



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Քիմիա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Հայրապետյան Մանե Ռաֆաելի

Ուսումնական հաստատություն՝ Երևանի Խ. Աբովյանի անվան
N84 հիմնական դպրոց

Երևան 2022

Բովանդակություն

Բովանդակություն.....	1
Յետազոտական աշխատանք.....	3
Ներածություն.....	4
Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում.....	5
Ինչի՞ մասին ես ուզում սովորել.....	6
Ո՞րն է թեման կամ հիմնախնդիրը.....	8
Ի՞նչ գիտես տվյալ թեմայի կամ հիմնախնդրի մասին	11
Եզրակացություն	18
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	19

Յետագոտական աշխատանք

Թեմա- Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Ինչի՞ մասին ես ուզում սովորել- Ի՞նչ են իրենցից ներկայացնում խաղային տեխնոլոգիաները և ինչքանով են դրանք դասապրոցեսը դարձնում հետաքրքիր:

Ո՞րն է թեման կամ հիմնախնդիրը- Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հազեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար. դասաժամերին մտավոր ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ դասի ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը: Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են դիդակտիկ խաղերը՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Դիդակտիկական խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները:

Ի՞նչ գիտես տվյալ թեմայի կամ հիմնախնդրի մասին-Յուրացված գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում: Ուստի, դիդակտիկական խաղերի կիրառումը առարկայի ուսուցման գործընթացում, մասնավորապես գիտելիքների ամրապնդման փուլում, ոչ միայն հիմնավորված է, այլև անհրաժեշտ սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, կրտսեր դպրոցականների պատրաստվածության որակի ու քանակի բարձրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման նպատակներով:

Խաչվող հասկացությունները՝

- ❖ Ճկուն և արագ միտք
- ❖ Ժամանակ և թիմային աշխատանք

Յետագոտության թեմային առնչվող բնագավառները՝

1. Մաթեմատիկա
2. Մանկավարժություն:

Ներածություն

Թեմայի կարևորությունը: Ի թիվս աշխատանքի և ուսման խաղը մարդու գործունեության հիմնական ձևերից է: Այն մարդկային գոյության զարմանալի ու հետաքրքիր երևույթներից է:

Խաղը գործունեության ձևերից է. այն ուղղված հասարակական փորձի յուրացմանն ու վերաստեղծմանը: Իրավիճակ, որում դասավորվում և կատարելագործվում է ինքնակառավարումը վարքի միջոցով:

Մարդու պրակտիկայում խաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառույթները (ֆունկցիաները).

– *ժամանցային* (դա խաղի հիմնական ֆունկցիան է՝ ուրախացնել, զվարճացնել ու հաճույք պատճառել, հետաքրքրություն առաջացնել):

– Խաղաթերապևտիկ - տարբեր դժվարությունների հաղթահարում, որոնք առաջացել են կենսագործունեության այլ ձևերում,

– Ախտորոշիչ - նորմալ վարքից շեղումների հայտնաբերում, ինքնաճանաչումը

խաղի ընթացքում,

- հաղորդակցական (կոմունիկատիվ) – շփման դիալեկտիկայի յուրացում
- միջազգային հաղորդակցական
- *ինքնառեալիզացման* (ինքնաիրականացում)
- *շտկող, կանոնավորող*
- *սոցիալականացման*

Չեղարկության նպատակը: Չեղարկության նպատակն է ուսումնասիրել և ներկայացնել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությունը առարկայի դասավանդման գործընթացում:

Չեղարկության օբյեկտը և առարկան: Չեղարկության օբյեկտը խաղային տեխնոլոգիան է, իսկ առարկան՝ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման ուսումնասիրությունը առարկայի դասավանդման գործընթացում:

Չեղարկության կառուցվածքը: Չեղարկության աշխատանքը բաղկացած է ներածությունից, հիմնական մասից, եզրակացությունից, ինչպես նաև օգտագործված գրականության ցանկից:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Վերջին տասնամյակների ընթացքում մանկավարժական գրականության մեջ ձևավորվել են տարբեր սահմանումներ ու կատարվել բազմաթիվ ուսումնասիրություններ խաղի վերաբերյալ: Վերլուծենք դրանցից մի քանիսը:

1. 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:

