



**Հանրապետական մանկավարժահոգեբանական
կենտրոն**

**<<Հանրակրթական դպրոցների ուսուցիչների և
ուսուցչի օգնականների դասավանդման
հմտությունների զարգացման ապահովում>> ծրագիր**

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

**Դպրոց՝ <<Ծաղկունք բաց դպրոց>> հիմնադրամ
Թեմա՝ Խաղը՝ որպես կրտսեր դպրոցականի ուսուցման
միջոց
Վերապատրաստող, մենթոր՝ Արմենուհի Մելքոնյան
Ուսուցիչ՝ Մուրադյան Արփենիկ**

2023

Բովանդակություն

| | |
|---|-----------|
| 1.Ներածություն..... | 3 |
| 2. Հետազոտության նպատակները..... | 4 |
| 3. Հետազոտության խնդիրները..... | 4 |
| 4.Խաղը կազմակերպելիս ուսումնադաստիրակչական գործընթացում պիտի հաշվի առնել պահանջները..... | 5 |
| 5.Խաղը որպես ուսուցման ակտիվ ձև մաթեմատիկայի դասին..... | 14 |
| 6.Եզրակացություն..... | 20 |
| 7.Օգտագործված գրականություն..... | 21 |

Ներածություն

Հիմնահարցի արդիականությունը՝

Խաղը մարդուն ուղեկցել է նրա զարգացման բոլոր փուլերում: Այն մարդկային գործունեության ամենահրապուրիչ ձևերից մեկն է, որը ծագում է մանկության շրջանում և շարունակվում ամբողջ կյանքի ընթացքում: Տարբեր տեսանկյուններից քննարկելով խաղային գործունեությունը՝ գիտնականները նշում են, որ խաղը մարդկային մշակութային համակարգի ուրույն և անբաժանելի մասն է: Նրանք խաղը դիտում են որպես երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևորագույն միջոց: Խաղի միջոցով երեխային կարելի է կրթել և դաստիարակել: Երեխայի համար իրականության ճանաչման այս հզոր միջոցը բացահայտում է նրա բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի ժամանակ խիստ գործում են մանկան միտքը և երևակայությունը: Այս գործունեության ընթացքում բավարարվում են երեխայի հիմնական պահանջմունքները՝ ակտիվության և ինքնուրույնության դրսևորում, հասակակիցների հետ փոխշփումների և մեծահասակների կյանքին անմիջականորեն հաղորդակից լինելու, արտաքին աշխարհը ճանաչելու և այն արտացոլելու հնարավորություն: Խաղը նպաստում է նաև գործունեության նոր ձևերի՝ աշխատանքի և ուսումնական գործունեության տարանջատմանը: Երեխայի խաղն իր զարգացման ընթացքում ձեռք է բերում աշխատանքային և ուսումնական գործունեությանը բնորոշ կառուցվածքային տարրեր՝ նպատակ, պլանավորում և արդյունք:

Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հուզականությամբ հագեցած հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:

Խաղը նրա, մանուկ մարդու բնական օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է:

Հ. Թումանյան

Չետագոտության նպատակները՝

1. Չարգացնել կրտսեր դպրոցականների կարողությունները:
2. Բարձրացնել խաղի միջոցով երեխաների միտքն ու երևակայությունը:
3. Ուսումնասիրել խաղի կազմակերպման պահանջները:

Չետագոտության խնդիրները՝

1. Չաղորդել բազմաբնույթ տեղեկատվություն խաղի միջոցով:
2. Չստակ ձևակերպել խաղի նպատակները, սահմանվեն խաղի օբյեկտները և խաղատարածքը:
3. Մշակել խաղի պահանջները:

Խաղը կազմակերպելիս ուսումնադաստիրակչական գործընթացում պիտի հաշվի առնել պահանջները

Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան սովորողների դեռևս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնություն, ինչ- որ նոր բան սովորելու հակում, հետաքրքրասիրություն: Որն էլ պիտի հիմք հանդիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայացմանը: Այս տարիքից պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունն ու մտածողությունը: Այս տարիքում երեխաները հիմնականում ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի կարելի է կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որոնք կլինեն տեսողական, զգայական, դիդակտիկ: Շփվելով կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների հետ, մենք մեր առջև դնում ենք այսպիսի մանկավարժական խնդիր:

