դժվար է թերագնահատել: Այն համարվում է զվարճանքի, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության, թերապիայի հզոր միջոց:

Ժամանակակից կրտսեր դպրոցում խաղը կիրառվում է որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա՝ թեման, բաժինը ուսումնասիրելու և յուրացնելունպատակով, որպես դասի առանձին տարր, արդյաուսումնական պարապմունքի ձև և այլն: Պարապմունքների խաղային ձևն ստեղծվում է

խաղային եղանակների և իրավիճակների օգնությամբ: Այն ուսումնական գործունեությունը խթանող միջոց է:

Այսպիսով, խաղը ժամանակակից կրտսեր դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթության սկզբնական հատվածում առավել արժևորվել է հասկապես վերջին շրջանում, երբ դպրոց մուտք գործեցին 5.8-6 տարեկան երեխաները, որոնք իրենց մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով կարիք են տեխնոլոգիաների ներդրմանը: Այն համապատասխանում է նրանց հետաքրքրություններին: Այդ կերպ ստեղծվում են ուսման դրական դրդապատճառներ և նպաստավոր մթնոլորտ: Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամանակակից դպրոցում, և դրանք տալիս են գոհացուցիչ արդյունքներ:

Կրտսեր դպրոցում այսօր հաջողությամբ կիրառվում են խաղ-բեմականացումները: Խաղ-բեմականացումները կարելի է անցկացնել առաջին դասարանցիների հետ՝ աշակերտական գործունեության սկզբնական փուլից: Պարզելու համար, թե երեխաներն ինչպիսի խաղային փորձով են եկել դպրոց, հենց սեպտեմբերից անհրաժեշտ է կազմակերպել նմանատիպ աշխատանքներ: Տեսնելու, լսելու և այդ ամենը ճիշտ ընկալելու կարողությունները երեխաների մեջ մշակվում և հղկվում են դեռևս նախադպրոցական տարիքում:

Դպրոցում, ինչ խոսք, դրանց առավել ուշադրություն է դարձվում: Կ. Դ. Ուշինսկին ասում էր, որ դպրոց ընդունված երեխան պետք է կարողանա ճիշտ ընկալել շրջապատում կատարվող իրադարձությունները, ճիշտ մտածել ու արտահայտվել, կարողալ գիտակցորեն և խորհրդածել կարդացածի մասին: Ուստի անհրաժեշտ է կիրառել մեթոդներ, որոնք կնպաստեն դիտողականության, մտքերը խոսքով արտահայտելու և այլ կարողությունների ձևավորմանը: Խաղ-բեմականացումները ծառայում են հենց այդ նպատակին: Անգամ այդ մեթոդիկայի առանձին հատվածների կիրառումն ուսուցման գործընթացում հարստացնում է ուսուցչի կողմից իրականացվող ուսումնադաստիարակչական գործընթացը:

Ինչպիսի յուրահատկությամբ են առանձնանում խաղ-բեմականացումները: Նախ և առաջ երեխաները սիրում են խաղալ, իսկ սյուժետադերային խաղերը նրանց միջավայրում ձևավորվում են հեշտությամբ և անմիջականորեն: Դրաննպաստում է մանկական մտածողության կոնկրետ բնույթը նրանց հուզականությունը, անխառն հավատը ,Ճշմարիտի է հանդեպ: Ուսուցչի կողմից ողջ ուսումնառության ընթացքում պետք է հոգատարությամբ պահպանվի այնմթնոլորտը, ուր խաղի մեջ ինքնաբերաբար դրսևորվում են երեխաների ստեղծագործելու կարողությունը, երևակայելը, վերամարմնավորումները և անկեղծ ուրախությունը: Դա նաև մեծ հնարավորություն է ներագդելու յուրաքանչյուր աշակերտի հետաքրքրությունների, ճաշակի վրա, ձևավորել առողջ աշակերտական կոլեկտիվ: Ուսուցչի կողմից սյուժետադերային խաղի հմտորեն դեկավարումը մանկավարժական հնար է, որն ընդունված է կոչել դրամատիկացիա: Այն իր բնույթով մոտ է բեմական գործողությանը: Անգամ երեխաների մեջ լայն տարածում գտած սյուժետային խաղով և հարստացնում իր առօրյան: Մի թե մեզ ծանոթ ,Տուն-տունիկը, ,Դպրոց-դպրոցը նույն սյուժետադերային խաղերը չեն: Երեխան այս խաղերի միջոցով յուրացնում է կոնկրետ գործունեության փորձ, ձևավորում են կարողություններ և հմտություններ, որոնք պետք կգան նրան հետագա կյանքում: Ցավով պետք է նշենք, որ տանը երեխաներն ավելի ու ավելի քիչ հնարավորություն ունեն նմանատիպ խաղերով զգում նման դպրոցի ուսուցման և

