

«Էդիթ Պրինտ» հրատարակչություն

## Ավարտական հետազոտական աշխատանք

Թեմա՝ Ավագ նախադպրոցական տարիքի երեխաների տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորումը դիտակտիկ խաղերի և հանելուկների միջոցով

Հաստատություն՝ Արտաշատ քաղաքի թիվ 8 մանկապարտեզ

Դաստիարակ՝ Անուշ Գուլոյան

Ղեկավար՝ Ավետիսյան Ժաննա

2023

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	3
ԳԼՈՒԽ 1. ԱՎԱԳ ՆԱԽԱԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՏԱՐԻՔԻ ԵՐԵԽԱՆԵՐԻ ՏԱՐԲԱԿԱՆ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ՊԱՏԿԵՐԱՑՈՒՄՆԵՐԻ ՁԵՎԱՎՈՐՈՒՄԸ ԴԻՏԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԵՎ ՀԱՆԵԼՈՒԿՆԵՐԻ ՄԻՋՈՑՈՎ.....	5
1.1 Տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորման առանձնահատկությունները մանկապարտեզի ավագ խմբում.....	5
1.2 Դիտակտիկ խաղերի և հանելուկների դերը ավագ նախադպրոցականի տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորման գործընթացում.....	8
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ.....	18
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....	19

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

**Հետազոտության կարևորությունը:** Նախադպրոցական տարիքի երեխաների դաստիարակության համակարգում բացառիկ կարևորություն է տրվում տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների զարգացմանը, նրանց կողմից հետաքրքրությունների և ակտիվության դրսևորմանը: Տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների զարգացումը նախադպրոցական տարիքում ունի հիմնական հետևյալ նպատակը՝ նախադպրոցականին նախապատրաստել դպրոցին, սովորեցնելով հաշվել, չափել, համեմատել, տարրական մաթեմատիկական գործողություններ կատարել, բացահայտել շրջապատող առարկաների հատկանիշերը, ըստ ձևի մեծության և այլն: Նպաստել հոգեկան գործընթացների և հատկապես մտածողության (համեմատություն, վերլուծություն, ընդհանրացում կատարելու կարողության) զարգացմանը: Նախադպրոցական տարիքում տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորումը ներառում է ծրագրային երկու հիմնական խնդիր՝ նախաթվային կամ մինչթվային և թվային կամ քանակական:

Տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորումը նպաստում է մտավոր զարգացմանը, իսկ մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորման ու զարգացման արդյունավետ միջոցներ կարող են լինել ճիշտ ընտրված դիդակտիկ խաղերն ու հանելուկները, ինչով էլ պայմանավորված է ավարտական աշխատանքի թեմայի ընտրությունը:

Աշխատանքի **նպատակն** է ուսումնասիրել և ներկայացնել ավագ նախադպրոցականների տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորումը դիդակտիկ խաղերի և հանելուկների միջոցով:

Նպատկից բխող **խնդիրներն են.**

1. Վերլուծել տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորման առանձնահատկությունները մանկապարտեզի ավագ խմբում:

2. Ներկայացնել դիտակտիկ խաղերի և հանելուկների դերը ավագ նախադպրոցականի տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորման գործընթացում:

3. Առաջարկել մաթեմատիկական բովանդակությամբ դիդակտիկ խաղեր և հանելուկներ:

Աշխատանքի համար մեթոդական հիմք են հանդիսացել Լ. Ս. Մետլինայի , Հ. Ռ. Հարությունյանի, Ս.Ա. Չիբուխյանի, Ա. Առապովայի, Տ. Սաուլինայի, Ա. Մերբինայի տեսությունները:

**Հետազոտական աշխատանքի կառուցվածքը:** Աշխատանքը կազմված է ներածությունից, տեսական մասից, եզրակացություններից, գրականության ցանկից: Աշխատանքը համակարգչային շարվածքով կազմում է 20 էջ:

**ՄՎԱԳ ՆԱԽԱԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՏԱՐԻՔԻ ԵՐԵՒԱՆԵՐԻ ՏԱՐՐԱԿԱՆ  
ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ՊԱՏԿԵՐԱՑՈՒՄՆԵՐԻ ՁևԱՎՈՐՈՒՄԸ ԴԻՏԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ  
ԵՎ ՀԱՆԵԼՈՒԿՆԵՐԻ ՄԻՋՈՑՈՎ**

**1.1 Տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորման  
առանձնահատկությունները մանկապարտեզի ավագ խմբում**

Նախադպրոցական տարիքի երեխաների դաստիարակության համակարգում բացառիկ կարևորություն ունի տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների զարգացումը: 5-6 տարեկան երեխաների ծրագիրն ապահովում է մաթեմատիկական պատկերացումների առավելագույն մատչելի ծավալ և խթանում մտավոր զարգացման առաջընթացը:

Մաթեմատիկայի ուսուցումը մանկապարտեզում երեխաների իմացական ընդունակությունների սիստեմատիկ, մտավոր զարգացմանը նպաստող գործընթաց է, որի ժամանակ երեխաներին հաղորդվում է գիտելիքների որոշակի համակարգ: Այս խմբում ուսուցումը տարբերվում է դպրոցում անցկացվող ուսուցումից: Մանկապարտեզում հաղորդվում են ծավալով փոքր և տվյալ տարիքի համար մատչելի գիտելիքներ: Ի տարբերություն դպրոցի, երեխաները չեն ստանում տնային առաջադրանք, գրավոր աշխատանքներ չեն կատարվում: Այլ են մեթոդները: Ավելի շատ առաջադրվում են զննական, խաղային և զվարճալի հնարներ՝ ելնելով նրանց անհատական առանձնահատկություններից: Կարևորը երեխաների ձեռք բերած մաթեմատիկական գիտելիքների վերջնական արդյունքն է: Մաթեմատիկայի յուրաքանչյուր պարապմունքի ժամանակ դաստիարակը օգտագործում է զանազան մեթոդներ.

1. Բառային (բացատրում, պատմում, հարցեր).
2. Դիտողական (առարկայի, նկարի ցուցադրում, երկրաչափական պատկերներ և մարմիններ).
3. Պրակտիկ (աշխատանք անհատական նյութերով).
4. Խաղային (դիդակտիկ, զարգացնող, զվարճալի, մրցակցային).

5. Գրաֆիկական առաջադրանքներ: Դաստիարակը բոլոր պարապմունքներին պետք է հետևի իր և երեխաների խոսքին, տերմինների ճիշտ օգտագործմանը: Նա չպետք է շփոթի «թիվ» և «թվանշան» բառերը, «թվերից ո՞րն է մեծ» և «ո՞ր թվանշանն է մեծ» արտահայտությունները [16 էջ 7]:

Տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորման և զարգացման միջոցները մանկապարտեզում.

1. Մաթեմատիկայի պարապմունքներ:

2. Դիդակտիկ զարգացնող, զվարճալի, մրցակցային, ինտելեկտուալ խաղեր:

3. Պարապմունքների զանազան տեսակների կապը (մայրենի լեզու, ապլիկացիա, նկարչություն, ֆիզկուլտուրա, երաժշտական):

4. Ջրոսանքներ, էքսկուրսիաներ:

Տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների զարգացման ծրագիրը հիմնված է հանրակրթական պետական կրթակարգի պահանջների և 5-6 տարեկան երեխաների զարգացման ու կրթական չափորոշիչների վրա:

Ծրագիրն իր մեջ ընդգրկում է հետևյալ 5 բաժինները.

- Մեծություն
- Ձև
- Տարածության մեջ կողմնորոշում
- Ժամանակի մեջ կողմնորոշում
- Քանակ և հաշիվ:

Ծրագրի յուրաքանչյուր բաժնում ընդգրկված են տարբեր բնույթի և բարդության ծրագրային խնդիրներ: Դրանք հազեցված են ժամանակակից մեթոդիկայի հետաքրքրաշարժ տարրերով և նպաստում են առարկայի քանակի, մեծության հատկանիշների, երկրաչափական ձևերի ծանոթացմանը, ժամանակի զգացողության և տարածական պատկերացումների ճշտմանը: Ծրագրի արդյունավետ յուրացումը կապված է խմբերում կազմակերպված զարգացնող միջավայրի և ուսուցման ժամանակակից մեթոդիկաների կիրառման հետ: Ծրագրի նպատակն է.

• Ձևավորել տարրական մաթեմատիկական նախաթվային պտտկերացումներ՝ քանակ, մեծություն, ձև /հատկանիշներ/ և տարածության ու ժամանակի մեջ կողմնորոշում:

• Ձևավորել առարկաների 2 խմբերն առդրման և վերադրման եղանակով համեմատելու հմտություն:

- Ձևավորել դիդակտիկ նյութերով աշխատելու ցանկություն:
- Մշակել ուսումնական գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրություն:
- Տարբեր զգայարանների զարգացում/տեսողություն շարժում/:
- Երեխաների զարգացման բարենպաստ պայմանների ստեղծում:
- Երեխաների ինքնուրույն գործունեության զարգացում:

Ավագ նախադպրոցական տարիքում (5-6 տարեկան երեխաներ)երեխայի զարգացումը, նրա հիմնական ձեռքբերումները պայմանավորված են կամաձին բնույթի հոգեկան գործընթացներով: Բուռն զարգացող կամաձին հոգեկան գործընթացները նպաստում են երեխայի գործունեության և վարքագծի կարգավորմանը, դրդապատճառային ոլորտի վերակառուցմանը: Երեխայի դրսևորումներին բնորոշ են դառնում կամային հատկություններ, որոնք դրդում են մտածված և նպատակաուղղված գործողությունների, կարգավորում են երեխայի վարքը: Ավագ նախադպրոցականը փորձում է ծրագրել սեփական գործողությունները, նախապես վերլուծելով ու համապատասխանեցնելով դրանք ներքին ցանկություններին և պահանջմունքներին: Ավագ նախադպրոցականի վարքագիծը գիտակցված բնույթի է, այն կառավարելի իր, հետևաբար և մանկավարժի կողմից: Այս տարիքում ընդլայնվում են երեխայի իմացական հետաքրքրությունները, զարգանում ինտելեկտուալ կարողություններն ու ստեղծագործական ընդունակությունները, աստիճանաբար ձևավորվում են տրամաբանական աշխարհճանաչման մեխանիզմներ, որոնք նպաստում են ուսումնական գործունեության տարրերի դրսևորմանը: 6-7 տարեկանում լիարժեք զարգացած երեխան պատրաստ է կազմակերպված սիստեմատիկ ուսուցմանը դպրոցում: Էական փոփոխություններ են տեղի ունենում ավագ նախադպրոցականի անձնավորության ձևավորման գործընթացում: Առաջին պլան են մղվում անձնային հարաբերությունները, որոնք ընկերական են կամ

գործնական հասակակիցների հետ, և խորհրդատվական (արտախրադրային)՝ մեծահասակների հետ: Դաստիարակության խնդիրները, բնականաբար կամաձին հոգեկան գործընթացների զարգացմանը: [16 էջ 24-25]

## **1.2 Դիտակտիկ խաղերի և հանելուկների դերը ավագ նախադպրոցականի տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորման գործընթացում**

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է մանկության շրջանում և մարդու ողջ կյանքի ընթացքում: Խաղը՝ որպես նախադպրոցականի առաջատար գործունեություն, երեխայի զարգացման ու դաստիարակության լավագույն միջոցն է: Ինքնաճանաչման և ինքնահաստատման ասպարեզ է, զարգացնում է ազատություն: Խաղի միջոցով են ձևավորվում երևակայելու, գործողություններն ու զգացումները ինքնուրույն կարգավորելու ունակությունները: Ինքնագնահատման ասպարեզ է, ինքնաճանաչման գործուն միջոց, մեծերի կողմից պարտադրված թեմատիկայից: Խաղը պետք է կազմակերպվի որպես երեխաների հետ դաստիարակի համատեղ գործունեություն: Մեծը հանդես է գալիս խաղընկերոջ և ոչ թե պարտադրողի դերում: Գերմանացի հոգեբան Կ. Գրոսը խաղը համարում է կարծիք, որի օգնությամբ երեխան ձեռք է բերում կյանքի համար անհրաժեշտ « հարմարանք», ընդ որում՝ խաղի հիմքում ընկած է ընդօրինակման մեխանիզմ: Խաղային գործունեության մանկավարժական նշանակությունը երեխաների կյանքում կարևորել Ա. Կոմենսկին, Ժ. Ռուսոն, Ֆ. Ֆրյոբելը մանկավարժներ Խ. Աբովյանը, Ղ. Աղայանը , Հ. Թումանյանը և այլն: Խ. Աբովյանը մանկավարժների հորդորում էր «չզրկել երեխային անմեղ խաղերից»: Հ. Թումանյանը գտնում էր, որ խաղը երեխայի բնական օրգանական պահանջն է , նրա էությունը: Խաղի դերն ու նշանակությունը նախադպրոցականի կյանքում դիտում են որպես երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման կարևորագույն միջոց: Վ. Շտեյնի կարծիքով խաղը բնագո է, որը ստիպում է խաղալ բոլոր երկրների երեխաներին: Խաղում երեխան արտացոլում է իշխելու, պայքարի՝ իրական կյանքում չբավարարված բնագոները: Համաձայն Ֆրոյդի տեսության՝ խաղը մարդուն բնորոշ



գործունեությունն է՝ պայմանավորված նրա հոգեկանի զարգացմամբ: Խաղը ոչ միայն երեխային զարգացնում է հասակողմանի, այլ նաև զարգացնում է երեխայի հոգեկան գործընթացները:

Խաղը ստեղծագործական գործունեություն է, քանի որ այն նպաստում է յուրաքանչյուր խաղացող երեխայի անհատական առանձնահատկությունների քացահայտմանը: Խաղի ընթացքում դրսևորվում են երեխայի հակումներն ու հետաքրքրությունները: Նախադպրոցականի խաղային գործունեության միջոցով իրականացվում են հետևյալ հիմնական խնդիրները.

