

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՂ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ

ՀՀ ԿԳՄՍՆ «ՄԱՐՏՈՒՆՈՒ Տ. ԱՔՐԱՀԱՄՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ
ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ



Հերթական ատեստավորման ենթակա

ՈԼՍՈԼԳԻՃՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ

ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ՄԵՋ ՍՏԵՂԾԱԳՈՐԾԱԿԱՆ ՈՒՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ
ՉԱՐԳԱՑՈՒՄԸ ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ՄԵԹՈԴՈՎ

ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ՎԱՅՐԸ՝ ՎԱՐԴԵՆԻՍ

ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՂԵԿԱՎԱՐ՝ ԲԵՅԲՈՒԹՅԱՆ ՀԱՍՄԻԿ

ՈԼՍՈՒՑԻՉ՝ ՆԵԼԱ ՎԱՐԴԱՆՅԱՆ

ԴՊՐՈՑ՝ <<Արփուհնք գյուղի միջնակարգ դպրոց>> ՊՈԱԿ

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱՃՈՒԹՅՈՒՆ	3
Գրական ակնարկ	4
ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ՀԵՏԱՉՈՏՈՒԹՅՈՒՆ	6
Խմբի նկարագիր	6
Հետազոտության ընթացքը	7
Եզրակցություն	14
Հավելվածներ	16
Դասապլան 1	16
Դասապլան 2	18
Դասապլան 3	20

ՆԵՐԱՃՈՒԹՅՈՒՆ

Գիտական հետազոտությունները փաստում են, որ ստեղծարարությունը նպաստում է ընդհանուր զարգացմանը՝ ձևավորվում է հուզական ոլորտը, կատարելագործվում է մտածողությունը, երեխան դառնում է ընկալունակ արվեստի և գեղեցիկի նկատմամբ:

Դպրոցում մանկավարժների խնդիրը բոլոր երեխաներին բնածին կերպով տրված ստեղծագործական պոտենցիալի վերհանումն ու զարգացումն է: Պետք է հաշվի առնել, որ հնարավոր չէ երեխային ստեղծագործական ընդունակություններ կամ ստեղծագործական մտածողություն «սովորեցնել», բայց լիարժեքորեն հնարավոր է ստեղծել պայմաններ, որոնք կնպաստեն կամ կխոչընդոտեն ստեղծարարության զարգացմանը: Հաշվի առնելով տարիքային առանձնահատկությունները, երեխայի ակտիվ հետաքրքրասիրությունը, ստեղծագործելու ինքնաբուխ պահանջը՝ դպրոցի առաջ դրվող այս խնդիրն առավել իրատեսական է դառնում:

«Ինֆորմատիկա» առարկայի շրջանակներում 6-րդ դասարանի սովորողներն ուսումնասիրում են տեղեկատվությունը, տեսակները, աղբյուրները և առնչվող գործառույթները: Ծանոթանում են անհատական համակարգչի սարքերին: Սակայն դասագրքում զետեղված նյութը այդքան էլ մատչելի չէ, քանի որ սարքերի հայերեն անվանումները ծանոթ չեն երեխաներին և դժվարություններ են առաջացնում նյութը հիշելու և վերարտադրելու համար:

Ուստի նյութը հեշտ ընկալելի դարձնելու և հետաքրքրությունը երեխաների մոտ մեծացնելու համար յուրաքանչյուր ուսումնասիրվող նյութի համար նախատեսել եմ խաղային ինտելեկտուալ առաջադրանքներ:

Գրական ակնարկ

Ժամանակակից աշխարհում՝ անընդհատ փոփոխվող տեղեկատվական դարաշրջանում, ավելի են կարևորվում չկրկնվող, նոր գաղափարները, թարմ և ստեղծագործ մտքերը և այս ամենը կրող անհատները:

Քանի որ «ստեղծարարությունը» իր արմատներն է ունենում դեռևս մանկական տարիքից, ուստի կարևոր է, որ դեռևս դպրոցահասակ տարիքից ուշադրություն դարձնել աշակերտների ստեղծարարության և ստեղծագործական մտածողության առանձնահատկություններին և նպաստել դրանց զարգացմանը:

Ժամանակակից հետազոտություններում ստեղծարարության ուսումնասիրությունը ընդգրկում է անհատական տարբերությունների ուսումնասիրման, զարգացման և խնդրի լուծման գործընթացի ձևականացման ուղղություններ: Բայց մինևույն ժամանակ բացակայում է ստեղծարարության համակարգային ուսումնասիրությունը որպես գործընթաց, արդյունք և որակ:¹

Այսպիսով՝ ստեղծարարությունը ձևավորվում է անձի մտածողության, ինտելեկտի, անհատական առանձնահատկությունների հիման վրա, և իր դրսևորումն է ունենում նրա կյանքի և գործունեության տարբեր բնագավառներում:

Նոր նյութի բացատրության ժամանակ պետք է հաշվի առնել այն հանգամանքը, որ աշակերտը միանգամից չի կարող շատ բան սովորել: Ըստ գիտական հետազոտությունների՝ նոր նյութը բացատրելիս ուսուցիչը պետք է ուշադիր լինի, որպեսզի չգերազանցի այդ ծավալը: Ծավալը գերազանցելու դեպքում աշակերտի աշխատանքային հիշողությունը չի կարողանում հասկանալ նոր նյութը:¹

Այս հանգամանքը շատ կարևոր է, քանի որ մեր դասագրքերում, դասերի ժամանակ հաճախ ականատես ենք լինում իրավիճակների, երբ կարճ ժամանակում աշակերտներին փոխանցվում են մի քանի տասնյակ նոր անուններ, տերմիններ ու հասկացություններ: Իսկ ի՞նչ կարելի է անել, որ

¹ Դ.Նալբանդյան.Եր: 2007 Ստեղծարարության զարգացման և անձնային առանձնահատկությունների դրսևորման օրինաչափությունները ԺԹ. 00.01-