զբաղվելու: Դրանց փոխարինելու են եկել համակարգչային խաղերը, որոնք շատ հաճախ իրենց բովանդակությամբ չեն համապատասխանում երեխայի տարիքային առանձնահատկություններին և նպաստում նրա զարգացմանը: Այդ առումով դպրոցն առավել հաճախակի պետք է օգտագործի խաղ- Այսպիսով, սյուժետադերային խաղերը գործում են թատերական մանկավարժության օրենքներով: Դրամատիկացիաները, որոնք կիրառվում են կրտսեր դպրոցում դասերի ժամանակ, օգնում են երեխային յուրացնելու սուսնական նյութը: Միաժամանակ դասերի բավանդակությանը հաղորդում են աշխուժություն և նորական հույզեր, որոնք երեխային թույլ են տալիս հանգստանալ, թուլացնել դասի ընթացքում առաջացած լարվածությունը: Վեցամյա երեխան շուտ է հոգնում: Նա հանգստանում է շարժման մեջ, երբ ուրախանում և ժպտում է: Դրամատիկացիան տալիս է երեխային այդ ամենը, նա և՛ ուրախանում, և՛ գիտելիքներ է յուրացնում:

Մանկավարժական տեխնոլոգիաների կիրառման հիմնական նպատակներից մեկը աշակերտների ուսումնական գործունեության ակտիվացումն է: Ակտիվ ուսուցման իրականացման լավագույն տեխնոլոգիաներից է խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան: Խաղը դինամիկ, շարժունակ տեխնոլոգիա է, որի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում ուսուցչին՝ ակտիվացնելու անհամարձակ երեխային: Խաղը երեխայի համարկենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն բաները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց:

Խաղային գործունեության տարբեր տեսանկյուններ ուսումնասիրել են այնպիսի մանկավարժներ ու հոգեբաններ, ինչպիսիք են՝ Կ. Դ. Ուշինսկին, Պ. Պ. Բլոնսկին, Ս.Լ. Ռուբինշտեյնը, Դ. Բ. Էլկոնինը, Զ. Ֆրոյդը, Ժ. Պիաժեն:

Հայ հոգեբանության և մանկավարժության մեջ ևս կա խաղի հատուկ բնութագիր՝ ներկայացված Ա.Նալչաջյանի և Ա. Լալաբեկյանի կողմից: Ըստ Ա.Նալչաջյանի Խաղը գործունեության տեսակ է, որի դրդապատճառը ոչ թե նյութական արդյունք և օգուտ ստանալն է, այլ հաճելի ապրումները, ընդունակությունների մարզումը, սոցիալական կապերի ստեղծումը և շրջապատող աշխարհի վրա ներգործելու ձգտումը:

Խաղային տեխնոլոգիաները ներառում են բավականին ընդարձակ մեթոդների և հնարների խումբ, որոնք նպաստում են դիտողականության, մտագործնական կարողությունների զգացմունքային ոլորտի ձևավորմանը, երևակայության, ստեղծագործական ընդունակությունների զարգացմանը:

Ա. Լալաբեկյանը խաղերը դիտում է ակտիվացնող ուսուցման մեթոդների համակարգում, քանի որ դրանց բազմազանությունը աշխուժացնում է ուսուցման գործընթացը: Խաղերը ձևավորում են նաև արժեքային վերաբերմունք ուսումնասիրվող երևույթների և ձեռքբերված գիտելիքների նկատմամբ: Խաղը առանձնահատուկ տեղ է զբաղեցնում բոլոր տարիքի երեխաների դաստիարակության համակարգում, այն հանդիսանում է աշխուժության, առողջության աղբյուր, ճանաչողության և անձի զարգացման միջոց: Յուրաքանչյուր խաղ ընտրելիս պետք է հաշվի առնել երեխայի տարիքային և անհատական առանձնահատկությունները: Կրտսեր դպրոցականը խաղալու պահանջմունք ունի, ճիշտ է նրա համար խաղային գործունեությունը թեև գլխավորը չէ, սակայն դեռևս կարևոր տեղ է զբաղեցնում նրա կյանքում: Այս հանգամանքը պետք է հաշվի առնեն դասավարները՝ կրտսեր դպրոցականների ուսումնական գործունեությունը կազմակերպելիս:

Սուլիսումիլինսկին գտնում էր, որ բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների

Դրամատիզացիաների և դերային խաղերի սքանչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչև դպրոց գնալը, չպետք է փակվի

մրա առջև դպրոցի մեթոդիկան:

Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծ կսիրի դպրոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը կպահպանի նրա համար այն ուրախությունները, որը երեխան ուներ մինչ այդ: Այդ ուրախության պահպանման միջոցներից է խաղը:

Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Որպես գործունեության ձև՝ խաղը իրականացնում է հետևյալ գործառույթները.

- Դաստիարակող
- Շփման
- Հաղորդակցման
- Զարգացնող
- Կարգավորող

Երեխաները սիրում են խաղային իրավիճակների ստեղծում, որը նրանց ինքնակազմակերպման, ինքնաարտահայտման դրսևորման հնարավորություն է տալիս: Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը ժամանակակից ուսուցման գործընթացում անչափ կարևոր է: Ինչպես վերը նշեցինք, խաղը լուծում է կրթադաստիարակչական մի շարք խնդիրներ, մշակում, հմտություններ, կարողություններ, զարգացնում ուշադրությունը, հիշողությունը և երևակայությունը: Հոգեբանները և մանկավարժները /Ա.Լեոնտև, Դ.Էլկոնին, Լ.Վիգոտսկի, Ե.Արկին և ուրիշներ/ նշում են, որ խաղի կայացման համար անհրաժեշտ է խաղային միջավայր: Անհրաժեշտ է, որ խաղային միջավայրի կազմակերպումը տարբեր տարիքային խմբերում բխի երեխաների խաղային գործունեության աստիճանական զարգացումից:

Խաղային միջավայրի կազմակերպումը կարող է դիտվել խաղի զարգացման պայման, եթե մանակավարժը՝

ա/ ստեղծում է առարկայական միջավայր/  
ապահովում է նպաստավոր մթնոլորտ զ/  
դեկավարում է խաղը:

Զարգացնող խաղային միջավայրի բաղկացուցիչ մասերից է հաղորդակցումը երեխայի և մեծահասակի միջև: Դրա համար մեծ նշանակություն ունի շփման ժողովրդավարական ոճը: Հենց դա էլ թույլ է տալիս երեխայի և մեծահասակ միջև հաստատել վստահելի և անկաշկանդ փոխհարաբերություններ:

Շատ կարևոր է ուսումնական աշխատանքի ժամանակ կիրառել խաղ-ուսուցումն ուսուցում-խաղ ձևերը:

Բազմաթիվ խաղերից կարելի է առանձնացնել մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը, որոնք նպաստում են երեխաների մտավոր կարողությունների զարգացմանը: Երեխան անկաշկանդ է ու ազատ, իրեն թվում է թե խաղում է, բայց խաղալով յուրացնում է դասանյութը:

Մաթեմատիկական խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ:

Դրանք հետապնդում են ուսումնական նպատակներ: Խաղերը հաղորդակից են

դարձնում մաթեմատիական գիտելիքներին և ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնում մաթեմատիկայի նկատմամբ:

Քանի որ երեխային շատ հարազատ է խաղը, նա մեծ սիրով է մասնակցում խաղային իրադրություններում առաջադրված հակադրությունների վերլուծությանն ու պարզաբանմանը: Խաղային իրադրությունների առանձնահատկությունն այն է, որ խաղն ու լուրջ աշխատանքը միահյուսված են և դրանով հնարավոր է դառնում սովորողներին պահել մտավոր աշխույժ գործունեության ոլորտում՝ իրականացնելով ուսումնական նպատակներ:

Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է նրա ճիշտ և ժամանակին

Կազմակերպելու և անցկացնելու հմտությամբ: Խաղը կազմակերպելիս պետք է նկատի ունենալ, որ՝