Երեխան խաղալով հասկանում է ինքն իրեն, ճանաչում իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ: Հստակ խնդիրներ և նպատակներ ունեն, հատկապես մտավոր խաղերը, զարգացնել երեխաների հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն է դառնում ուսումը: Սակայն դեռ երեկ իր զվարթ խաղերով տարված դպրոցականը չի կարող լիովին գերծ մնալ դրանցից: Այդ պատճառով, երբ ուսուցումը խելամտորեն զուգակցվում է խաղերով, երեխաների համար բացվում է մի նոր՝ առավել հետաքրքիր, սրտամոտ ու ցանկալի աշխարհ: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և, ինչու չէ, նաև աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է մի շարք գործոններով, որոնցից առաջնային են դրա ճիշտ ու ժամանակին կազմակերպումը և անցկացման բարեհարմար մեթոդները: Խաղը կազմակերպելիս անհրաժեշտ է նկատի ունենալ հետևյալ պահանջները.

1. Խաղը և դրա կանոնները պետք է լրիվ հասկանալի լինեն երեխաներին:
2. Խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին:
3. Խաղը պետք է լինի կոնկրետ:
4. Հեշտ ու դժվար, աշխույժ ու լուռ խաղերը հաջորդելու են միմյանց:
5. Խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինի չափավոր:
6. Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Յուրաքանչյուր խաղ կազմակերպելուց առաջ ուսուցիչը պետք է այն ենթարկի վերլուծության և վերանայի՝

ա) խաղի նպատակը,

բ) խաղացողների թիվը,

գ) գիտելիքների մակարդակը,

դ) նախապատրաստական վարժությունների կատարման անհրաժեշտությունը,

ե) խաղի անցկացման կանոնները,

զ) կատարման հնարավոր տարբերակները,

Խաղի ընթացքում պահանջվում են բարձր կարգապահություն, ուշադրություն և օբյեկտիվ գնահատում:

Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերի տեսակներն են՝

ա) դիդակտիկ խաղեր,

բ) հաշվային զվարճալիքներ և տրամաբանական խնդիրներ,

գ) շարժական խնդիրներ:

Դիդակտիկ խաղերը հիմնականում համապատասխանում են դասի թեմային և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու, անցածը խորացնելու, ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով: Կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը դիդակտիկ խաղերին նպաստում է նրանց ինքնադրսևորմանը և ինքնահաստատմանը: Դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտում՝ հետևաբար նաև կամային որակներ: Չվարճալի կամ թարմացնող խաղերը կարող են լինել թեմատիկ և ոչ թեմատիկ: Դա բխում է աշակերտների գիտելիքների մակարդակից և հետաքրքրության աստիճանից:

Չանելուկ-խնդիրները նպատակահարմար է առաջադրել դասի վերջում, որպեսզի երեխաները տանը նույնպես հնարավորություն ունենան մտածելու տվյալ առաջադրանքի ուղղությամբ:

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, որի ընթացքում երեխաներն առաջին անգամ շփվում են իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միացնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողությունները և մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում դաստիարակելու նպատակասլացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները: Դա նշանակում է, որ միջավայրը թուլացնում է երեխայի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնա: Խաղի ընթացքում հետևելով երեխայի վարքին՝ կարելի է դատել ընտանիքում մեծահասակների հետ նրանց հարաբերությունների մասին: Միաժամանակ երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր

՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Նմանակելով մեծահասակների տնային գործերը՝ երեխաները յուրացնում են կենցաղային աշխատանքի որոշ հմտություններ:

Խաղերի ճնշող մեծամասնությունն արտացոլում է նաև տարբեր մասնագիտության մարդկանց աշխատանք: Այսպիսով՝ այստեղից գալիս ենք այն եզրահանգման, որ խաղի միջոցով ընդլայնվում և խորանում են երեխաների հետաքրքրությունները տարբեր մասնագիտությունների նկատմամբ, և ձևավորվում է հարգանք աշխատանքի հանդեպ: Եվ արդյունքում երեխայի մեջ ձևավորվում է մեծի, հասարակայնորեն արժեքավոր դեր կատարելու դրդապատճառը: Սակայն խաղային գործունեությունն իրականացնելուց առաջ պիտի որոշել խաղի կանոնները: Դրանք

բխում են գործունեության բնույթից, «թեմայից» և այլն: Երեխաները ընդունում են այդ կանոնները, ենթարկվում դրանց սահմանված պայմաններին, անհրաժեշտության դեպքում՝ փոխում:

Այս կերպ վարժվում են հասարակական կյանքի ապրելակերպին՝ իրականացնելով ինքնուրույն ու ստեղծագործական գործունեություն:

Ուստի խաղի մեջ մտավոր ակտիվությունը միշտ շաղկապված է երևակայությանն ու խոսքին, որ քան զարգացած է մարդու մտածողությունը, այնքան հստակ է արտահայտվում նրա խոսքը:

Իսկ գրագետ խոսքը վկայում է մարդու զարգացած մտածողության մասին: Իսկ խոսքի զարգացման գործընթացն առավելագույն արդյունք է տալիս, երբ ուսուցումն ընթանում է խաղերի ձևով և ընթացքում օգտագործվում են ակտիվ բառապաշարը հարստացնող սյուժետային նկարներ, աշխուժացնող վարժություններ: Խաղի կանոնները որոշելուց հետո պիտի բաշխել դերերը: Դերերը բաշխելիս պետք է նկատի ունենալ ոչ թե այն, թե տվյալ դերն ինչ դրական ազդեցություն կունենա երեխաների փոխհարաբերությունների վրա:

Դերային խաղերի համար կարևոր են նաև մասնակիցների կարողություններն ու հմտությունները, որոնց նրանք տիրապետում են: Դրանք ընդհանուր ունակություններ են, որոնք պահանջվում են ցանկացած խաղում՝ հաղորդակցման ունակություն, խմբում աշխատելու կարողություն, ղեկավար որակներ, դիրքորոշումը պաշտպանելու ունակություն, անընդհատ փոփոխվող պայմաններում գործելու ունակություն և այլն: Դետևաբար, կարելի է եզրակացնել, որ խաղային գործունեության միջով երեխան պիտի իր մեջ ավելացնի դրականն ու նվազեցնի բացասական որակները: Այսպիսով, ինքնակազմակերպվող գործունեության ժամանակ երեխան.

- Բավարարում է իր բնական հակումները
- Բացահայտում է իր առանձնահատկությունները
- Ինքնադրսևոնավում է
- Սոցիալական հարաբերությունների մեջ է մտնում ընկերների հետ և ինքնուրույն կարգավորում այդ հարաբերությունները,
- Փորձում է ինքնուրույն հաղթահարել իր առջև դրված խոչընդոտները:

Խաղի յուրաքանչյուր տեսակ զարգացման հրաշալի միջոց է սովորողների համար: Ուսուցչի խնդիրն է՝ շարունակել խաղը, ծավալել ու ընդլայնել այն՝ միշտ ուշադրության

կենտրոնում պահելով դրա դաստիարակչական և ուսումնական նպատակները: Վերջին տարիներին խաղերի դասակարգման տարբերակ է առաջարկել Ս. Լ. Նովոսյուլովան: Նա դասակարգման հիմք է համարել խաղային գործունեության նախաձեռնությունը, որի հետևանքով առանձնացրել է 3 խումբ:

- Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը երեխաներն են: Դրանք ինքնուրույն և ստեղծագործական բնույթի խաղեր են: Օրինակ՝ գտի՛ր ավելորդը, շարունակի՛ր շարքը, որոնք ձևավորում են խմբի առանձին առարկաները ընդհանուր անվանման տակ միավորելու, առարկան ըստ «ինչի՞ց է բաղկացած, ի՞նչ է անում» սկզբունքի նկարագրելու ունակություն:
- Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը մեծահասակներն են, դրանք ունեն ընդգծված մանկավարժական ուղղվածություն: Դրանցից են՝ ուսուցողական — ինտելեկտուալ խաղերը. օրինակ՝ պատկերները դասավորի՛ր ըստ գույնի, ըստ ձևի և այլն:
- Ժողովրդական խաղեր, որոնք ավանդաբար փոխանցվում են սերնդեսերունդ՝ իրենց մեջ ամփոփելով ազգի ավանդույթներն ու սովորությունները:

Ներկայումս արժեքավոր է նաև ռուս մանկավարժներ Ս.Ա. Կոզլովայի և Տ. Ա Կուլիկովայի կողմից առաջարկված խաղերի դասակարգման եղանակը՝ ըստ որի խաղային գործունեությունը իր բնույթով լինում է ստեղծագործական և նպատակաուղղված զարգացնող կամ կանոնով: Առաջ են քաշվում խաղերի հետևյալ տեսակները՝

1. Ռեժիսորական խաղեր:
2. Խաղ – թատերականացումներ:
3. Շինանյութով խաղեր:
4. Կանոնավոր խաղեր:
5. Շարժախաղեր:
6. Դիդակտիկական խաղեր:

1. Խաղի անվանումը՝ ռեժիսորական, խոսում է խաղի նմանության մասին ֆիլմերի և ներկայացումների ռեժիսոր-բեմադրողների հետ: Իսկապես, ռեժիսորական խաղերում երեխան հանդես է գալիս խաղի բեմադրողի դերում: Ինքն է ընտրում սյուժե, «գրում» է խաղի «սցենարը», ընտրում խաղի դերերն ու «մասնակիցներին» և ինքն է կարգավորում խաղի ընթացքը: Ռեժիսորական խաղը ստեղծագործական բնույթի, ինքնուրույն խաղ է: Այն միաձայն խաղ է, քանի որ մյուս «մասնակիցները» անշունչ առարկաներ են՝ խաղալիքներ, տարբեր իրեր, փոխարինող առարկաներ: Խաղացող երեխան միաժամանակ գործում է իր և մնացած բոլոր «խաղընկերների» կողմից, դրանով իսկ կառավարում խաղային իրադրությունը և կարգավորում խաղի ընթացքը: Ռեժիսորական խաղերի հիմնական առանձնահատկությունը, կարելի է ասել, նույնիսկ առավելություններ, պահանջմունքներ, հետևաբար չունեն նաև հավակնություններ խաղից, ինչը հնարավորություն է տալիս խաղացող երեխային միանձնյա ղեկավարելու, որոշելու բոլորի փոխարեն և գործելու՝ սեփական նախասիրություններից, հետաքրքրություններից և կարողություններից ելնելով:

Ռեժիսորական խաղն ունի արտաքին հայացքից անտեսանելի, սակայն բավական լուրջ խորհուրդ այն նրբանկատորեն սովորեցնում է երեխային խաղալ և գնահատել սեփական ուժերը: Անշունչ «խաղընկերների»՝ խաղալիքների և առարկաների հետ շփվելու միջոցով, նա, կարծես, նախապատրաստվում է հասակակիցների հետ հաղորդակցման: Անհատական խաղը հնարավորություն է տալիս երեխային ազատ արտահայտելու սեփական փորձը, դիտարկելու այն տարբեր կողմերից և տեսանկյուններից և խաղալու բոլոր խաղալիքներով: Ռեժիսորական խաղերի միջոցով բավարարվում են երեխայի եսակենտրոն հակումները: Ռեժիսորական խաղերի ղեկավարումը մանկավարժներից պահանջում է նրբանկատ մոտեցում: Հաշվի առնելով այն, որ ռեժիսորական խաղը խիստ անհատական գործունեություն է, անհրաժեշտ է ղեկավարման ընթացքում խուսափել ուղղակի ցուցումներից, հրահանգներից:

Երեխաներին կարելի է օգնել հետաքրքիր առաջարկների, պրոբլեմային իրադրությունների, հուշող հարցերի, սցենարի նախնական քննարկման միջոցով կամ նոր խաղանյութ տրամադրելով: Ռեժիսորական խաղերի զարգացման կարևորագույն պայմանը խաղային միջավայրի ստեղծումն է և հարուստ խաղանյութի ապահովումը:

2. Խաղ-թատերականացումները երեխաների կողմից նախաձեռնված բեմականացումներ են, խաղ-ներկայացումներ, որոնց միջոցով երեխան փորձում է վերարտադրել իր երազած աշխարհը, աշխարհի այն կատարյալ պատկերը, որին նա ներթուստ

ձգտում

է:

Խաղ-բեմականացումները հաճելի են երեխաներին իրենց մարդասիրական ուղղվածությամբ և պարզությամբ, երեխային հասկանալի բովանդակությամբ և բարձր հուզականությամբ: Այսպես, գեղարվեստական գրականության լավագույն տարբերակը հեքիաթն է, որի բովանդակությունը երեխաները գերազույն հաճույքով են ներկայացնում խաղ-թատերականացումներում: Հեքիաթի բովանդակությունն է՝ արտահայտելու սեփական պատկերացումները բարու և չարի, գեղեցիկի և տգեղի մասին: Խաղ-թատերականացումները երեխային հնարավորություն են տալիս նաև ստեղծագործելու հերոսի կերպարն իր բոլոր դրսևորումներով վերլուծվում է խաղի ընթացքում և նպաստում համարժեք դիրքորոշման ձևավորմանը:

Ստորև ներկայացնում եմ սեփական փորձից :