«Հոգեբանության տեսություն և պատմություն» մասնագիտությամբ հոգեբանական գիտությունների թեկնածուի գիտական աստիճանի ատենախոսության սեզմագիր:

աշակերտները հնարավորինս շատ բան սովորեն: Մասնագետները խորհուրդ են տալիս նոր նյութը սովորեցնել կապակցված: Խորհուրդ է տրվում օգտագործել գծապատկերներ, պատմություններ, որպեսզի աշակերտները կարողանան լավ յուրացնել նյութը:

Դպրոցահասակ երեխաների մոտ ստեղծարարության ցուցանիշներն ավելի ցածր են ինտելեկտուալ ցուցանիշներից, որը պայմանավորված է կրթական համակարգի ազդեցությամբ, որն առայժմ շեշտը դնում է միայն տրամաբանական մտածողության վրա՝ անտեսելով ստեղծարարության զարգացումը:

Դասի արդյունավետությանը, երեխաների մոտ ստեղծարարությանը նպաստող ժամանակակից գործոններից է ուսուցման գործընթացում ուսուցչի և աշակերտի փոխգործուն համակարգը, որին էլ օգնության է գալիս խաղային մեթոդը իր տարատեսակ ձևերով:

Խաղերը զարգացնում են հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, խոսքի զարգացումը:

Խաղերը պետք է լինեն. հաճելի, զվարճալի և ուսանելի, ինքնաբուխ, սահմանափակումներ չպետք է լինեն, որպեսզի երեխան չձանձրանա:

ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅՈՒՆ

Խմբի նկարագիր

Հետազատության համար ընտրել եմ 6-րդ դասարանը:

Դասարանում սովորում են 7 աշակերտ՝ 5 աղջիկ և 2 տղա, որոնք ունեն տարբեր ընդունակություններ: Նրանցից 6-ը բավականին ակտիվ են և լավ տեղեկացված են համակարգչային սարքերից:

Աշակերտներից միայն 1-ն է պասիվ և մշտական ուշադրության կարիք ունի: Նրան հետաքրքրելու համար շատ հաճախ հարցերն իրեն եմ ուղղում, մշտապես իրենից կարծիքն եմ հարցնում որևէ աշխատանքի կամ հարցի շուրջ:

Ինֆորմատիկա առարկան անցնում են շաբաթական 1 ժամ, այն դասացուցակում տեղադրված է երեքշաբթի օրը 2-րդ ժամին:

Աշակերտներն, ըստ էության, շատ հետաքրքրասեր են, ոգևորվում են նոր տեղեկատվությունից, իրենց անձանոթ տեղեկատվության հարցերի պատասխանները գտնելիս: Շատ հաճախ դասերի ժամանակ տեղեկատվության ստացման, փոխանցման վերաբերյալ խաղեր եմ կազմակերպել և նկատել, որ աշակերտները ստեղծագործական մեծ պոտենցիալ ունեն, որն էլ կարելի է օգտագործել առարկան ուսումնասիրելիս՝ դասերը հետաքրքիր դարձնելու համար:

Չետագոտության ընթացքը

Չետագոտությունն իրականացնելու համար ընտրել են ցուցադրության, խմբային, գործնական, թեստային, ինտերակտիվ մեթոդները:

Թեմայում ներառված են` անհատական համակարգչի հիմնական, հիշող, արտածման և ներածման սարքերը, նրանց անվանումները, բնութագրող հատկանիշները:

Չետագոտության նպատակը`

1. Ուսումնասիրել սովորողների շրջանում ստեղծարարության զարգացման անձնային յուրահատկությունները:

Չետագոտության խնդիրները`

1. Կարողանալ մշակել ստեղծարարության զարգացմանը միտված գործնական աշխատանքների համակարգ:
2. Որքանով են ինքնուրույն ստեղծագործական աշխատանքներն օգնում բացահայտելու սովորողների առանձնահատուկ կարողությունները:

Չետագոտությանը մասնակցել են 6-րդ դասարանի թվով 7 աշակերտներ:

Ուսումնասիրվող ընդհանուր թեմաներ` Անվտանգության տեխնիկա:

Աշխատատեղի կազմակերպում: Անհատական համակարգիչ:

Թեմաներից նախատեսված է 3 դասաժամ:

Չետագոտությունն իրականացվել է հետևյալ գործնական քայլերով.

1. 1-ին դասաժամի համար կազմել դասի պլան: (Չավելված 1)

Դասի պլանում ընդգրկել հիմնականում դասագրքի նյութը և լրացուցիչ նյութ հանձնարարել` ըստ ցանկության:

2. Պատրաստել սահիկաշար համակարգչի սարքերի վերաբերյալ:
(Չավելված 6):

Նոր նյութ հաղորդելիս անպայման կիրառում են այդ թեմայի վերաբերյալ սահիկաշար:

3. Պատրաստել խաղային վարժություն Quizziez հարթակում` անդրադարձ կատարելու և արդյունքների վերլուծության համար: (Չավելված 5)
Խաղ-վարժությունները թեթև ժամանցային, հետաքրքիր են և երեխաներին օգնում են հարցերի շուրջ կենտրոնանալու և ցուցադրելու

իրենց գիտելիքները: Դրա արդյունքում երեխաները ճիշտ են ինքնագնահատում:

4. Վերլուծել և գնահատել թեստի արդյունքները:

5. 2-րդ դասաժամի համար կազմել դասի պլան: (Չավելված 2)

Այս դասաժամի համար օգտագործել մի քանի ինտերակտիվ մեթոդներ: Երեխաների մոտ մեծ հետաքրքրություն են առաջացնում տարբեր տեսակի խաղային վարժությունները, տեսաֆիլմերը, գլուխկոտրուկները, բառախաղերը և այլ նմանատիպ աշխատանքները:

6. Սարքերի անունները հիշելու և ճիշտ վերարտադրելու համար Learningapps հարթակում պատրաստել խաղային վարժություն «Չամակարգչային սարքեր» վերնագրով: (Չավելված 4)

Այս վարժության ընթացքում պետք է համատեղել սարքերի անուններն ու նկարները և վերջում ստուգել արդյունքները:

7. Պատրաստել նկարելուկներ (ռեբուսներ) համակարգչային սարքավորումների անվանումների վերաբերյալ:

Նկարների և բանալի նշանների միջոցով այս մեթոդը նպաստում է մտածողության, հիշողության, բառապաշարի զարգացմանը:

8. Դասարանի 7 աշակերտներին հանձնարարել ստեղծել սարքերի անձանոթ և նոր անվանումները հիշելու իրենց կողմից առաջարկվող խաղային վարժություններ: Աշակերտներին ուղղորդելու համար տալ տարբերակված առաջադրանքներ և նշել, որ նրանք կարող են դասը ներկայացնել խաչբառերի, բառարանների, գծապատկերների, ռեբուսների, հանելուկների կամ իրենց կողմից ստեղծված այլ ինտելեկտուալ կամ խաղային տարբերակներով:

9. 3-րդ դասաժամի համար կազմել դասի պլան: (Չավելված 3)

Այս դասաժամի գերակշիռ մասը կազմելու են աշակերտների ստեղծագործական աշխատանքները, որը կներկայացնեն հենց իրենք:

10. Քննարկել և կատարել նախորդ դասին հանձնարարված աշակերտների կողմից ստեղծված խաղային վարժությունները:

Աշակերտները իրենք կներկայացնեն իրենց աշխատանքները:

11. Կազմել ռուբրիկ ստեղծագործական աշխատանքները գնահատելու համար:
12. Կազմակերպել խմբային աշխատանք: (Յավելված 7) խմբային աշխատանքը դիտարկել որպես դասի ամփոփում:

Յետազոտությունն իրականացրել եմ 6-րդ դասարանում: Քանի որ առարկան նոր են սկսում ուսումնասիրել, ապա հաճախ կարող են հանդիպել անծանոթ տերմինների, համակարգչային սարքերի հայերեն անվանումների, որոնք հիշելու համար, հաշվի առնելով նախորդ տարիների փորձը, աշակերտները շատ դժվարություններն են ունենում:

1-ին դասի ժամի համար կիրառել եմ ավանդական ուսուցման մեթոդը և սահմանափակվել միայն դասագրքի նյութով:

Աշակերտներից մի քանիսը ներկայացրին դասը՝ «Անվտանգության տեխնիկա և աշխատատեղի կազմակերպում»: Յարգերի միջոցով երեխաները ներկայացրին անվտանգության կանոնների կարևորությունը առօրյա կյանքում: Ներկայացրին համակարգչային սենյակում կամ տանը աշխատատեղի ճիշտ կազմակերպումը՝ ելնելով առողջապահական մի շարք խնդիրներից:

Կազմակերպեցի դերային խաղ-վարժություն՝ ըստ դասի պլանի:

Երեխաները հիմնականում ներկայացրին բոլոր կանոնները, անձնական օրինակներ բերեցին և պարտավորվեցին խիստ հետևել կանոնակարգին վտանգներից խուսափելու համար:

Տեսասահիկի միջոցով ներկայացրեցի համակարգչի ընդհանուր կառուցվածքը, հիմնական սարքերը և բնութագրական հատկանիշները հետևյալ հարցերի քննարկմամբ.

1. Յամակարգիչը կառուցվածքային ի՞նչ հիմնական բաղադրիչներ է ներառում:
2. Ի՞նչ հիմնական սարքեր է ներառում համակարգչային բլոկը:
3. Ո՞ր սարքերի համակցությունն են անվանում պրոցեսոր:

Նյութն այդքան էլ անծանոթ չէր աշակերտներին, քանի որ նրանք ունեին որոշակի նախագիտելիքներ համակարգչի կառուցվածքի և սարքերի մասին: Աշակերտները որոշ սարքերի անվանումներ դժվարությամբ ընկալեցին և փորձում էին ինչ-որ ձևով մտապահել դրանք:

Յանձնարարվեց դասը սովորել, տեսրերում նշումներ անել, հիշել սարքերի անվանումներն և տերմինները, ցանկության դեպքում ունենալ լրացուցիչ

տեղեկատվություն:

2-րդ դասաժամին անդրադարձանք անհասկանալի հարցերին և ԳՈՒՍ մեթոդով լրացրեցինք աղյուսակի համապատասխան բաժինները: (Չավելված 8)

Աշխատանքի արդյունքում դասարանի 20%-ը դժվարություն ունեցավ: Չնայած, որ յուրացրել էին դասագրքի ամբողջ նյութը, այնուամենայնիվ լավ չէր տպավորվել սարքերի նոր անվանումները:

Նոր դաս հանձնարարվեց՝ համակարգչային արտածման, ներածման և հիշող սարքերը:

Դասն իր մեջ սարքերի նոր անվանումներ ու տերմիններ էր պարունակում: Այս մասով աշակերտներից շատերը մտավախություն ունեցան, սկսեցին անհանգստանալ և «դժգոհել», որ անվանումները երկար ու դժվար հիշվող են:

Այս դասաժամի համար չսահմանափակվեցի դասագրքի նյութով և կիրառեցի ինտերակտիվ մեթոդներ, խաղային վարժություններ:

Աշակերտներին փոխանցեցի նյութի վերաբերյալ համապատասխան կայքէջի հասցեն: Չանձնարարեցի սովորել դասը՝ օգտվելով կայքէջի նյութից:²

Ներկայացրեցի այս և նախորդ դասին ուսումնասիրված սարքերի վերաբերյալ պատրաստած «Չամակարգչային սարքեր» խաղային վարժությունը:

Աշակերտները մեծ հետաքրքրությամբ և ոգևորությամբ կատարեցին վարժությունը: Քանի որ առաջին անգամ որոշ ձախողումներ ունեցան, կապված նոր նյութի հետ, խնդրեցին ևս մեկ անգամ կատարել այն: Այս անգամ ավելի ուշադիր հետևելով քայլերին և տեղադրելով ճիշտ անվանումները ունեցանք հիանալի արդյունք: (Չավելված 3)

Դասի ընթացքում աշակերտները վերծանեցին ռեբուսներ՝ համակարգչային սարքերի անվանումներով:

Քանի որ նախորդ դասի նոր անվանումներին և տերմիններին ավելացան նորերը, ուստի հեշտ հիշելու համար, աշակերտներին, որպես տնային աշխատանք, հանձնարարեցի ստեղծել իրենց համար ինտելեկտուալ կամ խաղային վարժություններ: Առաջարկեցի մի քանի տարբերակներ՝ խաչբառեր, բառարան, ռեբուսներ, հանելուկներ, աղյուսակներ պատրաստել:

Չաջորդ դասին ներկայացրեցինք և քննարկեցինք աշակերտների ստեղծած աշխատանքները:

Աշխատանքները շատ բազմազան էին: Նրանք մեծ սիրով էին կատարել

² <https://hamakargich.ru/karucvacq.php>

հանձնարարված աշխատանքը և ստեղծել հետաքրքիր ու գունեղ խաղ-վարժություններ:

Աշակերտների աշխատանքը գնահատվեց Quizzex.com հարթակով պատրաստված ստուգիչ խաղային թեստով: Արդյունքները գոհացուցիչ էին:

Կատարեցինք խմբային աշխատանք: (Չավելված 7) Դասարանի 7 աշակերտներից կազմեցինք 3 խումբ հետևյալ անուններով՝ «Լեզու» (արտածման սարքեր), «Ականջ» (ներածման սարքեր), «Ուղեղ» (հիշող սարքեր): Խմբերի սեղաններին դրեցինք A3 ֆորմատի թղթեր, որոնց վրա գրված էին խմբերի անունները: Իսկ ուսուցչի սեղանին դրված էին սարքերի նկարները: Յուրաքանչյուր խմբից 1 աշակերտ մոտենում էր սեղանին և վերցնում իր խմբի մեջ ընդգրկված սարքի պատկերով 1 նկար: Խմբի մյուս անդամներն գրում էին սարքի անվանումը, ասում բնութագրական հատկանիշները և նկարը սոսնձում սեղանին դրված թղթի վրա:

Տեղեկատվության այս բազմազան աղբյուրներից օգտվելու և ստեղծագործական միտքը աշխատեցնելու համար աշակերտները սովորում են սովորել, արդար գնահատել մեկը մյուսին, գաղափարներով մտնել մրցակցության մեջ, որի արդյունքում ծնվում են հետաքրքիր, նոր, կրեատիվ մտքեր՝ ապահովելով երեխաների մոտիվացիան ուսման և հետաքրքիր շփումներում:

Տվյալների մշակում և վերլուծություն

Հիմնվելով հետազոտության արդյունքների վրա՝ կարելի է փաստել, որ աշակերտների ստեղծագործական մտքի և առանձնահատուկ կարողությունների բացահայտման համար կարևոր դեր ունի ուսուցչի կողմից ստեղծարարությանն զարգացմանն ուղղված մեթոդներն ու միջոցները:

Հետազոտության շրջանակում փորձ է արվել անդրադառնալ սովորողների շրջանում ստեղծարարության զարգացման անձնային յուրահատկություններին, հասկանալ, թե որքանով են ինքնուրույն ստեղծագործական աշխատանքներն օգնում բացահայտելու սովորողների առանձնահատուկ կարողությունները և մշակել ստեղծարարության զարգացմանը միտված գործնական աշխատանքների համակարգ:

Ինչպես ցույց տվեցին հետազոտության արդյունքները, որպեսզի աշակերտները ունենան մնայուն գիտելիքներ, պետք է ուսուցանվող նյութը կրկնելու, ամրապնդելու, կիրառելու, կապակցելու հնարավորություններ ընձեռվեն: Ընդ որում՝ դա պետք է արվի կանոնավոր և շարունակական ձևով: Այլ կերպ ասած՝ պետք է կարևորել ոչ միայն ուսումնական ծրագրի ընդգրկումը, այլև խորությունը:

Դրա համար շատ կարևոր է սովորողների մեջ բացահայտել նրանց ստեղծարար, ինտելեկտուալ օժտվածությունը: Այն միշտ չէ, որ նկատվում և բացահայտվում է ուսուցիչների կողմից: Որոշ ուսուցիչներ համարժեք պատկերացում չունեն օժտվածության մասին, ինչի արդյունքում այդպիսի սովորողները մնում են աննկատ, նրանց ստեղծագործական ակտիվությունը մարում է կամ բացասաբար է ընկալվում շրջապատի կողմից:³

Հետազոտության շրջանակում փորձ է արվել գնահատել սովորողների հետաքրքրությունները, սովորելու մոտիվացիան և անդրադարձ է արվել գործընթացի բոլոր կետերին՝ փորձելով գնահատել յուրաքանչյուրի արդյունավետությունը և վերհանել հանդիպող խնդիրները:

Վերլուծելով ստացված տվյալները՝ կարելի է փաստել, որ դպրոցահասակ երեխաների մոտ ստեղծարարության զարգացմանն ուղղված մոտեցումներն ու մեթոդները սովորողներին հնարավորություն են տալիս իրենց կարողությունները լիովին և ազատորեն օգտագործել ուսումնական գործընթացում:

³ Ս. Պողոսյան /Ստեղծարարության դրսևորման օրինաչափությունները դեռահասի ուսումնական գործընթացում/. -Եր. : ԺԹ. 00. 01 «Ընդհանուր հոգեբանություն, հոգեբանության տեսություն և պատմություն, անձի հոգեբանություն» մասնագիտությամբ հոգեբանական գիտությունների թեկնածուի գիտական աստիճանի հայցման ատենախոսության սեղմագիր:

Ընդհանուր առմամբ, հետազոտության արդյունքները ցույց տվեցին, որ երեխաների ստեղծարարության զարգացմանն ուղղված գործընթացը եղել է նպատակային և օգտակար:

Առաջնային կարևորություն տալով ստեղծագործական գործընթացի շարունակականությանը՝ իրականացված դասավանդման գործընթացի արդյունավետության ուսումնասիրությունը հնարավորություն տվեց սովորողների մեջ բացահայտել յուրօրինակ կարողություններ և կիրառել դրանք ուսումնական գործընթացում:

Եզրակցություն

Ժամանակակից աշխարհում կրթական համակարգը ավելի լավը, հետաքրքրական դարձնելու համար ուսուցիչներս մոտիվացիայի տարբեր միջոցներ ենք փնտրում սովորողների համար՝ զարգացնելու նրանց ստեղծագործական միտքը, ձևավորելու անհատական ճաշակը և բացահայտելու նրանց առանձնահատուկ կարողությունները: Սակայն երբեմն բախվում ենք անարդյունավետ միջոցների հետ, քանի որ դրանց լուծման համար կատարվում է մակերեսային կամ ոչ մասնագիտական մոտեցում:

Տեղեկատվական հաղորդակցական տեխնոլոգիաները մեծ դեր ու տեղ ունեն ժամանակակից մարդու առօրյայում: Դրա շնորհիվ է, որ, չնայած ինֆորմատիկան սկսում ենք ուսումնասիրել 6-րդ դասարանից, աշակերտներն արդեն տարրական գիտելիքներ ունեն համակարգչային սարքերից: Սակայն, անգամ այս պարագայում, աշակերտները դժվարություն ունեցան միանգամից ընկալելու և հիշելու սարքերի հայերեն անվանումները:

Ինտերակտիվ մոտեցումներն անհրաժեշտ են աշակերտներին մոտիվացնելու, ուսուցումը հետաքրքիր ու մասնակցային դարձնելու համար: Բայց այդ ամենը չեն բացառում նաև ավանդական մոտեցումների օգտագործումը: Հարց ու պատասխանը, նյութը վերհիշելը, վարժանքները, ուսուցչի բացատրական խոսքը այսօր էլ կարևոր են ու անհրաժեշտ ուսուցման համար: Բացի այդ՝ ինտերակտիվ ուսուցումն ունի որոշակի ռիսկեր, որոնք անտեսել չի կարելի: Հետևաբար՝ նոր մանկավարժության մեջ չպետք է լինեն մեթոդների և հնարների հակադրում: Բոլոր մեթոդներն ու հնարները ինչ-որ իրավիճակում կարող են օգտակար լինել: Յուրաքանչյուր դաս, յուրաքանչյուր դասարան տարբեր է: Մեկ դասարանում աշխատող մոտեցումը կարող է մի այլ դասարանում չաշխատել: Հետևաբար՝ ուսուցման մեթոդներն ու հնարները պետք է ընկալել որպես գործիքներ, որոնց կիրառման մասին որոշումը կայացնում է ուսուցիչը:⁴

⁴ Ս. Խաչատրյան /Ուսուցման արդյունավետ հնարներ.- Եր.: Ֆրիդրիխ Էբերտ հիմնադրամ, Հայաստան 2020.- 74 էջ

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Ռ. Նաղդյան /Անձի հոգեբանության տեսական և կիրառական հարցեր (գիտական Ա 597 հոդվածների ժողովածու)/.- Եր.: «Ասողիկ» հրատ., 2016.- 280 էջ: Ս. Խաչիբաբյան. Ստեղծարարության զարգացման գործոնները կրտսեր դպրոցական տարիքում. էջ 61:

2. Ս. Խաչատրյան /Ուսուցման արդյունավետ հնարներ/.- Եր.: Ֆրիդրիխ Էբերտ հիմնադրամ, Հայաստան 2020.- 74 էջ:

3. Ս. Պողոսյան /Ստեղծարարության դրսևորման օրինաչափությունները դեռահասի ուսումնական գործընթացում/.-Եր.: ԺԹ. 00. 01 «Ընդհանուր հոգեբանություն, հոգեբանության տեսություն և պատմություն, անձի հոգեբանություն» մասնագիտությամբ հոգեբանական գիտությունների թեկնածուի գիտական աստիճանի հայցման ատենախոսության սեղմագիր:

4. Դ. Հայրապետյան. -Եր: 2007 Ստեղծարարության զարգացման և անձնային առանձնահատկությունների դրսևորման օրինաչափությունները ԺԹ. 00. 01- «Հոգեբանության տեսություն և պատմություն» մասնագիտությամբ հոգեբանական գիտությունների թեկնածուի գիտական աստիճանի ատենախոսության սեղմագիր:

Հավելվածներ

Հավելված 1

Դասապլան 1

Առարկա	Ինֆորմատիկա	Ամսաթիվ	16.11.2022	Կիսամյակ	I	Դասարան	VI
Թեմա	Անվտանգության տեխնիկա: Աշխատատեղի կազմակերպում						
Օգտագործվող նյութեր	Դասագիրք, համակարգիչ, պրոյեկտոր, սահիկաշար						
Դասի նպատակ	<ul style="list-style-type: none"> - իմանալ և պահպանել անվտանգության տեխնիկայի կանոնները, համակարգիչների միացման և անջատման կարգը - դրսևորել իրենց գիտելիքները հարց-պատասխանի միջոցով - Էլեկտրական սարքավորումների հետ ճիշտ աշխատելու իմացություն - համակարգչային դասասենյակում ճիշտ վարքագծի ցուցաբերում - ցույց տալ արտակարգ իրավիճակներում Էլեկտրական սարքավորումների հետ աշխատելու կարգը - ցույց տալ թեմայից ստացած գիտելիքների կիրառման հնարավորությունը հետագայում 						
Վերջնարդյունքներ	<p>Աշակերտը կիմանա Էլեկտրական սարքավորումների հետ աշխատելու անվտանգության կանոնները:</p> <p>Կկարողանա ճիշտ կեցվածք պահպանել համակարգչով աշխատելու ընթացքում Կտիրապետի արտակարգ իրավիճակներում համակարգչային դասասենյակում աշակերտի վարքի կանոններին</p> <p>Կգիտակցի անվտանգ աշխատանքի կարևորությունը՝ առողջության պահպանման տեսանկյունից</p>						
Գործողություններ ժամ/տևողություն	Ուսումնական գործունեություն Աշակերտներ	Ուսումնական գործունեություն Ուսուցիչ	Հարցադրումներ				
5ր	Դասը սկսվեց , ներկա-բացակա, հարց ու պատասխանով, աշակերտները վերհիշեցին նախորդ դասի թեման	Ողջունել Հարցադրումներ	Ո՞րն էր նախորդ դասի թեման				

10ր	Աշակերտները «Դերային խաղ» մեթոդով սկսեցին պատասխանել օրվա դասը Վերլուծեցին, բնութագրեցին, համեմատեցին, օրինակներ բերեցին, կարծիքներ հայտնեցին:	Ջարգադրումներով պասիվ աշակերտներին ևս ներգրավվել ընդգրկել դասապրոցեսին Տալ ուղղորդող հարցեր:	<ul style="list-style-type: none"> - Ի՞նչ անվտանգության կանոններ գիտեք: - Ինչպիսի՞ կեցվածք պետք է ընդունել համակարգչով աշխատելիս: - Ի՞նչ վարքագիծ պետք է ունենալ համակարգչային դասասենյակում: - Ինչպիսի՞ վարժությունների պետք է տիրապետել՝ առողջության պահպանման տեսանկյունից:
15ր	Ամփոփեցին և վերլուծեցին թեման: Աշակերտները կարողացան նկարագրել իրավիճակ և սովորած նյութից դերերով ներկայացրեցին իրավիճակից ճիշտ դուրս գալու կանոնները: Դասը բանավոր պատասխանեցին տպավորիչ օրինակներով և համեմատություններով	Կատարել ճշտումներ և շտկումներ քննարկվում են դասի վերաբերյալ անհասկանալի հարցերը ուղղորդել: Ջետնել աշակերտներին, ուղղություն ցույց տալ, պատասխանել հետաքրքրող հարցերին:	Գրատախտակին պրոյեկտորով ցուցադրվում են իրավիճակներ, երբ համակարգչային դասասենյակում առկա է կոտրված հոսանքի վարդակ, ամբողջությամբ բաց լարեր, համակարգչային սեղանին դրված ավելորդ իրեր և այլն: Ի՞նչ հետևություններ կատարեցիր թեմայից
15ր	Կատարեցին թեստային աշխատանքը և հանձնարարված առաջադրանքները: Ընթերցեցին նոր դասի տեքստը	Նոր թեմայի հաղորդում Սահիկաշարի կիրառությունն - ներկայացնել համակարգչի ընդհանուր կառուցվածքը - սարքերը բնութագրել իրենց համապատասխան հատկանիշներով Ջանձարարություններ տալ Պատասխանել աշակերտների հարցերին	Ձեզ դուր եկա՞վ արդյոք «Դերային խաղ» մեթոդը:

Դասապլան 2

Առարկա	Ինֆորմատիկա	Ամսաթիվ	23.11.2022	Կիսամյակ	I	Դասարան	VI
Թեմա	Անհատական համակարգչի ընդհանուր կառուցվածքը						
Օգտագործվող նյութեր	Դասագիրք, պրոյեկտոր, սահիկաշար, ռեբուսներ, հանելուկներ, գծապատկերներ						
Դասի նպատակ	<ul style="list-style-type: none"> - իմանալ անհատական համակարգչի կառուցվածքային տարրերը, հիմնական սարքերը - դրսևորել իրենց գիտելիքները հարց-պատասխանի միջոցով - համակարգիչների սրտացավ և խնամքով վերաբերվելու կարողություն <ul style="list-style-type: none"> - համագործակցության հմտությունների զարգացում - ցույց տալ համակարգչի հիմնական սարքերի կարևորությունը - ցույց տալ թեմայից ստացած գիտելիքների կիրառման հնարավորությունը հետագայում - տարբերել անհատական համակարգչի հիմնական սարքերը - ցույց տալ սարքերի բնութագրական հատկանիշները 						
Վերջնարդյունքներ	<p>Կիմանա անհատական համակարգիչների միացման/անջատման կարգը, անհատական համակարգչի հիմնական սարքերը, նրանց բնութագրական հատկանիշները</p> <p>Կկիրառի ստացած գիտելիքները ուսումնառության գործընթացում</p>						
Գործողություններ ժամ/տևողություն	Ուսումնական գործունեություն Աշակերտներ	Ուսումնական գործունեություն Ուսուցիչ		Չարցադրումներ			
5ր	Դասը սկսվեց ներկա-բացակա հարց ու պատասխանով, աշակերտները վերհիշեցին նախորդ դասի թեման	Ողջունել Չարցադրումներ		Ո՞րն է նախորդ դասի թեման: Ի՞նչ հասկացաք ուսումնասիրելով նախորդ դասը:			

15ր	<p>Աշակերտները ԳՈԻՄ մեթոդով սկսեցին պատասխանել օրվա դասը: Վերլուծեցին, բնութագրեցին, համեմատեցին, օրինակներ բերեցին, կարծիքներ հայտնեցին:</p> <p>Ամփոփեցին և վերլուծեցին թեման: Աշակերտները կարողացան թվարկել համակարգչի հիմնական մասերը:</p>	<p>Չարցադրումներով պասիվ աշակերտներին ևս ներգրավվել ընդգրկել դասապրոցեսին</p> <p>Տալ ուղղորդող հարցեր: Կատարել ճշտումներ և շտկումներ քննարկվում են դասի վերաբերյալ անհասկանալի հարցերը ուղղորդել:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ի՞նչ հիմնական սարքերից է բաղկացած համակարգիչը: - Ի՞նչ աշխատանք է կատարում մոնիտորը: - Ի՞նչ է համակարգային բլոկը: - Ի՞նչ աշխատանք են կատարում ստեղնաշարն ու մկնիկը: - Չամակարգչային էլ ի՞նչ սարքեր գիտեք:
10ր	<p>Դասը բանավոր պատասխանեցին տպավորիչ օրինակներով և համեմատություններով:</p>	<p>Չետևել աշակերտներին, ուղղություն ցույց տալ, պատասխանել հետաքրքրող հարցերին:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ի՞նչ սովորեցիք այսօր:
15ր	<p>Ճանդարտացան նոր դասի թեմային:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ներկայացնել համակարգչի արտածող և ներմուծող սարքերը: - Բնութագրել սարքերը իրենց համապատասխան հատկանիշներով: - Լրացնել ԳՈԻՄ-ի 3-րդ աղյուսակը: 	<p>Դասի ընթացքում կատարված աշխատանքը գնահատվում է, որպես բանավոր հարցում:</p> <p>Չանձնարարել սովորել դասը դասագրքով և որպես տնային աշխատանք դասը ներկայացնել գծապատկերների և խաչբառների տեսքով:</p>	

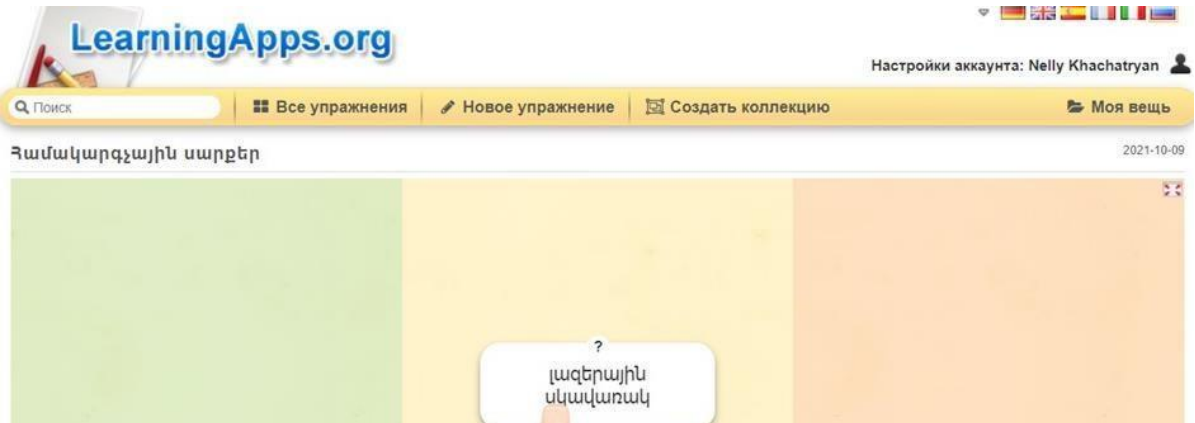
Դասապլան 3

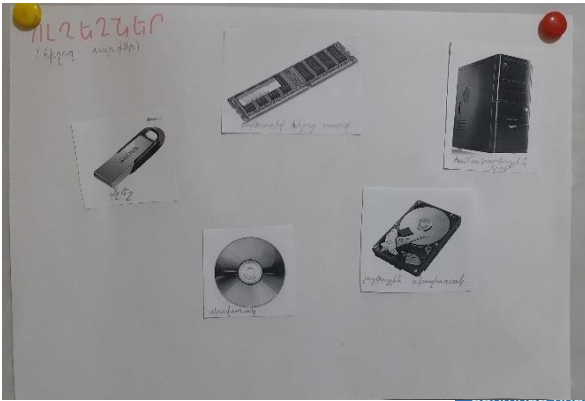
Առարկա	Ինֆորմատիկա	Ամսաթիվ	30.11.2022	Կիսամյակ	I	Դասարան	VI
Թեմա	Հիշող սարքեր: Արտածման և ներմուծման սարքեր:						
Օգտագործվող նյութեր	Պրոյեկտոր, սահիկաշար, ռեբուսներ, հանելուկներ, գծապատկերներ						
Դասի նպատակ	<ul style="list-style-type: none"> - իմանալ համակարգչի հիշողության տեսակները, արտաքին կրիչները, ներածման և արտածման սարքերը - դրսևորել իրենց գիտելիքները խմբային աշխատանքի ժամանակ - համագործակցային միջավայրում աշխատելու կարողություն - ստեղծագործական մտքի, ստեղծարարության զարգացում - սեփական աշխատանքի գնահատում: 						
Վերջնարդյունքներ	Կիմանա համակարգչի հիշող սարքերի տեսակները, ներածման և արտածման սարքերի աշխատանքի սկզբունքները Կգիտակցի տարատեսակ հիշողությունների կարևորությունը և կիրառման բազմազանությունը, համակարգչի սարքավորումների դերն ու նշանակությունը:						
Գործողություններ ժամ/տևողություն	Ուսումնական գործունեություն Աշակերտներ	Ուսումնական գործունեություն Ուսուցիչ	Հարցադրումներ				
5ր	Դասը սկսվեց ներկա-բացակա հարց ու պատասխանով, աշակերտները վերհիշեցին նախորդ դասի թեման	Ողջունել Հարցադրումներ	Ո՞րն է նախորդ դասի թեման: Ի՞նչ հասկացաք ուսումնասիրելով նախորդ դասը:				
10ր	Աշակերտները խաղային վարժություններով ներկայացնում են իրենց կողմից պատրաստված խաչբառերը, ռեբուսները և այլն:	Հարցադրումներով պասիվ աշակերտներին ևս ներգրավվել ընդգրկել դասապրոցեսին Տալ ուղղորդող հարցեր: Կատարել ճշտումներ և շտկումներ քննարկվում են	- Ինչպիսի՞ հիշող, արտածող և ներմուծող սարքեր գիտեք:				

		դասի վերաբերյալ անհասկանալի հարցերը ուղղորդել:	
15ր	Աշակերտները բաժանվում են երեք խմբի՝ <<Լեզու>>, <<Ականջ>>, <<Ուղեղ>>, համապատասխան անվանումներով: Խմբերի սեղաններին դնել A3 ֆորմատի թղթեր:	Ուսուցչի սեղանին դրված են նկարներ, յուրաքանչյուր խմբից մեկ աշակերտ մոտենում է սեղանին վերցնում իր խմբի մեջ ընդգրկված սարքի պատկերով մեկ նկար, խմբի մեկ ուրիշ անդամ ասում է սարքի անվանումը, բնութագրական հատկանիշները և նկարը ստանձնում սեղանին դրված թղթի վրա:	
15ր	Հանձնարարվեց հաջորդ դասը:	Դասի ընթացքում կատարված աշխատանքը գնահատվում է, որպես գործնական աշխատանք: Վերանայվում և խմբագրվում է ստեղծագործական աշխատանքները:	

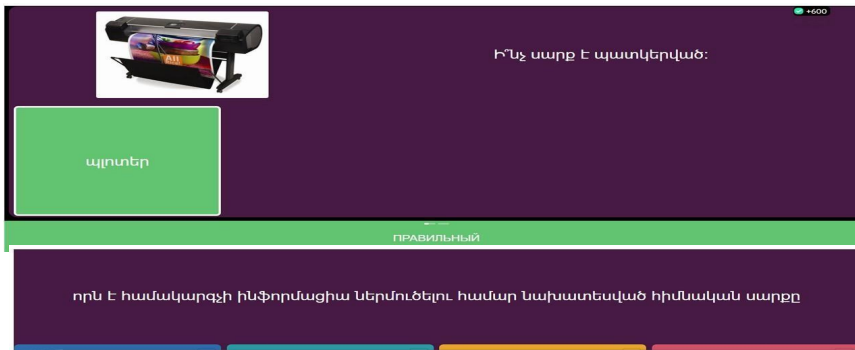
Խաղ-վարժություն

<https://learningapps.org/watch?v=pc5k5j9av21>





[2b15ebf6259001acebe](#)



Անհատական համակարգչի կառուցվածքը

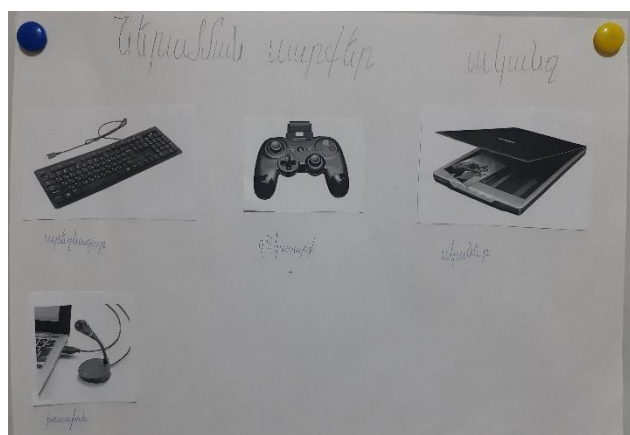
Ժամանակակից համակարգիչը ունի վերապա տեխնիկական սարք է: Ըստ կարիքի նրա կոնֆիգուրացիան կարելի է շատ ճկուն ձևով փոխել: Այնուամենայնիվ գոյություն ունի բազային կոնֆիգուրացիա հասկացություն:

Նրա մեջ մտնում են 4 հիմնական սարքեր:

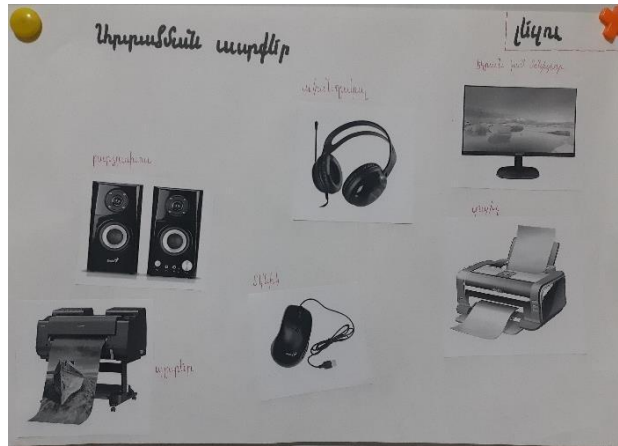
1. Համակարգային բլոկ
2. Մոնիտոր
3. Ստեղնաշար
4. Մկնիկ



Իմբային աշխատանք



ԳՈՒՄ



Քավելված 8

Գրքեր	Քարտեզ կամ իմաստ	Նորասնունտ
Կրթական սարքեր	Կլ սարքեր	Կլ սարքեր Կ/Ո սարքեր