ա/ Խաղի բովանդակությունը և կանոնները հասկանալի լինեն երեխային: բ/ Խաղը պետք է լինի կոնկրետ ու նպատակային:

գ/ Պետք է համապատասխանի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին: դ/

Խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինի չափավոր:

ե/ Այն պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Ստորև ներկայացնում եմ իմ դասապրոցեսում կիրառած դիդակտիկ, շարժական խաղեր, հաշվային զվարճալիքներ, տրամաբանական խնդիրներ, որոնցից շատերը անհրաժեշտության դեպքում փոփոխել եմ՝ խաղի կանոնների և բովանդակության մեջ դրսևորելով ստեղծագործական մոտեցում:

## **ՀԱՇՎԱՅԻՆ ԶՎԱՐՃԱԼԻՔՆԵՐ**

/կատարում են և ցուցադրում, նախորդին միշտ ավելացնելով

/Մի ոտք ունեմ, մի գլուխ,

Բայց մենակ եմ ու տխուր:

2

Ի՞նչ ես տխրում <<1>> եղբայր

Երկու հատ մեկ, որ միանան,

Իսկույն երկու կդառնան:

3

Սրան տեսե՛ք, բա է՞ս, բա է՞ս,

Երեք մեկի գումարն եմ ես



Չորս ոտք ունեւ՝ 4-ն էլ՝ 1

Ո՞վ ասաց, որ 1-երը ինձ չեն օգնել 4 կազմել:

5

Ապրե՛ք լավ էր, նույնիսկ շատ,

5 հատ 1-եր թե միանան,

վազքով դարոց կզնան:

6

Իմ հին ընկեր ձեռքդ տուր

մի մեկ էլ քեզ ավելացնեմ

իսկույն վեցը կկազմեմ:

7

Պարզից պարզ է, որ ես էլ

Մի <<1>> բռնեմ քեզ մոտ գամ

իսկույն 7-ը կդառնամ:

8

Այս ի՛նչ հեշտ էր,

Ի՛նձ էլ, ի՛նձ էլ <<1>> է պետք,

որ <<7>>-ի ձեռքը բռնի և 8 թիվը նա կազմի:

9

Ես էլ եկա <<1>> եղբայր

ինձ էլ օգնիր դառնամ 9:

10

Ա՛յ քեզ հրաշք, <<1>>

եղբայր քա ասում ես

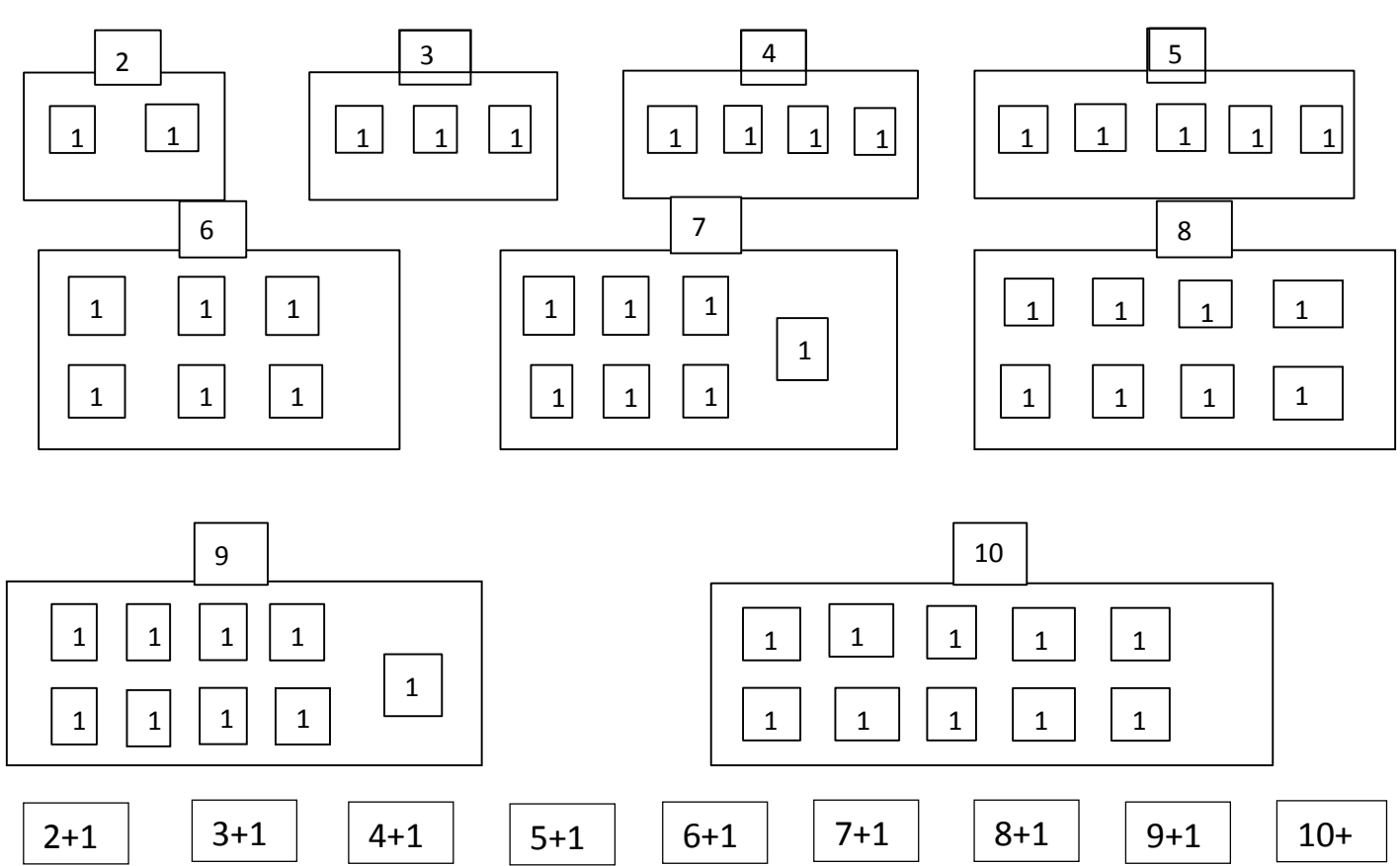
մենա՞կ եմ 10 հատ մեկեր,

որ շարվեն, իրար մեջքից

պինդ գրկեն Մեր

<<Քոչարին>> կպարեն:

2. Երեխաները հագնում են շապիկներ, որոնց վրա գրպանիկներ են: Ամեն անգամ ներկայացող թիվը, որն իր գրպանիկների վերևում ունի ներկայացվող թվանշանը, նախորդին ավելացնում է 1, այսպես՝ II նախորդ թվին



**ԵՎԵՔ ՀԱՇՎԵՆՔ** /կատարում ենք և ցուցադրում/1/

**Ուսուցիչ-** Դե՛, ձեզ տեսնեմ, միացեք ինձ

1, 2, 3, 4, 5

Քանի՞ մատ կա աջ ձեռքին

**Աշակերտներ-** հինգ

**Ուսուցիչ-** Իսկ քանի՞ սը ձախ ձեռքին

**Աշակերտներ-** հինգ

**Ուսուցիչ-** Քանի՞ սն եղավ միասին

**Աշակերտներ-** 10

**Ուսուցիչ-** Դե ծափ զարկեք 10 անգամ1,

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Ապա նորից պտտվեք ու հաշվելով ծափ զարկեք

Դե ցած իջեք 10-1

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

2/ Ձեռքերը գոտկատեղին

I

Կատարում ենք միասին,

1, 2՝ ձեռքերը վեր,

3, 4՝ ձեռքերը կողմ,

5, 6՝ ձեռքերը ցած,

7, 8՝ լուռ նստել

9, 10՝ ծուլությանը վերջ:

3/ 1, 2, 3, 4, 5 մատիկները հոգնեցին

Արագ-արագ փակվեցին

Գնդակի վերածվեցին

Տեսե՛ք, տեսե՛ք քուն մտան:

1, 2, 3, 4, 5 /մատիկները բացվումեն/

Մենք ո՛չ ծուլ ենք, ո՛չ անբան

Ահա նորից արթնացանք

Ծափ զարկեցինք, պարեցինք, ուրախացանք:**ԴԻԴԱԿՏԻԿ**

**ԽԱՂԵՐ**

## ՇՂԹԱ- ԳՆԱՑՔ

Նպատակը- 1-10 թվերի սահմանում, գումարման և հանման գործողությունների ամրապնդում:

Խաղի կանոնները- երեխաներին բաժանում եմ քարտեր, որոնց վրա 1-10 թվերի սահմանում հանման և գումարման գործողություններ են: Երեխաները պետք է հաշվեն նախորդ քարտի արտահայտության արժեքը և տեսնեն, եթե իրենց ձեռքի քարտի վրայի արտահայտությունը սկսվում է այդ պատասխանի թվով, մոտենան և շղթա կազմեն:

Այսպես, տրված են հետևյալ արտահայտությունները.

3-0            2+7        7-4

6-2            5+5

4+3            1+7

9-3            8-3

10-8           3-2

Շղթան կկազմվի հետևյալ հերթականությամբ

3-2    2+7

1+7    9-3

8-3    6-2

5+5    4+3

10-8    7-4

3-0

Վերջին աշակերտը կարող է ասել.

-Վա՛յ, ե՞ս էլ կամ, ահա քարտս՝ 3-0 ձեզ միանամ, շղթան փակենք,

Ճամփան քացեք

Դե՛, ձե՛զ տեսնեմ,

իմ

ընկերնե՛ր, Առաջացե՛ք:

Հետաքրքիր են նաև կատակ խնդիրները՝ իրենց պատասխաններով:

**Խնդիր- 5** գիրք կա դարակում

Հապա հաշվիր քո մտքում

Եթե 4-ը վերցնես

Տեղում որքա՞ն կթողնես:

**Պատասխան-** Ախր գրքեր չեն սիրում,

Դրանք փոշոտ են լինում,

Ի՞նչ գործ ունեմ գրքերից:

Դրսում գնդակ են խաղում, Դու

գրքերն ես դեմ անում:

\*\*\* Թուխսը

ունի 10 ճուտիկ

5-ը նախշուն, խատուտիկ

Մնացածը դեղնավուն

Թե տղա ես հաշվիր

Քանիսն էին դեղնավուն:

Ոնց հաշվեմ ա՛յ Սևակ

Տես անձրևն էլ սկսվեց

Թուխսը թները քացեց

Ճուտիկները վազեվազ

Մտան նրա թևի տակ:

## ԻՆՏԵԳՐԱԾ ԽԱՂԵՐ

Խաղում են խմբերով

Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է 1 տուփ՝ երկրաչափական տարբեր Չափերի պատկերներով լցված, որը պատրաստել են տեխնոլոգիայի դասաժամին:

**Առաջադրանք-** երեխաները պետք է հավաքեն ճուտիկներ, թռչնակներ, գնացք, ավտոմեքենա, կենդանիներ:

Կհաղթի այն խումբը, ով ավելի շատ պատկերներ կհավաքի և խմբերին կտրվեն հարցեր:

1/ Ի՞նչ երկրաչափական պատկերներ եք օգտագործում:

2/ Յուրաքանչյուր երկրաչափական պատկերից քանի՞ հատ եք օգտագործել:

Հարցեր կարելի է տալ նաև պատկերների համեմատման /մեծ, փոքր/ գույների վերաբերյալ:

Հետաքրքիր և ուսուցողական են նաև խաղ մրցույթներ, որոնք կարելի է անցկացնել 4- 5 փուլերով՝ աստիճանաբար ավելացնելով առաջադրանքի ծանրաբեռնվածությունը:

Այսպիսի մրցույթներ կարելի է անցկացնել 1-4-րդ դասարաններում, որպես թեմայի ամփոփում և ամրապնդում: Այն իր մեջ ներառում է համագործակցային և ինտերակտիվ ուսուցման տեխնոլոգիաները:

Խաղի համար սահմանել առավելագույն միավոր՝ 30 /բանալի/, /1բանալին- 1 միավոր/ Կրճատվեն 2 կամ 4 խմբի, կընտրվեն ավագներ:

Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար թիմը կվաստակի 1 բանալի, որը հավասարազոր է 1 միավորի: Հարցերը կարելի է թաքցնել ըստ խմբերի քանակի 2- 4 գույնի արկղերում կամ փուչիկներում: Յուրաքանչյուր թիմի գույն- հարցը որոշելու համար կօգտվեն վիճակահանության մեթոդից, խմբերի ավագները կհանեն գույնը և կբացեն իրենց հարցարկղը /փուչիկը/:

**I փուլ** - <<Արագ պատասխան>> /4 հատ յուրաքանչյուր թիմին/

**II փուլ**- <<Եղիր ուշադիր>> /լրացնում են կիսատ նախադասությունը կամ նշում ճիշտ տարբերակը/ 3 հարց՝ յուրաքանչյուր թիմի առավելագույն միավորը՝ 6/

**III փուլ**- <<Քարտային աշխատանք>> /4 առաջադրանք խմբի յուրաքանչյուր անդամին՝ առավելագույնը 6 բանալի/

**IV փուլ**- Համառոտել և լուծել խնդիրներ յուրաքանչյուր թիմին տրվում է 2 խնդիր անցածի ամրապնդման համար: /առավելագույն միավորը՝ 4 բանալի/:

Այս, և նման տիպի մրցույթները հետաքրքրություն են մտցնում դասապրոցեսում: Խմբի յուրաքանչյուր անդամ ձգտում է համագործակցության;

Մրցույթը ապահովում է սովորողների ակտիվ մասնակցությունը դասապրոցեսը կազմակերպելու հարցում: Գնահատվում են ոչ միայն առանձին աշակերտներ, այլև խմբի բնորոշ հատկանիշները, հմտությունները: Զարգանում է միմյանց հետ ճիշտ հաղորդակցվելու հմտություն, լսելու կարողություն: Աշակերտները կարողանում են գնահատել իրենց աշխատանքը, արժևորել ընկերների դերը այդ գործընթացում:

Մրցույթի ընթացքում ամեն մի աշակերտ ոչ միայն սովորող է, այլ նաև սովորեցրող և ուսուցման գործընթացը կազմակերպող: Մրցույթը հնարավորություն է տալիս ամեն մի աշակերտի գործուն մասնակցության ապահովումը դասապրոցեսին:



## ԵԶՐԱԿԱՅՈՒԹՅՈՒՆ

Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Այդ ամենին կարելի է հասնել խաղ- ուսուցում շղթայի կիրառմամբ: Առանց խաղի չկա՝ և չի՝ կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսումը համեմվում է խաղերով, դրանք երեխաների համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, բարձրացնում նրանց մտավոր ակտիվությունը: Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման՝ անհնար է հասնել արդի կրթականնպատակներին: Չէ՞ որ երեխայի ընկալած նյութական աշխարհն աստիճանաբար է ընդլայնվում: Այս աշխարհի մեջ կարելի է տեսնել ոչ միայն առարկաներ, այլև մեծահասակներին պտկանող իրեր, որոնցից երեխան դեռ չի օգտվել: Այդ առարկաների աշխարհին հասնելու և դրան յուրացնելու ընթացքում էլ տեղի է ունենում երեխայի հոգևոր զարգացումը: Զարգացման այս աստիճանում երեխայի համար դեռևս գոյություն չունեն առանձնահատուկ տեսական գործունեություն, գիտակցված ճանաչողություն: Այս ամենը արտահայտվում է գործողության ձևով և երեխան ձգտում է գործել: Եվ նա գործողություններ է կատարում իրեն

հասանելի առարկաներով՝ ընդօրինակելով մեծահասակներին՝ առարկայական խաղից անցում կատարելով դեպի դերային խաղ: Դերային խաղը գնալով իր գործունեության ոլորտը ավելի է ընդլայնում: Երեխան խաղի օգնությամբ ստանձնում է տարբեր դերեր և նրաձգտման ոլորտը գնալով մեծանում է: Խաղում է .դպրոց-դպրոցե, խանութ-խանութե և այլն: Այսինքն մեծանում է երեխայի պահանջմունքային ոլորտը: Այս ընթացքում երեխայի մոտ դրսևորվում է մարդկային գործունեության հանդեպ նախնական կողմորոշումը, մեծահասակների հարաբերությունների համակարգում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և մեծ լինելու պահանջ է ծնվում: Խաղի նշանակությունը չի սահմանափակվում նրանով, որ ծնվում են բովանդակությամբ նոր գործունեության դրդապատճառներ և դրանց հետ կապված խնդիրներ: Էականն այն է, որ խաղի մեջ ծնունդ են առնում դրդապատճառների հոգեբանորեն նոր ձևեր: Կարելի է ենթադրել, որ հենց խաղի մեջ է անցում կատարվում այնպիսի դրդապատճառներից, որոնք ունեն նախագիտակցական աֆեկտիվ գունավորումով աննախադեպ ցանկությունների տեսք, դեպի գիտակցականության սահմանին մերձեցող և ընդհանրական նպատակադրումների ձև ստացած դրդապատճառների: Աշխատանքի նպատակն է ուսումնասիրել և ներկայացնել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը և միջառարկայական մոտեցումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում: Ուսումնասիրվող նպատակին հասնելու համար դրվել և լուծվել են հետևյալ խնդիրները.  
.Ուսումնասիրել՝ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասապրոցեսում:  
.Ներկայացնել՝ հետազոտական աշխատանք:

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն է տալիս հանգելու հետևյալ եզրակացությունների: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական շատ խնդիրներ Հարկավոր է, որ ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ: Խաղերի ժամանակ երեխաները վարժվում են ընկերոջն օգնելուն, հաշվի են նստում մյուսների հետաքրքրությունների հետ և զսպում իրենց ցանկությունները: Երեխաների մեջ զարգանում է պատասխանատվության զգացումը, կարգապահությունը, կոփվում են կամքն ու բնավորությունը : Այսպիսով, մաթեմատիկական խաղերը տարրական դասարաններում ամենահիմնական միջոցներից են: Դրանք օգնում են նոր նյութի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու և ամփոփելու, ձեռք բերած գիտելիքներն ստուգելու նպատակով:

Դրանք նպատակաուղղված են մաթեմատիկական գիտելիքների խորացմանն ու ամրապնդմանը:

#### Առաջարկություններ

1 Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման ընթացքում ուսուցիչը պետք է ստեղծի այնպիսի բարոյահոգեբանական միջավայր, որտեղ սովորողն իրեն կդրսևորի առավելագույնս: 2 Երեխան պետք է խաղի միջոցով իր ստացած գիտելիքներն օգտագործի ոչ ստանդարտ իրավիճակներում, ցուցաբերի ինքնուրույնություն և նախաձեռնություն:

3 Խաղերի դերը մեծ է առավել պասիվ երեխաների լեզվական և մաթեմատիկական ունակությունների ձևավորման և զարգացման գործում: Դերային խաղերի կազմակերպման ժամա-նակ հարկավոր է ուշադրություն դարձնել այն հանգամանքին, թե ի՞նչ դրական ազդեցու- թյուն կունենա տվյալ դերը սովորողի ուսումնառության վրա, այսինքն հարկավոր է ներգրավել այնպիսի աշակերտների, որոնց վերլուծական մտածողությունը ղեռնա այնքան էլ զարգացած չէ

#### Առաջարկություններ

1. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման ընթացքում ուսուցիչը պետք է ստեղծի այնպիսի բարոյահոգեբանական միջավայր, որտեղ սովորողն իրեն կդրսևորի առավելագույնս:
2. 2 Երեխան պետք է իր ստացած գիտելիքները օգտագործի ոչ ստանդարտ իրավիճակներում, ցուցաբերի ինքնուրույնություն և նախաձեռնություն:
3. Խաղերի դերը մեծ է առավել պասիվ երեխաների լեզվական և մաթեմատիկական ունակությունների ձևավորման և զարգացման գործում:
4. Դերային խաղերի կազմակերպման ժամանակ ուշադրություն դարձնել այն հանգամանքին, թե ինչ դրական ազդեցություն կունենա տվյալ դերը սովորողի ուսումնառության վրա, այսինքն հարկավոր է ներգրավել այնպիսի աշակերտների, որոնց վերլուծական մտածողությունը ղեռնա այնքան էլ զարգացած չէ:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Жуковская Р.И, Игра и её педагогическое значение, Москва, 1975г.
2. Маркова Т.А., Актуальные проблемы педагогики игры, Сб. науч. трудов, Москва, 1990.
3. Մանկավարժություն 1.2012
4. „Նախաշավիղ“, ամսագիր
- 5, Սուխոմլինսկի՝ „Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին „
- 6 . „Մաթեմատիկան դպրոցում,, գիտամեթոդական ամսագիր