- Զարգանում են հոգեկան գործընթացները

- Խաղի ընթացքում ստեղծվում են ինքնաարտահայտվելու հնարավորություններ

- Խաղը՝ որպես իմացական գործունեություն նպաստում է աշխարհաճանաչմանը,

- Խաղի ընթացքում զարգանում են բարոյականային որակների և հուզագգացմունքային ոլորտը:

Մանկավարժները խաղերը դասակարգում են երկու խմբի՝ ստեղծագործական և կանոններով :

Ստեղծագործական խաղերում արտացոլվում են երեխաների տպավորություններն ու պատկերացումներն արտաքին աշխարհի հանդեպ, դրսևորվում են նախասիրություններն ու հետաքրքրությունները, զարգանում է նրանց երևակայությունը:

Կանոններով խաղերը կազմակերպվում են մեծահասակների կողմից: Այս խմբին են պատկանում դիդակտիկ խաղերը, շարժողական խաղերը: Կանոնով խաղերի բովանդակությունը նախապես մշակվում է և ներկադրացվում երեխաներին: Խաղերը կրթում, դաստիարակում և զարգացնում են երեխաներին:[ 19]

Իսկ ինչ նշանակություն ունի խաղը: Խաղային գործունեության ընթացքում երեխայի մոր մշակվում է կենտրոնանալու ինքնուրույն մտածելու ուշադրություն կենտրոնացնելու գիտելիքներ ձեռք բերելու սովորություն: Տարվելով երեխաները չեն նկատում որ սովորում են հալտնագործում մտապահում են նոր նյութեր կողմնորոշվում են ոչ սովորական իրավիճակներում լրացնում են պատկերացումների հասկացությունների պաշարը զարգանում են երևակայությունը: Նույնիսկ

ամենապասիվ երեխաները ընդգրկում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ և մեծ ջանք են գործադրում որպեսզի խաղընկերկներին հուսախաբ չանեն:

Ռուս հոգեբան Դ. Բ. Էլկոնինը խաղին մոտենում է հոգեբանական տեսանկյունից. «Խաղը հանդես է գալիս որպես մի գործունեություն, որը կապ ունի երեխայի պահանջմունքների ոլորտի հետ: Դրանում տեղի է ունենում նախնական, հուզական, գործուն կողմնորոշում դեպի մարդկային գործունեության իմաստը: Ծագում է մեծերի հետ հարաբերություններում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և չափահաս լինելու պահանջմունքը» [1 էջ 28]

Խաղերի ճիշտ կազմակերպման, մասնավորապես, նրանց նպատակների միջև գոյություն ունեցող կապերի մասին ուշագրավ եզրահանգում է կատարում ռուս մանկավարժ Մ. Է. Վայները՝ կարևորելով ուսումնական գործընթացում մտավորի և զգացմունքայինի միասնությունը: Ընդունելով Լ. Ս. Վիգոտսկու և Ս. Լ. Ռուբինշտեյնի այն տեսակետը, որ երեխաների մտավոր զարգացման ուղղությամբ պայմաններ ստեղծելու համար անհրաժեշտ է մտավոր և զգացմունքային գործընթացների միասնության ապահովում՝ Մ. Է. Վայները նշում է. «...առաջին հերթին երեխայի զարգացման գործընթացում անհրաժեշտ է պահպանել նրա զգացմունքային և մտավոր ներուժի ներդաշնակ հավասարակշռությունը... Երկրորդ՝ անհնար է երեխայի լիարժեք մտավոր զարգացում, եթե զգացմունքների ձևավորման անբավարարվածություն կա: Զգացմունքները չեն կարող փոխարինվել, ճանաչվել մտավոր կարողություններով, քանզի դրանց բացակայությունը կամ զգացմունքային ոլորտի աղքատությունը կհանգեցնեն մտածողական գործընթացների պասիվության» [3 էջ 16]

Ռուս մանկավարժ և հոգեբան Մարգարիտա Գուսլովան նշել է, որ խաղի շնորհիվ ուսուցումը դառնում է առավել հետաքրքիր ու արդյունավետ, քանի որ խաղը, լինելով երեխայի առաջատար գործունեությունը նախադպրոցական տարիքում, նրա համար շարունակում է կարևոր դեր խաղալ նաև դպրոցում, այսինքն՝ հենվելով խաղի պատճառած ուրախության վրա՝ կարելի է սովորողներին ուսումնական նյութը հասցնել տարբեր հնարներով՝ յուրաքանչյուր դեպքում կիրառելով համապատասխան խաղը [9]

Ռուս մանկավարժ Սելենոն տվել է խաղի հետևյալ սահմանումը. «Խաղը իրադրային պայմաններում տեղի ունեցող գործունեության ձև է՝ ուղղված հասարակական փորձի ստեղծմանն ու յուրացմանը, որում ձևավորվում ու կատարելագործվում է վարքագծի ինքնավերահսկողությունը» [8 էջ 5] Ռուս մի շարք այլ մանկավարժների կարծիքով (Ս. Ն. Կարպով, Ս. Ա. Շմակով) խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխաների դաստիարակության, ուսուցման ու հոգեկան զարգացման մեջ: Այն անհամարձակ, անվստահ աշակերտներին հնարավորություն է տալիս հաղթահարելու իրենց բարդություններն ու անվճռականությունը [8]

.«Դիդակտիկական խաղը, - գրել է ռուս մանկավարժ Իրինա Յակովլևան, - ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար» [17]

Ռուս մանկավարժներ Սվետլանա Կոզլովան և Տատյանա Կուլիկովան առաջարկել են խաղերի հետևյալ տեսակները՝ ռեժիսորական խաղեր, խաղթատերականացումներ, շինանյութով խաղեր, կանոնով խաղեր, շարժախաղեր, դիդակտիկ խաղեր, որոնք նպաստում են սովորողների ստեղծագործական ու տրամաբանական մտածողության զարգացմանը [11]

Խաղի միջոցով երեխան ձեռք է բերում նոր գիտելիքներ և հմտություններ: Խաղերը որոնք օժանդակում են ընկալման ուշադրության հիշողության մտածողության ստեղծագործական ունակությունների զարգացմանը որոնք ուղղված են նախադպրոցականի ընդհանուր մտավոր զարգացմանը: Ի տարբերություն գործունեության այլ ձևերի խաղն ի սկզբանե նպատակաուղղված գործունեություն է այլ նպատակներ և խնդիրներ երեխան իր առջև չի դնում և չի լուծում: Խաղը հաճախ դիտվում է որպես գործունեությունորը երեխան կատարում է հենց իր համար այլ խնդիրներ և նպատակներ չի հետապնդում: Նախադպրոցականի համար խաղն ունի առաձևահատուկ նշանակություն խաղը նրա համար և ուսուցում է և աշխատանք և դաստիարակության ձև: Խաղը նախադպրոցականի համար շրջակա միջավայրի ճանաչման միջոց է : Խաղը կարող է դառնալ դաստիարակության միջոց եթե այն ներգրավվի մանկավարժական գործընթացի մեջ: Ղեկավարելով խաղը մանկավարժն

ազդում է երեխայի անձի զարգացման բոլոր կողմերի վրա զգացմունքների գիտակցության կամքի և ընդհանրապես վարքի վրա:

Մակայն եթե երեխայի համար նպատակը հենց խաղն է ապա մանկավարժի համար ով կազմակերպում է խաղը կա նաև այլ նպատակ երեխաների զգացումը նրանց կողմից որոշակի գիտելիքների յուրացումը կարողությունների ձևավորումը : Հենց սրանում է կայանում խաղը որպես դաստիարակության միջոց հասկացության մի կողմից խաղի մեջ նպատակի բացակայությունը մյուս կողմից խաղը անձի ձևավորման նպատակաուղղված գործունեություն է:

Մեծամասամբ դա արտահայտվում է այսպես կոչված դիտակտիկ խաղերի մեջ: Այդ հասկացության լուծման բնորոշումը հենց բացահայտում է խաղի դաստիարակչական արժեքը: Եթե դաստիարակչական նպատակներն իրականացվում են խաղային գործունեության մեջ ապա այն դաստիարակչական արժեքն ավելի ակնառու է լինում:

Խաղն արժեքավոր է միայն այն դեպքում եթե այն օգնում է հարցի մաթեմատիկական բովանդակության յուրացմանը սովորողների մոտ մաթեմատիկական գիտելիքների ձևավորմանը և հստակեցմանը: Դիտակտիկ խաղերը և խաղ վարժությունները խթանում են երեխաների շփմանը քանի որ այդ խաղերի անցկացման գործընթացում երեխաների ծնողների և երեխաների երեխաների և մանկավարժների փոխհարաբերությունները սկսել են կրել ավելի ազատ և հուզական բնույթ: Երեխանը պետք է լավ հասկանան խաղի բովանդակությունը նրա կանոնները խաղային յուրաքանչյուր դերի իմաստը : Խաղային գործունեության իմաստը պետք է համընկնի իրկանում կատարվող գործողությունների հետ:

Այսպիսով դիտակտիկ խաղը նպատակաուղղված ստեղծագործական գործունեություն է որի ընթացքում սովորողն ավելի խորը և գունեղ է ընկալում շրջապատող իրականության երևույթները և ճանաչում են աշխարհը:

Դիտակտիկ խաղերի առանձնահատկությունները

- Դիտակտիկ խաղերն ունեն ուսուցանող հստակ նպատակ և խնդիրներ:
- Դաստիարակող և զարգացնող բնույթի են, ուսուցման խնդիրների հետ

համատեղ լուծվում են երեխայի դաստիարակության և զարգացման խնդիրները:

- Նպատակաուղղված և կազմակերպված բնույթի են, ինչը հնարավորություն է տալիս պլանավորելու խաղային ուսուցման գործընթացը:

- Խաղային ուսուցման արդյունքները ենթակա են գնահատման և վերահսկման:

Հիմնական առավելություննր նրանում է, որ դրանք հնարավորություն են տալիս երեխաներին ուսուցանվելու իրենց համար հետաքրքիր ձևով: Երեխաների խաղի ընթացքում գրավում է ոչ այնքան խնդիրները, որքան խաղին ակտիվ մասնակցելու, մրցելու և հաղթելու ցանկությունը: Դիդակտիկ խաղերի ընթացքում ձեռքբերված գիտելիքներն ու կարողությունները կայուն են: Դիդակտիկ խաղերի միջոցով նախադպրոցական ուսուցանվում է առանց հատուկ մտադրության, ինչպես նշում է Ա. Ուսովան, «ավտոդիդակտիզմի» սկզբունքով: Այն երեխային դրդում է ինքնաուսուցման և նպաստում է երեխաների ինքուրույնության հաստատմանը և ինքնակազմակերպմանը:

Դիդակտիկ խաղերը դասակարգվում են դիդակտիկ նպատակներով և կազմակերպման ձևերով: Կազմակերպման ձևով բաժանվում են առարկայական, սեղանային և բանավոր դիդակտիկ խաղերի: առարկայական դիդակտիկ խաղերը բազմազան են և բազմաբնույթ, դրանցից առավել արժեքավոր են սյուժետային դիդակտիկ խաղերը և մեծահասկների կողմից կազմակերպվող խաղ-բեմականացումները: Սեղանային խաղերի շարքին են դասվում ինտելեկտուալ աշխատանք ենթադրող դիդակտիկ խաղերը՝ լոտոն, դոմինոն, փազլը և այլն: Նախադպրոցականի զարգացման գործում իրենց յուրահատուկ տեղն են զբաղեցնում բանավոր դիդակտիկ խաղերը, որոնք բավական բարդ են նախադպրոցական երեխաների համար, որ ենթադրում է մտավոր աշխատանք առանց դիտողականության: Բանավոր դիդակտիկ խաղերի տեսակներից են հանելուկները, սուտասելուկները, հորինումները: [17]

Դիդակտիկ ուղղվածությամբ ( ուսուցանող նպատակով և խնդիրներով) լինում են.

- Խոսքի զարգացման
- Երաժշտական
- Մաթեմատիկական

○ Բնագիտական:

Ելնելով նախադպրոցական կրթադասիաչակչական համակարգի վերակառուցման պահանջներից նոր հիմնադրույթներում ընդգծվում է մաթեմատիկական դիտակտիկ խաղերի կազմակերպման ուղիների նորացման անհրաժեշտությունը: Եթե ուսումնական ծրագիրը ձգտում է առավելագույն արդյունավետության այն պետք է ուեննա երախաների ակտիվության խթանման բազում միջոցներ: Որպեսզի խաղերը դառնան երեխաների ստեղծագործական ինքնաբացահայտման և տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների յուրացման միջոց և կատարեն իրենց զարգացնող դերը պետք է հրաժարվել առ այսօր խաղի վերաբերյալ տիրող ստերոտիպային պատկերացումներից, այսինքն խաղը չդիտել որպես տարրական մաթեմատիկական հասկացություններ ձևավորվող կարգավորված գործընթաց, այլ լինի ազատ:

Հանելուկները երեխաների ամենասիրած ստեղծագործություններն են: Հանելուկները հարուստ են հակադրություններով և համեմատություններով: Նրանց պատասխանների գուշակումը երեխայից պահանջում է վերացարկման ունակություն, որի զարգացումը նպաստում է հետագա ողջ ուսումնական գործունեության արդյունավետության բարձրացմանը: Հանելուկն առակների և երևույթների ցայտուն, ակնհայտ հատկանիշների վառ և պարզ նկարագրությունն է: Հանելուկը հայ բանահյուսության և գրականության հնագույն տեսակներից է: Գրականության մեջ մշակվել է 5-րդ դարից: Չափածո մեկ կամ մի քանի տողից կազմված սեղմ բանաձև է, մեծ մասամբ՝ հարց: Խոր հնադարում լայն կիրառություն է ունեցել իբրև մարդու մտավոր հասունությունը և հնարամտությունը փորձելու միջոց, իսկ մեր ժամանակներում վերածվել է մանկական ժամանցի: Հանելուկ, բանահյուսական ժանր, որը փոխանցվել է նաև գրականությանը: Ունեցել է մի քանի անվանում՝ առակ, հանք, պընզըլ, ճեռոք:

Հանելուկն առարկան, երևույթը պատկերում է այլաբանորեն, նրա հատկանիշները նկարագրում գաղտնագրված: Կազմված է երկու բաղադրիչից՝ բանաձևից և լուծման առարկայից: Հանելուկի վաղնջական նմուշներ և կիրառման

մասին վկայություններ պահպանվել են Ռիզվեդայում, Աստվածաշնչում, գրավոր ու քանավոր ավանդված այլ աղբյուրներում:

Մաթեմատիկական հանելուկները այսօր շատ ակտուալ են: Թվերի և տրամաբանության մասին հանելուկները շատ են և շատ են օգտագործվում այսօր մանկապարտեզներում: Հանելուկների միջոցով զարգացնում ենք երեխաների մտածողությունը տրամաբանությունը:

Ստորև ներկայացված են դիդակտիկ խաղերի և հանելուկների օրինակներ՝ ուղղված տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների զարգացմանը:

Խաղեր ուղղված երեխաների տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների ուսումնասիրմանը

#### **<<Ով է առաջինը>> խաղը**

Երեխաները մոռացել են թե ով ու հետևից է կանգնած եղել: Առաջինը պետ է ավելի փոքր լինի երկրորդից , իսկ երկրորդը ավելի փոքր երրորդից: Ինչ հասակ ունի առաջին երեխան, իսկ վերջինը....

Խնդրեք որ երեխաները շարք կազմեն աճման ու նվազման կարգով, հասկանան ու տեղին օգագործեն աջից ձախ, վերև ներքև, տակ վրա, առաջ հետև բառերը:[4]

#### **<<Շարունակիր նախադասությունը >> բառախաղը**

Եղել ես կենդանաբանական այգում, եթե այո ես կասեմ մի նախադասություն իսկ դու շարունակիր

- Փղի ականջները մեծ են, իսկ կնճիթը.....երկար
- Նապաստակաի ականջները երկար են, իսկ պոչը.....կարճ
- Նապաստակի պոչը կարճ է, իսկ աղվեսինը.....երկար
- Ջայլամի ոքերը երկար են , իսկ վիզը.....երկար[4]

#### **<<Ով ավելի արագ>> խաղը**

Սեղանին դնելով տարբեր գույնի և չափերի կծիկներ կանաչը տվեք երեխային դեղինը դուք վերցրեք: Ասացեք երբ կլսես ծափ ազդանշանը ինձ հետ միաժամանակ սկսիր քանդել թելը: Երբ երեխան կհաղթի նրան ասեք թե ինչու նա հաղթեց դուք ավելի արագ էիք քանդում և խնդրեք փոխվել թելերով այս անգամ ել կծկելով թելը: Իսկ վերջում թելերը իրար վրա դնելով չափեք թե որն էր ավելի կարճ և երկար:[4]

#### **<<Կազմիր նախշ>> խաղը**

Երեխաներին տալիս ենք երկրաչափական պատկերներ դրանցով երեխան պետք է կազմի նախշեր; Սկզբում եթե երխան դժվարանում է պետք է օգնել: Երկրաչափական պատկերների քանակը գնալով մեծացրեք և երեխաներին խնդրեք տիկնիկ զինվոր և ուրիշ այլ բաներ պատրաստել:[4]

### **«Մեծ-փոքր» դիտակտիկ խաղ**

Այս խաղում տարբեր մեծությունների առարկաներ կամ բնական նյութեր են օգտագործում՝ քարեր, տերեւներ, ծաղիկներ, երկրաչափական մարմիններ եւ այլն: Դաստիարակը յուրաքանչյուր երեխայի բաժանում է մեկական առարկա. Օրինակ՝ տերեւ եւ առաջարկում է գտնել տվյալտերեւից ավելի մեծ կամ փոքր տերեւ:

Երեխաները գտնում են եւ դասավորում են աստիճանաբար նվազող չափի խմբերով: Դաստիարակը օգնում է երեխաներին համեմատել ու արտահայտել բառերով՝ «ամենամեծ տերեւ, քիչ փոքր տերեւ եւ փոքր տերեւ»: Կամ դասավորել աճման կարգով եւ արտասանել՝ «փոքր տերեւ, ավելի մեծ տերեւ, ամենամեծ տերեւ»: Խաղի միջոցով զարգանում է ոչ միայն երեխայի հիշողությունը, ճանաչողականությունը, այլ նաեւ զարգացնում է կապակցված խոսքը, հարստացնում բարապաշատը: Խաղի միջոցով երեխան սովորում է համեմատել, տարբերել ու նմանեցնել: Երեխան պետք է արագ մտածի: Խաղի միջոցով ընդլայնվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատի, տարածության, կյանքի եւ բնության մասին: Երեխաները սիրով են խաղում այս խաղը: [16]

**Հանելուկներ** ուղղված երեխաների տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը

- Երբ մենակ է
- Հանդես գալիս
- Ոչ մի արժեք
- Ցույց չի տալիս
- Բայց տես կյանքի
- Ամեն հարցում
- Խնդիրներ է



Մեզ մատուցում  
Թվերի հետ  
Թվերին կից  
Հրաշքներ է  
Գործում մեկից: **(գրո)**

Նա նման է սյունի,  
Ծիծաղելի տեսք ունի  
Կանգնած է ցից, իսկ գլխին,  
Եռանկյունի իր կեսին: **(մեկ)**

Նա էլ ոտքը ծալել,  
Գլուխն առաջ է թեքել  
Նազանքով վիզը ճոճում  
Ինչպես կարապը լճում: **(երկու)**

Նա մի սյուն է կողքին օղ,  
Ով ուզում է գրի թող: **(տասը)**

Նա նման է կարթի,  
Կախված է առանց որդի: **(իննը)**

Ուղիղ անկյուն ունեմ չորս  
Այդքան էլ կողմ այ Վարոս  
Կողմերն իրար հավասար  
Ինչ պատկեր եմ իմացար **(քառակուսի)**

Անիվի պես ես կլոր եմ  
Լիալուսնի պես բոլոր եմ  
Թե գաթայի հեքիաթն հիշես  
Դու ինձ իսկույն կճանաչես **(շրջան)**

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Այսպիսով, ելնելով հոգեբանամանկավարժական գրականության ուսումնասիրությունից և մեր կատարած փորձարարական աշխատանքների արդյունքների վերլուծությունից կարելի է եզրակացնել, որ.

1. Խաղը՝ որպես նախադպրոցականի առաջատար գործունեություն, երեխայի զարգացման ու դաստիարակության լավագույն միջոցն է: Խաղի միջոցով են ձևավորվում երևակայելու, գործողություններն ու զգացմունքները ինքնուրույն կարգավորելու ունակությունները: Տարրական մաթեմատիկական ավելի հեշտ և արդյունավետ է երեխաներին մատուցել դիտակտիկ խաղերի և հանելուկների միջոցով:

2. Դիդակտիկ խաղերն ունեն ուսուցանող հստակ նպատակ և խնդիրներ: Դաստիարակող և զարգացնող բնույթի են, ուսուցման խնդիրների հետ համատեղ լուծվում են երեխայի դաստիարակության և զարգացման խնդիրները: . Դիդակտիկ խաղերի հիմնական առավելությունը նրանում է, որ դրանք հնարավորություն են տալիս երեխաներին ուսուցանվելու իրենց համար հետաքրքիր ձևով: Դիդակտիկ խաղերի ընթացքում ձեռքբերված գիտելիքներն ու կարողությունները կայուն են: Դիդակտիկ խաղերը դասակարգվում են դիդակտիկ նպատակներով և կազմակերպման ձևերով:

3. Հանելուկները ևս օգնում են տարրական մաթեմատիկական պատկերացումներ ձևավորել նախադպրոցականների մոտ: Հանելուկների միջոցով զարգանում է ոչ միայն երեխաների տրամաբանությունը, ամրապնդվում որևէ հասկացության շուրջ ունեցած գիտելիքները, այլև զարգանում է ստեղծագործական միտքն ու խոսքը:

## ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 - 31:
2. Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6, էջ 35 – 43:
3. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ:
4. Հարությունյան Հ. Չիրուխյան Ս. Մաթեմատիկայի իմ այբուբենը մաս 1,2
5. Մանուկյան Լ., Միտոյան Հ., և ուրիշներ, Մանկապարտեզի ավագ խմբի (5-6) տարեկանների կրթական համալիր ծրագիր (5+), Երևան, 2008
6. Մետլինա Լ.Ս. — “Մաթեմատիկան մանկապարտեզում”
7. Абылгазиева И.И., Ильина И. В., Земцов Д. И., Федосеев А. И., Инновационные технологии в образовании выпуск №2, 1. Теория и методология игр в образовании, Издательство ООО, МАКС Пресс, 2011, 145 с..
8. Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с..
9. Гуслова М.Н. Иновационные педагогические технологии М. “Академия,, 2010 г. – 286 с..
10. Данилова В.В. Рихтерман Т. Д. и др. Обучение математике в детском саду- М. Академия 1997
11. Козлова С.А., Куликова Т.А., Дошкольная педагогика, Академия: 2000, 406 с..
12. Лаврентьев В. В., “Подвижные игры,, Начальная школа 2008 №9, 38 – 41 с..
13. Менджеричкая Д. В., Воспитателю о детской игре, М., Издательство «Просвещение», 1982 год, 128 с..
14. Никитин Б.П. Интеллектуальные игры. – Изд. 6-е, испр. и доп., Обнинск, “Световид”, 2009–216 с..
15. Новосёлова С.Л., “ Игра дошкольника”. – М., 1989, 286 с..
16. Помораева И. А. Позина В. А. Формирование Элементарных математических представлений Старшая группа

- 17.Потапова Л.А., Дидактические игры, игровые упражнения и их роль в формировании элементарных математических представлений, Санкт-Петербург 2012, 28 с..
- 18.Фролова Л. А., Использование дидактической игры при обучении орфографии, Начальная школа 2009 №10, 30 – 32 с..
- 19.[https://mankakanblog.wordpress.com/2013/06/08/ /](https://mankakanblog.wordpress.com/2013/06/08/)