2. Ընդգծելով մանկավարժական գործընթացում խաղերի օգտագործման կարևորությունը՝ ռուս մանկավարժ և հոգեբան Պ. Ֆ. Կապտերևը գրում է. «Տարբեր պատճառներով զարգացման մակարդակով իրենց տարեկիցներից հետ մնացող երեխաները դպրոցում առանց խաղի փոխանակ զարգանան, կսկսեն հիմարանալ, գորշ, անբովանդակ, անիմաստ կյանք վարել, ժամանակը անցկացնել ապարդյուն: Եթե ուսուցիչն այնքան խելամիտ լինի, որ գիտելիքները կապի խաղերի հետ, կարողանա այդպիսի երեխաներին ակտիվ մարմնական գործունեություն ներկայացնող խաղային գործունեությունից հմտորեն տանել դեպի ուսումնական խաղաղ, կլանված, համեմատաբար նստակյաց գործունեություն, ապա նա ձեռք կբերի այդպիսի երեխաների ընդունակությունները «բացելու» բանալին, կկարողանա կառավարել նրանց զարգացումը և ցուցաբերել էականորեն կարևոր, անզնահատելի ծառայություններ նրանց ողջ հետագա կյանքում»:

3. 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

¹ Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 - 31:

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»² :

4. 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 կյանքը հասցնել տարբեր հնարներով՝ յուրաքանչյուր դեպքում կիրառելով համապատասխան խաղը:

Խաղերից շատերին բնորոշ է հիմնական չորս հատկանիշներ.

1. Ազատ զարգացող գործունեություն, որը կիրառվում է միայն ցանկությամբ գործընթացից հաճույք ստանալու, այլ ոչ թե խաղի արդյունքից:

2. Ստեղծագործական՝ զգալի երևակայության օգտագործում, որը բնավորություն է արդ գործընթացում:

3. Գործողության զգացմունքային բարցրացում, մրցակցություն,

4. խաղի բնույթի զգացում, զգացմունքների ազդեցությամբ:

5. Խաղի անմիջական և երկրորդային ազդեցությունը, խաղի տրամաբանությունը և ժամանակի զգացումը:

Ինչի՞ մասին ես ուզում սովորել

Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում էլ կայանում է իր հզորությունը, որն էլ մարդու համար ոչ միայն ժամանց ու հանգիստ է, այն կարող է դառնալ սովորություն ստեղծագործական առումով, որպես մարդկային հարաբերությունների մեխանիզմ և աշխատանքի առաջացում:

Ուսուցման պրակտիկայում հատկապես վերջին տասնամյակներին լայնորեն կիրառվում են այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնց հիմքում ընկած է խաղային մոդելավորումը: Այս տեխնոլոգիաներն առանձնանում են իրենց բազմազանությամբ և արդյունավետությամբ և մեծ պահանջարկ են վայելում մեր ժամանակներում: Մանկավարժական ինտերակտիվ խաղային տեխնոլոգիաների ուսումնասիրությամբ

² Գյուլամիրյան Ջ. Յ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Չանգակ» 2009, էջ 16

զբաղվել են Ա. Պ. Պանֆիլովան³, Ա. Մ. Գուրևիչը⁴, Ս. Ա. Մուխինան, Ա. Ա. Սոլովյովան⁵ և այլք:

Խաղային ուսուցումը ենթադրում է տարբեր հիմնախնդիրների լուծումներ՝ կապված մասնագիտական գործունեության, մարդկային փոխհարաբերությունների, անձնական դժվարությունների հետ: Խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների հնարավորությունները բավական լայն են:

ա. Դրանք թույլ են տալիս ընդգրկել հիմնախնդիրների լայն ասպեկտ:

բ. Համապատասխանում են գործունեության տրամաբանությանը:

գ. Նպաստում են ուսումնական գործընթացի մասնակիցների՝ առավել մեծ թվով ընդգրկմանը, նրանց մղում են հանպատրաստից ակտիվության:

դ. Ավելի հեշտությամբ են հաղթահարվում կարծրատիպերը, շտկվում է ինքնագնահատականը:

ե. Հնարավորություն են ստեղծում համակողմանի վերլուծություններ, մեկնաբանություններ կատարելու և ստացված արդյունքները իմաստավորելու:

զ. Նպաստում են անձի բոլոր որակների՝ անհատական դրական և բացասական ընդունակությունների արտահայտմանը և այլն:

Բացի այդ, խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները համաձայնեցվում են սովորողների պրակտիկ պահանջմունքներին: Խաղը՝ զուգակցված աշխատանքի և ուսուցման հետ, ոչ միայն երեխաների, այլև չափահասների գործունեության որոշակի տեսակ է: Գուրևիչը կարծում է, թե խաղի մեջ առարկայանում են իրավիճակներն ու իրադրությունները, գործունեության որոշակի ձևը, հասարակական փորձը, իսկ արդյունքում կատարելագործվում է սեփական վարքագծի վերահսկողությունը⁶ :

Կյանքում խաղային գործունեությունը կատարում է մի շարք գործառույթներ՝

- զվարճալի (հաճույք է պատճառում, ոգևորում, հետաքրքրություն առաջացնում),

- ինքնահաստատման,

- թերապևտիկ (խաղային դժվարությունների հաղթահարումը, որոնք համընկնում են նաև կենսական դժվարություններին),

- կանխատեսող (խաղի գործընթացում կարելի է ճանաչել իրեն, ի ցույց դնել սեփական թաքնված ուժերը),

³ Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии, М.: 2011.

⁴ Гуревич А. М. Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. СПб., 2004.

⁵ Мухина С. А., Соловьева А. А. Современные инновационные технологии обучения. М.: 2008.

⁶ Гуревич А. М. Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. СПб., 2004. էջ 9

- կոռեկցիոն-վերականգնողական /խաղային պրակտիկայում փոխվում են անձնային որակները, տեղի է ունենում անձի սոցիալականացում/:

Մուխինան գրում է, որ խաղը միշտ իրականացվում է ինքնակամորեն, ներառում է մրցակցության տարրեր, մասնակիցներին հաճույք է պատճառում, օգնում ինքնահաստատվելու⁷:

Խաղը՝ որպես ուսուցման մեթոդ և ավագ սերնդի՝ հաջորդ սերնդին փորձի փոխանցման միջոց, կիրառվել է դեռևս հին ժամանակներում: Ժամանակակից դպրոցում խաղային գործունեությունը իրագործվում է հետևյալ դեպքերում.

- որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա,
- որպես մանկավարժական տեխնոլոգիայի բաղադրիչ,
- որպես դասի կազմակերպման ձև:

Ո՞րն է թեման կամ հիմնախնդիրը

Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ճիշտ արժեքավորելու համար ուսուցիչները պիտի քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները: Դիդակտիկական խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սխտեմատիկությունից, ապա նաև՝ խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից:

Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում: Խաղային գործունեության մեջ մտնում են խաղեր և վարժություններ, որոնք զարգացնում են առարկաների բնույթը, բնութագրիչ հատկանիշները բացահայտելու, դրանք իրար հետ համեմատելու և համադրելու կարողությունները: Խաղերը նաև թույլ են տալիս տարբերել իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում են ինքնատիրապետումը, ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն⁸:

Ավելի փոքր տարիքում երեխաները խաղերի օգնությամբ ստեղծում են իրենց աշխարհը՝ առաջնորդվելով վառ երևակայությամբ: Ավագ դպրոցական տարիքում խաղերը նպատակաուղղված են անձի ինքնահաստատմանն ու կայունացմանը, արժանիքների բացահայտմանը: Բոլոր գործնական խաղերի տեխնոլոգիան կազմված է մի քանի փուլերից.

⁷ Мухина С. А., Соловьева А. А. Современные инновационные технологии обучения. М.: 2008, էջ 25

⁸ Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика. 1989.

1. Նախապատրաստական: Այս փուլի մեջ մտնում է սցենարի մշակումը, պարապմունքի նպատակի որոշումը, առաջադրված խնդրի հիմնավորումը, գործնական խաղի պլանի մշակումը, գործող անձանց բնութագրումը և այլն:

2. Մուտք խաղի մեջ: Հայտարարվում են մասնակիցների անունները, խաղի պայմանները, փորձաքննողների անունները, գլխավոր նպատակը, հիմնավորվում է իրադրությունների ընտրությունը: Առաջադրվում են նաև չափորոշիչները, կանոնները և դրույթները:

3. Խաղի գործընթացը: Խաղն սկսվելուն պես ոչ ոք իրավունք չունի միջամտելու կամ որևէ բան փոխելու: Միայն խաղավարն է իրավասու մասնակիցների գործողությունները վերահսկելու և կարգավորելու, եթե նրանք հեռանում են գլխավոր նպատակից կամ շեղվում են խաղի կանոններից: 4. Խաղի արդյունքների վերլուծություն և գնահատում: Արտահայտվում են փորձաքննիչները, կարծիքներ փոխանակում, իսկ խաղի մասնակիցները կարող են պաշտպանել և պարզաբանել իրենց գործողությունները:

Վերջնական փուլում ուսուցիչը նշում է ձեռքբերումների ու խաղի արդյունքների և թույլ տրված սխալների մասին և ամփոփում պարապմունքի վերջնական արդյունքը: Գոյություն ունեն խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների մի քանի տեսակներ՝ գործնական, նմանակող /իմիտացիոն/, գործառական և դերային: Գործնական խաղերը դպրոց են մուտք գործել մեծահասակների կյանքից: Դրանք կիրառվում են նոր նյութի յուրացման գործընթացում և զարգացնում են ստեղծագործական կարողությունները: Խաղը հնարավորություն է ընձեռում հասկանալու և ուսումնասիրելու ուսումնական նյութը տարբեր տեսանկյուններից:

Նմանակող /իմիտացիոն/ խաղերի ժամանակ նմանակում են որևէ կազմակերպության կամ արտադրության գործունեությունը: Կարող են նմանակվել դեպքերը, մարդկանց գործունեության կոնկրետ տեսակները /գործնական հանդիպում, պլանի քննարկում, զրույցի անցկացում և այլն/:

Գործառական /օպերացիոն/ խաղերը օգնում են մշակելու կոնկրետ սպեցիֆիկ գործառություններ իրականացնելու, օրինակ՝ հասարակական ելույթներ ունենալու, քարոզչություն իրականացնելու հմտությունները, շարադրություններ գրելու կարողությունները և այլն: Այսպիսի խաղերը կազմակերպվում են իրականին մոտ պայմաններում: Դերային խաղերում մշակվում են վարքագծի կանոնները, կոնկրետ անձի գործառույթներն ու պարտականությունները կատարելու կարողությունները: Այսպիսի խաղերի համար մշակվում են սցենարներ, առանձնացվում են յուրաքանչյուր մասնակցի դերերը:

Մասնագիտական պատրաստվածության մեջ իրենց արդյունավետությամբ առանձնանում են նաև հաղորդակցական /կոմունիկատիվ/ տարբեր թրեյնինգները, որոնց հիմնական նպատակն է՝ սովորողների վերբալ և ոչ վերբալ կոմպետենցիաների, ինտերակտիվ գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների զարգացումը: Այս թրեյնինգներում հաղորդակցման կազմակերպումը վերածվում է վերականգնողական ներգործության գլխավոր միջոցի: Այսպիսի թրեյնինգներից է «Տեսաթրեյնինգը» /видеотренинг/: Այս անունն են կրում այն թրեյնինգները, որ հիմնվում են տեսագրությունների վրա:

Ուսումնական նպատակներով տեսագրություններն օգտագործվում են երկու եղանակով.

- պատրաստի տեսանյութերի ցուցադրում,
- տեսագրության օգտագործումը խաղային առաջադրանքի կատարման ընթացքում, դրա ցուցադրումն ու քննարկումը: Տեսաթրեյնինգի ուսումնական նպատակը կառուցողական վարքագծի և հաղորդակցման հմտությունների զարգացումն է: Պատրաստի տեսանյութերի դիտումը նպաստում է հետևյալ խնդիրների լուծմանը.

- տեղեկացվածության,
- հիմնախնդիրների առաջաշարժման,
- կարողությունների ու հմտությունների զարգացման:

Տեսանյութերի՝ տեղեկատվական նպատակներով դիտումը օգտագործվում է որպես մեծ քանակությամբ տեղեկությունների առավել հակիրճ շարադրման միջոց, այն նաև կառուցողական և արդյունավետ գործունեության, վարքագծի ցանկալի դրսևորումների ցուցադրման հարմար միջոց է:

Տեսաթրեյնինգի օգտագործման մյուս ձևն ինտերակտիվ խաղային պարապմունքն է: Սովորողները բեմադրում կամ ներկայացնում են փոքրիկ իրադրություններ, իրավիճակներ, որոնք կարող են առաջանալ գործնական հարաբերություններում կամ միջանձնային փոխհարաբերությունների մեջ: Այդ ամենը նկարահանվում է տեսախցիկով: Այնուհետև մանկավարժի հսկողությամբ կազմակերպվում է նկարահանված նյութի դիտումը, որն ուղեկցվում է վերլուծություններով ու քննարկումներով:

Այս թրեյնինգը թույլ է տալիս ուղղակիորեն անդրադառնալ սեփական փորձին, այն օգտագործել որպես ուսումնական նյութ, որը քննարկվում, վերլուծվում և վերափոխվում է հենց թրեյնինգի ընթացքում: Այսպիսի թրեյնինգները Ա. Պ.

Պանֆիլովան⁹ խորհուրդ չի տալիս անցկացնել ուսումնական գործընթացի սկզբում, քանի որ կարող է որոշ մասնակիցների մեջ առաջացնել զգուշավորություն, կաշկանդվածություն, ձայնի փոփոխություններ, հուզմունք, լարվածություն և այլն: Հմուտ մանկավարժը պետք է ժամանակին նկատի բոլոր բացասական երևույթները և ձեռնարկի անհրաժեշտ միջոցներ: Բացասական միտումների կրճատման նպատակով խորհուրդ է տրվում տեսախցիկն օգտագործել երկրորդ կամ երրորդ ինտերակտիվ պարապմունքի ժամանակ, երբ մասնակիցները հարմարվում են տեսախցիկի առկայությանը:

Տեսագրման աշխատանքները պլանավորելիս անհրաժեշտ է հիշել, որ այն սովորաբար առաջացնում է փոփոխություններ սեփական անձի, գործողությունների վերաբերյալ ունեցած պատկերացումների մեջ: Այս ամենը նկատի առնելով՝ խորհուրդ է տրվում քննարկման սկզբում առաջին խոսքի իրավունքը վերապահել այն անձին կամ անձանց, ովքեր հայտնվել են կադրում:

Սա թույլ կտա մասնակցին կամ մասնակիցներին՝ իրենց տեսածի հիման վրա արտահայտել այն դիտարկումներն ու դիտողությունները, որոնք իրենք են նկատել և որոնց մասին կցանկանան լսել մյուսներից: Իհարկե, չպետք է մոռանալ, որ թրեյնինգը միշտ անհրաժեշտ է ավարտել լավատեսորեն, դրական նոտայով: Մարդկային փոխգործունեության մեջ առկա հոգեբանական ֆենոմեններից մեկն այն է, որ բոլոր մարդիկ ավելի շատ արձագանքում են տեղեկատվության սկզբին և ավարտին, ընդ որում, սկիզբը առաջին տպավորությունն է ստեղծում և հետաքրքրություն է առաջացնում, իսկ ավարտը՝ որպես կանոն, մնում է հիշողության մեջ:

Ուստի պետք է հաշվի առնել մի կարևոր հանգամանք. անհրաժեշտ է, որ ուսումնական գործողություններն ու դրանց ուղեկցող դրական հույզերը կրտսեր դպրոցականի մեջ ձևավորվեն հենց ուսումնական դրդապատճառների շնորհիվ, որոնք ուղեկցվում են ուսուցման բովանդակության կամ ուսուցման գործընթացի յուրացմամբ:

Ի՞նչ գիտես տվյալ թեմայի կամ հիմնախնդրի մասին

Անհրաժեշտ է խաղային իրավիճակներով հագեցած դասից տրամաբանական անցում այնպիսի դասի, ուր խաղն ընդլայնում է ուսումնական գործունեությունը կամ կիրառվում է ուշադրության կենտրոնացման համար ուրախ շուտասելուկ – կատակներ, խաղ – ճամփորդություններ թվերի կամ գիտելիքների աշխարհում: Ըստ սովորողների տիրապետած ուսումնական հմտությունների չափի՝ դիդակտիկական խաղերի զգալի տեսակներ կորցնում են իրենց առաջատար դերը. եթե մինչ

⁹ Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии, М.: 2011. էջ 125

ուսումնական գործունեություն սկսելը խաղը դրան նախապատրաստող միջոց էր, ապա խաղային իրավիճակներում ուսումնական գործունեության բաղադրիչները յուրացնելուց հետո խաղը վերածվում է ուսումնական հնարի և որքան ուսուցչի կողմից տարբեր կերպ է ապահովվում սովորողների ինտենսիվ գործունեությունը առարկան յուրացնելիս, այնքան բարձր է վերարտադրողական կամ ստեղծագործական գործունեության կազմակերպման որակը:

Այսպիսով, դիդակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ:

Յետևաբար, կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները՝

1. Անձի յուրահատուկ հարաբերություն շրջապատող աշխարհի հետ:
2. Երեխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը փոփոխվում է և զարգանում՝ որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն:
3. Երեխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև:
4. Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն:
5. Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

Ըստ բովանդակության՝ դիդակտիկական խաղերը լինում են սյուժետա – դերային և խաղ – վարժություններ:

1. Սյուժետադերային են այն խաղերը, որոնց ընթացքում լավագույնս դրսևորվում են դպրոցականի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, սեփական տպավորություններն ու պատկերացումները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու հնարավորությունները: Սյուժետադերային խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Երեխան սյուժետադերային խաղերում արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ, այլև տարբեր իրադրություններ, անձնական փորձից փոքրիկ դրվագներ կամ հասարակական երևույթներ: Բնականաբար, նշվածը վերարտադրվում է սեփական դիրքորոշմամբ և պարունակում է վերլուծություն և նոր մոտեցումներ: Սյուժետադերային խաղի նպատակն ու արդյունքը երևակայական են, սակայն երեխայի կողմից ընկալվում են ամենայն լրջությամբ և ջանքեր են պահանջում նրանից: Խաղի նպատակին հասնելու համար սովորողը փորձում է լուծել բարդ՝ իրական կյանքում անլուծելի խնդիրներ, ինչը հնարավոր է երևակայական կերպարների ստեղծման միջոցով: Խաղի ընթացքում նա փորձում է հորինել և ստեղծագործել:

Խաղի բովանդակությունը հարստանում է մեծահասակների գործունեության և փոխհարաբերությունների մասին երեխաների պատկերացումների ընդլայնման և իմաստավորման պայմաններում: Սյուժետադերային խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով երեխաները նույնացվում են իրենց սյուժեի կերպարներին և փորձում արտացոլել կերպարին բնորոշ գործառույթները և հարաբերությունները: Ցանկացած դեր պարտադրում է վարքագծի և հարաբերությունների կանոններ, որոնք ակամայից յուրացվում են և գիտակցվում խաղի ընթացքում, դառնում սովորական ու ընդունելի և աստիճանաբար փոխանցվում իրական կյանք: Այստեղ ուսումնական խնդիրը թաքնված է¹⁰:

2. Խաղ – վարժությունները նպաստում են սովորողների մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այն ներկայացնելով գրական հեքիաթի որևէ հերոսի անունով (Բուրատինո, Չեբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ սովորողների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը: Ուսուցիչն է տալիս առաջադրանքն ու ստուգում սովորողների պատասխանները:

«Խաղալիք-ընկերներ»

Խաղի նպատակը՝ Առարկաները համեմատելու կարողության հստակեցում ու ձևավորում/ ըստ գույնի, չափի, ձևի/: Թվերի հերթականությունը պահպանելու, 1-10 առարկաները հաշվելու կարողության ամրապնդում:
Դիդակտիկ պարագաներ՝ Տնակի նկարով պաստառ, քառակուսիներ, եռանկյուններ՝

մագնիսով միմյանց միանալու հատկությամբ,

խաղալիքներ:

Խաղի ընթացքը: Խաղն անցկացվում է քննարկման ձևով: Ուսուցիչն ասում է. «Հիմա միասին կխաղանք», և գրատախտակին ամրացնում է պաստառ, որի վրա պատկերված է տնակ անտառում:

-Տեսե՛ք, ինչպիսի՛ անտառ է: Իսկ ի՞նչ եք տեսնում եղևնիների տակ (տնակ):

-Ի՞նչ պատկերներից է կազմված տնակը (եռանկյունուց, ուղղանկյունից, քառակուսուց և շրջանից):

¹⁰ Тарабурина Т.Ю., Система дидактических игр на уроках математики в начальной школе. Санкт-Петербург, НОУ «Санкт-Петербургская гимназия Альма Матер, 2009 г., 20 с..

- Քանի՞ եռանկյուն է անհրաժեշտ եղել տնակի «կառուցման» համար (2):
- Քանի՞ քառակուսի է պահանջվել տնակի «կառուցման» համար (4):
- Քանի՞ պատուհան ունի տնակը (1):
- Ի՞նչ երկրաչափական պատկերի տեսք ունի այն (քառակուսու): Ըստ գույների համեմատեք քառակուսիները, որ գույնով են ներկված պատերը (սպիտակ ու դեղին), որով՝ պատուհանը (կապույտ ու դեղին):
- Այդ քառակուսիները չափերով համեմատած ինչպիսի՞ն են (մեծ ու փոքր):
- Քանի՞ ուղղանկյուն է պահանջվել տնակի կառուցման համար (3):
- Ի՞նչ երկրաչափական պատկերի տեսք ունի տնակի դուռը (ուղղանկյան):
- Ի՞նչ երկրաչափական պատկերներից է կազմված տնակի տանիքը (ուղղանկյունից և եռանկյունուց):
- Քանի՞ շրջան է պահանջվել տնակի կառուցման համար (1):
- Կարո՞ղ ենք մենք էլ պատրաստել այսպիսի մի տնակ,- հարցնում է ուսուցիչը և ցուցատախտակին դնում համապատասխան երկրաչափական մարմիններ, որոնք կարող են իրար միանալ իրենց մագնիսական հատկության շնորհիվ (այդ):
- Երեխաները «կառուցում» են տնակ: Եվ յուրաքանչյուր մարմինը իրենց ձեռքը վերցնելիս անվանում են այն: Այնուհետև ուսուցիչը հերթականությամբ ցուցատախտակի վրա տեղադրում է խաղալիքներ և ամեն անգամ կրկնում է:
- Թը՛խկ-թը՛խկ, ո՞վ է ապրում տնակում:
- Ես, բարի Կոկորդիլոս Գենան:
- Եվ ես,-ասում է աղվես քույրիկը:
- Եվ ես, - ավելացնում է արջուկը:
- Ահա մեկն էլ է նայում պատուհանից, - ասում է ուսուցիչը և ցուցադրում Չեբուրաշկային:
- Գիտե՞ք, թե ով է նա (Չեբուրաշկան):
- Ապրում էին նրանք համերաշխ, բայց բոլորին ձանձրալի էր դարձել ամեն բան: Իսկ ոչ հեռու կար խաղալիքների քաղաք: Մի անգամ Չեբուրաշկան առաջարկեց գնալ այդ քաղաք: Ի՞նչ խաղալիքների նրանք հանդիպեցին, - երեխաները ասում են խաղալիքների գույները, չափերը և քանակը:



«Բուրատինոյի հանելուկը»

Խաղի նպատակը՝
մարմինները

Ձևավորել նկարների մեջ երկրաչափական

տարբերակելու կարողություն:

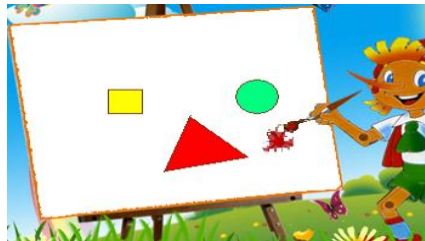
Դիզակտիկ պարագաներ՝
երեխայի

Պաստառ Բուրատինոյի նկարով, մեկ հատ պաստառի
տեսքով բոլորի համար, կամ յուրաքանչյուր

համար առանձին-առանձին՝ քարտերի ձևով:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է Բուրատինոյի նկարը,
որում նա նկարում է շրջան, քառակուսի, եռանկյուն:

- Ի՞նչ է հեքիաթի հերոսի անունը, ով ձեզ հյուր է եկել (Բուրատինո):
- Թվարկեք և ցույց տվեք, թե ինչ է նա նկարում (շրջան, քառակուսի, եռանկյուն):
- Ի՞նչ գույն ունի այդ պատկերներից յուրաքանչյուրը:



Ըստ նյութի՝ դիզակտիկական խաղերը բաժանվում են 3 խմբի՝ առարկայական խաղեր (խաղալիքներով, բնական նյութերով և այլն), սեղանի խաղեր և բառային խաղեր: Առարկայական խաղերը ավելի հասանելի են երեխաներին, քան մյուս խաղերը, քանի որ հիմնվում են անմիջական ընկալման վրա: Օրինակ՝ անվանել դասարանային առարկաները (սեղան, աթոռ, գրատախտակ, գիրք, տետր, գրիչ, մատիտ և այլն):

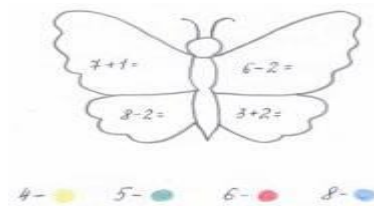


Սեղանի խաղերը, ինչպես և առարկայական խաղերը, հիմնված են զննականության սկզբունքի վրա, բայց այդ խաղերում երեխաներին տրվում է ոչ թե առարկան, այլ նրա պատկերը: Սեղանի խաղերի բովանդակությունը տարաբնույթ է: Լոտոյի մի քանի ձևեր, նկարների զույգեր երեխաներին ծանոթացնում են մրգերին, բանջարեղենին, կենդանիներին, թռչուններին, նրանց որակներին և հատկություններին: Մյուսները մատնանշում են բնության եղանակային երևույթների ներկայացումը («Տարվա եղանակ» լոտոն), տարբեր մասնագիտությունների մասին («Ի՞նչը ում է պետք»): Ինչպես և դիդակտիկ խաղալիքը, սեղանի խաղը ևս լավ արդյունք է տալիս այն դեպքում, երբ այն պահանջում է ինքնուրույն մտավոր աշխատանք:





Առավել բարդ են բառային խաղերը: Այդ խաղերը ունեն մեծ նշանակություն երեխաների մտավոր զարգացման համար, քանի որ երեխաները դրանցում սովորում են ինքնուրույն դատողություններ անել, եզրակացություններ կատարել՝ առանց հենվելու ուրիշների դատողությունների վրա, նկատել տրամաբանական սխալները:¹¹



Այսպիսով, դիդակտիկական խաղերը տալիս են լավ արդյունք միայն այն դեպքում, եթե կա հստակ պատկերացում, թե ինչպիսի խնդիրներ են լուծվելու նրանց անցկացման գործընթացում ու որոնք են այդ խաղերի անցկացման առանձնահատկությունները:

¹¹ Менджеричкая Д. В., Воспитателю о детской игре, М., Издательство «Просвещение», 1982 год, 128 с..

Եզրակացություն

Այսպիսով՝ ուսումնասիրությունը ցույց է տալիս, որ ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների նկատմամբ հարկավոր է դրսևորել անհրաժեշտ ուշադրություն, իմանալ դրանց տեսակները, կիրառման յուրատկությունները, առավելություններն ու թերությունները, քանի որ հասարակական նորագույն զարգացումների արդյունքում այսօր լուրջ փոփոխություններ են տեղի ունենում կյանքի ու գիտության բոլոր բնագավառներում, հատկապես մանկավարժության մեջ, քանի որ ուսումնադաստիարակչական աշխատանքների արդյունավետությունը մեծապես պայմանավորված է ուսումնական նյութի նկատմամբ եղած հետաքրքրությամբ, ինչին կարելի է հասնել ինտերակտիվ ուսուցմամբ:

Առաջին հերթին պետք է առանձնացնել խաղի գործողության ձևերը՝ շարժողական, ինտելեկտուալ, աշխատանքային, սոցալական և հոգեբանական: Եվ վերջապես խաղային գործողության մեջ զգալի չափով մտնում է խաղային շերտը: Խաղը հիմնական գործունեության կառավարողն է մինչդպրոցական շրջանում:

Չարգացնող խաղերը կարող են լինել տարաբնույթ իրենց պարունակությամբ և բացի այդ ինչպես սիրված խաղերը նրանք չեն ձանձրացնում և ստեղծում են միջավայր՝ ազատ և ուրախ ստեղծագործելու համար: Խաղերի իրականացման համար կազմվում է խաղի սցենարը, մասնակից դերակատարների դերերի հստակ կատարման համար: Խաղային սցենարը զարգանում է սովորելու յուրահատուկ առանձնահատկությունը, օգնում է ակտիվացնել սովորելու գործընթացը, համալրել առարկաների թիվը: Խաղային գործունեությունը կազմված է խաղային էլեմենտներից և մասնիկներից:

Մեր ուսումնասիրության արդյունքում եկել ենք այն եզրահանգման, որ նույնիսկ բուհական ուսումնառության մեջ կարելի է ներմուծել ինտերակտիվ տեխնոլոգիաները, հատկապես սեմինար և գործնական պարապմունքների ընթացքում կարելի է հաջողությամբ կիրառել տեսաթեյնինգը՝ ապագա մանկավարժի մասնագիտական որակները ձևավորելու և կատարելագործելու նպատակով:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 - 31:
2. Գյուլամիրյան Զ. Յ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Չանգակ» 2009, էջ 16
3. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика. 1989.
4. Гуревич А. М. Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. СПб., 2004.
5. Менджерицкая Д. В., Воспитателю о детской игре, М., Издательство «Просвещение», 1982 год, 128 с..
6. Мухина С. А., Соловьева А. А. Современные инновационные технологии обучения. М.: 2008.
7. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии, М.: 2011.
8. Тарабурина Т.Ю., Система дидактических игр на уроках математики в начальной школе. Санкт-Петербург, НОУ «Санкт-Петербургская гимназия Альма Матер, 2009 г., 20 с..