3. Շինանյութով խաղերը կառուցողական խաղեր են, որոնց մանկավարժական նշանակությունը բազմիցս հիշատակվել է ականավոր մանկավարժների աշխատություններում: Կառուցողական խաղն իրենից ներկայացնում է բնույթով ստեղծագործական, արդյունավետ գործունեությունը, որի օգնությամբ երեխան ձեռք է բերում մարդկային պրակտիկ գործունեության կարողություններ և հմտություններ: Ռուս հոգեբան և մանկավարժ Ա. Ն. Լեոնտևը, կարևորելով կառուցողական խաղերի մանկավարժական նշանակությունը, նշում է, որ շինանյութով խաղերը կամ շինարարական խաղերն իրենց բնույթով և կառուցվածքով ստեղծարար են, արգասաբեր ու նպաստում են մանկան գործունեության նոր ձևերի առաջացմանը: Շինանյութով խաղերի ընթացքում զարգանում է երեխայի տարածական երևակայությունն ու տրամաբանական մտածողությունը, ձևավորվում է երեխայի կառուցողական գործունեությունը, նախապատրաստվում են ուսումնական գործունեության տարրերը, կատարելագործվում են աշխատանքային գործունեության կարողություններն ու հմտությունները: Շինանյութով խաղերի ընթացքում երեխան, հանդես գալով շինարարի դերում, իսկապես զբաղված է ստեղծարար

գործունեությամբ, որի արդյունքը ակնհայտ է և տեսանելի և՛ իր, և՛ մեծահասակների համար: Խաղի առավելությունը այն է, որ այն պահանջում է երևակայական խաղային տարածություն, միջավայրի պատկերացում և կառուցում, երևակայության և տարածական մտածողության լարված աշխատանք, գործընկերների համար համագործակցության եզրերի հաստատում:

4. Կանոնով խաղին բնորոշ են մի շարք առանձնահատկություններ, որոնք ներկայացնում են դրանց էությունն ու մանկավարժական արժեքը: Այսպես.

1. Կանոնով խաղը նպատակաուղղված մանկավարժական գործընթաց է, որն ունի ուսումնական, դաստիարակչական ու զարգացնող հստակ նպատակներ և խնդիրներ:
2. Կանոնով խաղերի ընթացքում երեխաների խաղային գործողություններն ու հարաբերությունները կարգավորվում են խաղի համապատասխան կանոններով:
3. Կանոնով խաղերը ղեկավարվում են ուղղակի եղանակներով:
4. Կանոնով խաղերին բնորոշ հստակությունն ու պատրաստի բովանդակությունը նպաստում են դրանց ինքնաղեկավարմանը:

5. Շարժախաղերը մեծ նշանակություն ունեն հատկապես մաթեմատիկայի բնագավառում, քանի որ դրանք նպաստում են սովորողների տարածական կողմնորոշմանը, ձևավորում են միմյանց հետ մրցելու, պայքարելու, հաղթելու, դրանով իսկ նաև դրական վերաբերմունք ուսման նկատմամբ, որն էլ մաթեմատիկա առարկայի բովանդակության, նրա նկատմամբ հետաքրքրության ձևավորման ու տարածական պատկերացումների ձևավորման գրավականն է: Շարժախաղերի շնորհիվ ամրապնդում է երեխաների առողջությունը, ընդլայնվում է աշխարհայացքը, առաջացնում է հետաքրքրություն գիտության տարբեր բնագավառների նկատմամբ:

6. Դիդակտիկական խաղը ուսուցման միջոց է, որը ձևավորում է ինքնուրույն սովորելու ունակություն՝ ելնելով երեխաների ինքնավերլուծության և ինքնագիտակցության կարողություններից: Ինչպես ցանկացած գործունեություն, այնպես էլ խաղը կատարում է որոշակի գործառություններ, որոնցով էլ պայմանավորված է նրա յուրահատկությունը: Ռուս մանկավարժ Վ. Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր գործառույթները.

- **Սոցիալ- մշակութային գործառույթ:** Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ-վերահսկող գործընթացներ: Խաղի սոցիալ-մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոցն թույլ է տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ-մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:
- **Ինքնաիրականացման գործառույթ:** Սա խաղի հիմնական գործառույթներից է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնիրականացման ոլորտ: Հենց այս

տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

- **Հաղորդակցման գործառույթ:** Խաղը հաղորդակցման գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:
- **Ախտորոշիչ գործառույթ:** Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ «ինքնաարտահայտման միջոց է», որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:
- **Թերապևտիկ գործառույթ:** Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ. Բ. Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնցում երեխան մտնում է դերային խաղի մեջ:
- **Խաղի շտկողական գործառույթ:** Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլև խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացք և նպատակը նրանց համախմբումն է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել հատկապես շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնագագացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:
- **Խաղի զվարճացնող գործառույթ:** Չվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում: Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է:

Խաղը մոգական ուժ ունի, այն ունակ է սնելու երևակայությունը: Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռնում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել:

Խաղը որպես ուսուցման ակտիվ ձև մաթեմատիկայի դասին

Այսօր կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաներն ունեն չափազանց հետաքրքիր և զարգացնող խաղալիքներ, խաղում են բազմաշերտ մտավոր գործունեություն պահանջող խաղեր, Էլ չենք խոսում համակարգչի ու համացանցի ընձեռնած հնարավորությունների մասին: Այն ինչ, մեր կրտսեր դպրոցի բազմաթիվ ուսուցիչների ձեռքին դեռևս կավիճն է, դասագիրքը և ինքնուրույն ճանապարհով պատրաստած կամ ձեռք բերած պարզունակ դիդակտիկ նյութեր: Բնականաբար, միայն այս միջոցների վրա կառուցված դասերը չեն հետաքրքիր կրտսեր դպրոցականներին, չեն մղի սովորելու: Ցավոք,

դպրոցում ևս այդ երեխաների հետ աշխատելիս հաճախ ոչ թե կարևորվում է ուսումնական գործունեության ծավալելու համար չափազանց անհրաժեշտ կարողությունների ձևավորումը, այլ ուսումնական ծրագիրը կատարելու համար ուսուցիչները շտապում են միանգամից փոքրիկների գիտելիքներ հաղորդել և ստուգել դրանց ձեռքբերման մակարդակը: Անշուշտ, ցանկացած ուսումնական գործունեություն նաև նպաստում է այն ծավալելու կարողությունների ձեռքբերմանը, սակայն խոսքը ե՞րբ, ինչպե՞ս և ի՞նչ գնով-ի մասին է: Այս

կարևոր խնդիրների լուծման ընթացքում խաղերը մեծապես նպաստում են ուսումնական գործունեության ծավալման համար անհրաժեշտ այն ունակությունների ձևավորմանը, որոնք օգնում են կրտսեր դպրոցականի ճիշտ և առողջ ապրել այդ տարիքը, սովորել՝ առանց դժվարությունների, առանց մանկության արժեքների կորստի: Խաղը

կարևոր է նաև ուսուցվող նյութի ամրակայման համար: Նոր թեման բացատրելուց հետո ուսուցիչը երեխաների կողմից ստուգում է նյութի յուրացումը և այն ամրապնդում տարբեր եղանակներով, այդ թվում՝ մաթեմատիկական խաղերի միջոցով:

Մաթեմատիկական խաղերը կարելի է կիրառել նաև մյուս առարկաների ուսուցման ժամանակ, ինչը կապահովի մաթեմատիկայի ու տվյալ առարկայի միջառարկայական կապը: Օրինակ՝ մաթեմատիկայի դասին հնարավոր է օգտագործել այն պարագաները, որոնք աշակերտները պատրաստել են աշխատանքի ուսուցման ժամերին: Երբ երեխաները իրենք են պատրաստում, և այդ պատրաստածով նրանք խաղում են, դա մի հիասքանչ մթնոլորտ է դառնում: Երեխաների պատրաստած երկրաչափական պատկերները՝ քառակուսի, շրջան, ուղղանկյուն, եռանկյուն, ձվածիր և այլն, այդ պատկերները տարբեր չափերի են լինում; Ուսուցչի հրահանգից հետո երեխաները պիտի բարձրացնեն և ցույց տան երկրաչափական պատկերները:

Օրինակ՝ բարձրացրեք ամենամեծ շրջանները, ցույց տվեք ամենափոքր քառակուսին և այլ նման հարցեր: Նստարանին

ղնում ենք ուղղանկյունը, հետո դրա վրա տեղադրում ենք շրջանը, շրջանի վրա տեղադրում ենք քառակուսին: Այսպիսի խաղեր կազմակերպելով, երեխաները երբեք չեն մոռանում կամ սխալ չեն գծում երկրաչափական պատկերները:





Կիրառելի են նաև երկրաչափական բովանդակությամբ խաղեր. օրինակ՝ **Կառուցի՛ր պատկերներ:** Ուսուցիչը աշակերտներին հանձնարարում է հաշվեձողիկներով կառուցել երկրաչափական պատկերներ: Երկրաչափական խաղերից են՝ «Գուլակի՛ր՝ ինչ ենք թաքցրել», «Հանի՛ր պահանջվող առարկան», «Գծի՛ր փակ աչքերով», «Որտե՞ղ է իմ տեղը» և այլն:



Համր խաղը կարելի է կազմակերպել գումարում և բազմապատկում ուսուցանելիս:
Շարունակիր հաշվել խաղը հարմար է կազմակերպել թվարկություն ուսուցանելիս, որի նպատակն է սովորեցնել հաշվել ` սկսած ցանկացած թվից:
Գնալով պակասեցրու խաղը կազմակերպվում է թվարկություն ուսուցանելիս և հետ հաշիվ կատարելիս:
Լավագույն հաշվորդը խաղը կարելի է անցկացնել դասի տարբեր փուլերում և տարբեր եղանակներով:
Կլուծի արագ ու ճիշտ խաղը նպատակահարմար է կազմակերպել տնային աշխատանքներ ստուգելիս:
Պատասխանի՛ր անմիջապես խաղը թվաբանական բոլոր գործողություններն

աշակերտների մեջ ամրակյելու միջոցներից մեկն է: **Գտնել մտքում պահած թիվը** այս խաղի ժամանակ ուսուցիչը հաջորդաբար ասում է գործողություններ, իսկ աշակերտները կատարում են պահանջվող հաշվումները:

Դասը հետաքրքիր դարձնելու համար սովորական վարժությունների կամ բանավոր հաշվի ժամանակ ուսուցիչը կարող է նկարել ծաղիկ գրատախտակին, որի թերթերի վրա գրված լինեն վարժություններ և երեխաները արագ պիտի ասեն պատասխանները:

Անցկացնում են նաև խրախուսանք - խաղ «Սանդղակներով բարձրացի՛ր ու տե՛ս, թե ով գործողություններ կատարելով ավելի արագ կհասնի ամենավերին աստիճանին»:
«Ում ձեռքին է թիվը» ակտիվացնող քարտային խաղի միջոցով զարգանում են աշակերտների ուշադրությունը, հաշվումներ կատարելու կարողություններն ու հմտությունները: Յուրաքանչյուր աշակերտ ստանում է մեկ քարտ: Խաղավարի ընտրությամբ որևէ աշակերտ կարող է իր քարտի առաջադրանքը: Ուշադրություն է դարձվում, որ աշակերտները կարողանան թվերը ճիշտ մեծացնել կամ փոքրացնել մի քանի անգամ կամ մի քանիսով: Նրանք պետք է ուշադիր լինեն, որպեսզի կարողանան որոշել, թե հարցի պատասխանն իրենց ձեռքի՞ն է: Հետո ընթերցում են իրենց քարտի հարցը, և այսպես շարունակվում է խաղը:

Տարրական դասարաններում խաղային տեխնոլոգիաները լավագույն միջոց են ուսուցանող գնահատման նպատակով բանավոր հարցում կազմակերպելու գործում: Ներկայացնենք ուսուցանող գնահատման նպատակով կիրառվող դիդակտիկ խաղերի նմուշօրինակներ.

Դիդակտիկ խաղեր 1-ին դասարանի համար

Ստացի՛ր փուչիկ

Թեման- 10 թվի կազմությունը

Նպատակը- Ամրապնդել թվերի կազմությունը, զարգացնել արագ և ճիշտ հաշվելու կարողությունները:

Ապա գուշակի՛ր

Թեման - Գումարում և հանում 20-ի սահմաններում

Նպատակը - Ամրապնդել գումարման և հանման գործողությունների կատարումը 20-ի սահմաններում, զարգացնել ուշադրությունը:

Ասա՛ նախորդ կամ հաջորդ թիվը

Թեման - Առաջին տասնյակ

Նպատակը - Ամրապնդել աշակերտների պատկերացումները՝ նախորդ և հաջորդ թվերի մասին: Չարգացնել ուշադրությունը, արագ մտածելու կարողությունը:

Արագ ու լուռ

Թեման – 2 - 10 թվերի կազմությունը

Նպատակը – Ձարգացնել արագաշարժություն, ինքնուրույնություն: Կրկնել թվերի կազմությունը:

Կենտ ու գույգ թվեր

Թեման - Կենտ և գույգ թվեր

Նպատակը – Ամրապնդել կենտ և գույգ թվերի իմացությունը, զարգացնել ուշադրությունը:

Գծի՛ր փակ աչքերով

Թեման – Երկրաչափական պատկերներ

Նպատակը - Ամրապնդել երկրաչափական պատկերների իմացությունը, զարգացնել ձեռքի շարժումը, աչքաչափը:

Դիդակտիկ խաղեր 2-րդ դասարանի համար

Շղթայաձև օրինակներ

Թեման - Բազմապատկում, բաժանում

Նպատակը - Ամրապնդել բազմապատկման և բաժանման գործողությունների կատարումը 100-ի սահմաններում, նպաստել արագ և ճիշտ հաշվելու հմտությունների ձևավորմանը, մաթեմատիկական խոսքի զարգացմանը, ուշադրության կենտրոնացմանը:

Թվաբանական լոտո

Թեման - Բազմապատկում, բաժանում

Նպատակը - Ամրապնդել բազմապատկման և բաժանման գործողությունների կատարումը, նպաստել արագ և ճիշտ հաշվելու հմտությունների ձևավորմանը, մաթեմատիկական խոսքի զարգացմանը, ուշադրության կենտրոնացմանը:

Թվաբանական դոմինո

Թեման - Բազմապատկում, բաժանում

Նպատակը - Ամրապնդել բազմապատկման և բաժանման գործողությունների կատարումը, նպաստել արագ և ճիշտ հաշվելու հմտությունների ձևավորմանը, մաթեմատիկական խոսքի զարգացմանը, ուշադրության կենտրոնացմանը:

Եզրակացություն

Խաղը շատ կարևոր դեր ունի երեխայի կյանքում: Խաղերի միջոցով զարգանում է երեխայի մտածողությունը, ստեղծագործական կարողությունները, կյանքի են կոչվում բազմաթիվ հետաքրքրություններ, կոփվում ` ուշադրությունը, ընդլայնվում են գիտելիքները, բարձրանում է տրամադրությունը: Բազմաթիվ խաղերի մեջ բավականին մեծ է մաթեմատիկական դիդակտիկ և ստեղծագործական բնույթի խաղերի դերը: Դրանց նպատակը ` աշակերտներին զվարճություն պատճառելով, մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելն է, մաթեմատիկայի նկատմամբ ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնելն է: Խաղերի ժամանակ ամենաթույլ աշակերտն անգամ ոգևորվում է, ակտիվ մասնակցում խաղերին, այդ կերպ նա ձերբազատվում է բարդություններից: Երեխան խաղալով աննկատ ձեռք է բերում մաթեմատիկական գիտելիքներ: Մաթեմատիկական

Խաղերն ունեն իրենց պատմական անցյալը: Այս խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ, այլ մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելը, տվյալ առարկայի նկատմամբ ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնելը և դասին նպաստավոր թարմություն հաղորդելը: Շրջապատող միջավայրից վերցրած տվյալներով կառուցված զվարճալի խնդիրների միջոցով իրականացվում է տեսականի և գործնականի կապը, ինչպես նաև ապահովվում է կրթության ու դաստիարակության միասնությունը: Աշակերտներին գործնականորեն ցույց է տրվում մաթեմատիկայի կիրառությունը կյանքի տարբեր բնագավառներում, և դա խթանում է նրանց հետաքրքրասիրությունը տվյալ ուսումնական առարկայի հանդեպ: Նրանք զարմանքով ու սպասողաբար փնտրում են որոնվող հարցերի պատասխաններն, իսկ երբ կարողանում են գտնել, ապա մեծ բավականություն են ստանում դասապրոցեսից:

Առաջարկություն`

Կրթական բարեփոխումները ուսուցչից պահանջում են առարկայի խոր և բազմակողմանի իմացություն: Հնարավոր չէ լավ ուսուցիչ դառնալ, եթե կատարելապես չես տիրապետում մասնագիտությանը: Պետք է սիրել երեխային, չմոռանալ, որ ուսուցիչը մեծ դերակատարում ունի ապագա քաղաքացու ձևավորման գործում:

Գրականություն

1. Հ. Ս. Հարությունյան, Խաղալով սովորում ենք մաթեմատիկա, Երևան, 2003:
2. Ս. Ա. Չիբուխյան, Մաթեմատիկայի իմ այբուբենը, Երևան, 2007:
3. Ս. Սարգսյան, Ուրախ մաթեմատիկա, Երևան, 2006:
4. Ջուլյետա Գյուլամիրյան, Խաղալով սովորենք. Երևան, 2009:
5. Սոնա Սարգսյան, Ուսուցանող գնահատում մաթեմատիկա 1-4 դասարաններ, Հրազդան. 2012: