



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՅ*

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

*Հետազոտության թեման՝ «Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառությունը քիմիայի դասավանդման գործընթացում»*

Առարկան՝ Քիմիա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Մարինե Գափոյան

Ուսումնական հաստատություն՝ «Օհանյան կրթահամալիր»

Երևան 2022

Բովանդակություն

Ներածություն	3
Ակտիվ ուսուցման տեսություն	5
Խաղային ուսուցումը ակտիվ ուսուցման համատեքստում	6
Դիդակտիկ խաղերը՝ որպես խաղային ուսուցման կազմակերպման հիմնական միջոց .	7
Դիդակտիկ խաղի հատկությունները	10
Դիդակտիկ խաղերի կազմակերպման օրինակներ քիմիայից	11
Դիդակտիկ խաղի առավելությունները	12
Եզրակացություն	14
Օգտագործված գրականություն և հղումներ	15

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառությունը քիմիայի դասավանդման գործընթացում

Հետազոտության հարցը – Ինչպե՞ս են դիդակտիկ խաղերը ազդում ուսումնական գործընթացի վրա: Դրանք օգնու՞մ, թե՞ խանգարում են ուսումնական գործընթացին:

Հետազոտություն նպատակը – ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառության հնարավորությունները քիմիայի դասավանդման գործընթացում:
Բացահայտել դիդակտիկ խաղերի դերը ուսուցման գործընթացի արդյունավետության և սովորողների մոտիվացիայի բարձրացման գործում:

Հետազոտական աշխատանքին կից ներկայացված է [սահիկաշար](#)

Ներածություն

21-րդ դարում մտածողության գլոբալիզացիայի, հասարակության ժողովրդավարացման, բաց շուկայական տնտեսության, հասարակության բազմակողմանի ինֆորմատիզացիայի պայմաններում մեծանում են պահանջները կրթության նկատմամբ: Համաշխարհային արդի զարգացումներն իրենց անմիջական ներգործությունն ունեն կրթական համակարգերի վրա՝ առաջադրելով տարատեսակ խնդիրներ և փոփոխություններ:

Հանրակրթության պետական չափորոշիչը (ՀՊՉ) ելնում է կարողունակությունների վրա հիմնված մոտեցումից և սահմանում է ժամանակակից շրջանավարտներին ներկայացվող որակական պահանջները (կարողունակություններ (կոմպետենցիաներ) և ակնկալվող վերջնարդյունքներ)՝ ըստ կրթական աստիճանների:

Չափորոշչով սահմանվում են հանրակրթության հիմնական ծրագրերի բովանդակության հետևյալ բաղադրիչները՝

- 1) գիտելիք,
- 2) հմտություն,

3) դիրքորոշում,

4) արժեքային բաղադրիչ:

Հանրակրթության հիմնական ծրագրերի բովանդակության փոփոխությունները ենթադրում են ուսուցման նոր մոտեցումների և մեթոդների կիրառություն՝ նպատակ ունենալով սովորողների մեջ ձևավորել ուսման նկատմամբ դրական վերաբերմունք և ապահովում են սովորողների ակտիվ մասնակցությունն ուսումնական գործընթացին:

Ուսուցման մեթոդները ընտրությունը և կիրառությունը ինքնանպատակ լինել չի կարող, դրանք պետք է համապատասխանեն սովորողների պահանջներին, ապահովեն ուսուցման պրոցեսի ակտիվ միջավայր:

Դասապրոցեսին սովորողի ակտիվ մասնակցությունը ապահովելու և սովորելու ցանկություն առաջացնելու լավագույն միջոց է ուսուցման գործընթացում խաղային առաջադրանքների կիրառությունը:

Խաղային ուսուցմանը անդրադարձել և դրա նշանակությունը կարևորել են շատ հայտնի մտածողներ, մանկավարժ – գիտնականներ՝ Յան Ամոս Կոմենսկի, Ջոն Լոկ, Ժան-ժակ Ռուսո, Ֆրիդրիխ Ֆրյոբել, Թոմագո Կամպանելլա, Ֆրանսուա Ռաբլե և ուրիշներ:

Ֆրիդրիխ Ֆրյոբելն առաջիններից էր, ով խաղային գործունեությունը դասեց մանկավարժական երևույթների շարքին: Խաղերի ուսումնասիրությունը դարձավ նրա մանկավարժական տեսության հիմքը: Բացահայտելով խաղային գործունեության դիդակտիկ հեռանկարները՝ նա ապացուցեց, որ խաղը օգնում է ուսուցչին՝ հեշտացնելով երեխային սովորեցնելու գործընթացը:

Խաղերի համակարգված ուսումնասիրության փորձն առաջին անգամ կատարվել է 19-րդ դարի վերջին գերմանացի գիտնական Կ.Գրոսսի կողմից: Գերմանացի հոգեբան Կ. Բյուլերը խաղը բնորոշել է որպես «ֆունկցիոնալ հաճույք» պարզևոգ գործունեություն: Ֆրյոբելի տեսության կողմնակիցները խաղի մեջ տեսնում են խոր բնագոյների կամ մղումների արտահայտություն: Խաղերի տեսությունը, հիմնվելով իր սոցիալական բնույթի վրա, մշակվել է Է.Ա. Արկինի, Լ.Ս. Վիգոտսկու, Ա.Ն. Լեոնտևի կողմից: Խաղը կապելով կողմնորոշիչ գործունեության հետ՝ Դ.Բ. Էլկոնինը սահմանեց այն որպես գործունեություն, որի ընթացքում ձևավորվում և բարելավվում է վարքի վերահսկումը:

Ակտիվ ուսուցման տեսություն

Ակտիվ ուսուցումը ուսումնական գործընթացի կազմակերպումը և կառավարումն է, որը նպատակաուղղված է սովորողների կրթական և ճանաչողական գործունեության լիարժեք ակտիվացմանը՝ ինչպես մանկավարժական (դիդակտիկ), այնպես էլ կազմակերպչական-կառավարման լայն, համակողմանի գործիքակազմով (Վ. Ն. Կրուզիկով, 1998):

Ուսուցման ակտիվացման գաղափարները գիտնականների կողմից արտահայտվել են մանկավարժության ձևավորման և զարգացման ողջ ընթացքում՝ մանկավարժությունը որպես ինքնուրույն գիտական ճյուղ համարվելուց շատ ավելի վաղ: Ակտիվացման գաղափարի հիմնադիրների շարքին են դասվում Յան Ամոս Կոմենսկին, Ժան-Ժակ Ռուսոն, Յոհան Հայնրիխ Պեստալոցցին, Գեորգ Վիլհելմ Ֆրիդրիխ Հեգելը, Ադոլֆ Դիստերվեզը, Ջոն Դյուին, Կոնստանտին Ուշինսկին, Ֆ. Ֆրյոբելը և ուրիշներ: Մանկավարժության ամբողջ պատմությունը կարելի է դիտարկել որպես աշակերտի դերի մասին երկու հակադիր հայացքների պայքար: Առաջին տեսակետի կողմնակիցները պնդում էին, որ սովորողը պետք է պասիվ վիճակում լինի, նրանք սովորողին դիտարկում էին որպես մանկավարժական ազդեցության առարկա՝ մանկավարժի ներգործող դերի կրող կողմ, իսկ ակտիվություն, նրանց կարծիքով, պետք է ցուցաբերեր միայն դասավանդողը: Երկրորդ տեսակետի համակիրները սովորողին համարում էին ուսումնական գործընթացի լիիրավ մասնակից և կարևորում էին նրա ակտիվությունը:

Ակտիվ ուսուցման ժամանակակից զարգացման մեջ հատուկ դեր է խաղացել գետատեխնիկական առաջընթացը, որը իրականացնում և զարգացնում են ակտիվ ուսուցման առանձին սկզբունքները:

- **Խնդիրների առաջադրման** մոտեցմամբ ձևավորված ուսուցումը նպաստում է սովորողների ստեղծագործական մտածելակերպի զարգացմանը: Տեսությունը ներառում է նաև առաջադրված խնդիրների լուծման ճանապարհով ուսուցման տեսակետը, սակայն այն բացահայտվում է ավանդական մեթոդների հենքի վրա:
- **Պլանավորված կրթությունը** անհատական դասընթացների հիման վրա զգալի ներդրում է ունեցել կրթության անհատականացման մշակման գործում, ինչը

համակարգչային տեխնոլոգիաների և հեռավար ուսուցման զարգացման հետ կապված նոր խթան է ստացել:

- **Կոնտեքստային ուսուցումը** հետ է մղվում գործունեության տեսության դրույթներից, որին համապատասխան՝ հասարակական փորձի յուրացումը իրականացվում է անձի ակտիվ, բուռն գործունեությամբ: Կոնտեքստային ուսուցման մեջ ամրագրված են հետևյալ սկզբունքները՝ անձի ակտիվություն, պրոբլեմատիկություն, ուսուցման և դաստիարակության համամիասնություն, կրթական գործունեության տեսակների և մասնագիտական գործունեության պայմանների հետևողական մոդելավորում: Կոնտեքստային ուսուցման պարագայում առաջարկվում է մեծապես օգտագործել ակտիվ ուսուցման մեթոդները:
- **Խաղային ուսուցումը** ապացուցել է խաղերի, մրցույթների, խմբային մեթոդով ուսուցման բարձր արդյունավետությունը:

Խաղային ուսուցումը ակտիվ ուսուցման համատեքստում

Խաղային ուսուցումը խոր պատմական արմատներ ունի: Խաղը ուսուցանում է, զարգացնում, դաստիարակում, սոցիալակացնում, զվարճացնում և հանգստություն է տալիս: Բայց պատմականորեն նրա առաջին խնդիրներից մեկը ուսուցումն է: Կասկած չկա, որ խաղն իր սկզբնավորման գրեթե առաջին իսկ պահերից գործում է որպես ուսուցման ձևերից մեկը՝ լինելով իրական գործնական իրավիճակների վերարտադրման միջոց դրանք յուրացնելու և (կամ) անհրաժեշտ մարդկային գծեր, որակներ, հմտություններ և սովորություններ, կարողություններ զարգացնելու համար:

Կրթության խաղային ձևերի հետագա զարգացումը և դրանց ուսումնասիրությունը ցույց տվեցին, որ խաղի օգնությամբ կարելի է լուծել գրեթե բոլոր մանկավարժական խնդիրները:

Խաղային ուսուցման ժամանակակից զարգացման մեջ առանձնահատուկ դեր է խաղացել խաղային շարժման ինքնաբուխ զարգացումը, որը հիմնականում հիմնված էր բիզնես խաղերի օգտագործման վրա՝ հիմք հանդիսանալով ուսուցման մեթոդների մի մեծ խմբի մշակման համար, որոնք կոչվում են ակտիվ ուսուցման մեթոդներ: Տեսականորեն դրանց

կիրառումը հիմնավորվել է մի շարք հասկացություններում, առաջին հերթին՝ ակտիվ ուսուցման տեսության մեջ:

Դիդակտիկ խաղերը՝ որպես խաղային ուսուցման կազմակերպման հիմնական միջոց

Խաղը երկու կամ ավելի կողմերի միջև փոխգործակցության գործընթաց է, որի ընթացքում կողմերից մեկը կամ բոլորը կարող են ընտրել որոշակի ռազմավարություն: Խաղի նպատակը հաղթելն է, իսկ միջոցը՝ հաղթանակին հասնելու օպտիմալ գործողությունների ընտրությունը:

Դիդակտիկ խաղը կուլեկտիվ, նպատակային ուսումնական գործունեություն է, երբ յուրաքանչյուր մասնակից և թիմը որպես ամբողջություն միավորվում են հիմնական առաջադրանքի լուծմամբ և իրենց վարքագիծը կողմնորոշում են դեպի հաղթանակ: Դիդակտիկ խաղը ակտիվ կրթական գործունեություն է ուսումնասիրված համակարգերի, երևույթների, գործընթացների մոդելավորման համար:

Կասկած չկա, որ խաղն իր սկզբնավորման գրեթե առաջին իսկ պահերից գործում է որպես ուսուցման ձևերից մեկը՝ լինելով իրական գործնական իրավիճակների վերարտադրման միջոց՝ դրանք յուրացնելու և (կամ) մարդկային անհրաժեշտ գծեր, որակներ, հմտություններ և սովորություններ, կարողություններ զարգացնելու համար: Նույնիսկ Հին Աթենքում (մ.թ.ա. VI-IV դդ.) կազմակերպված կրթության և ուսուցման պրակտիկան ներթափանցված էր համեմատության և համադրության մեթոդներով, որոնք ապահովում էին մրցակցության (ագոնիստիկա) պաթոսը: Երեխաները, պատանիները, երիտասարդները մշտապես մրցում էին մարմնամարզության, պարի, երաժշտության, բանավոր վեճերում:

Դիդակտիկ խաղերը կրթական նպատակներով հատուկ ստեղծված կամ հարմարեցված խաղեր են: Դիդակտիկ խաղերի համակարգերը նախադպրոցական կրթության համար առաջին անգամ մշակել են Ֆ. Ֆրեյելը և Մ. Մոնտեսորին, տարրական կրթության համար՝ Օ. Դեկրոլին: Դիդակտիկ խաղերը, որպես կանոն, սահմանափակվում են ժամանակով, խաղի գործողությունները ենթակա են ֆիքսված կանոնների: Դիդակտիկ

խաղերի շրջանակներում ուսումնական նպատակները իրականացվում են խաղային խնդիրների լուծման միջոցով:

Դիդակտիկ խաղերը ուսուցողական խաղերի տեսքով կազմակերպվող ուսումնական պարապմունքների տեսակ են, որոնք իրականացնում են խաղային, ակտիվ ուսուցման մի շարք սկզբունքներ և առանձնանում են կանոնների առկայությամբ, խաղային գործունեության ֆիքսված կառուցվածքով և գնահատման համակարգով, հանդիսանում են ակտիվ ուսուցման մեթոդներից մեկը:

10-րդ դարում ուսուցման մեթոդների մեջ տարածված էին նաև դպրոցական մրցումները, մասնավորապես հռետորաբանության մեջ: Սովորական ուսուցումն այսպիսի տեսք ուներ. ուսուցիչը կարդաց, մեկնաբանության օրինակներ տվեց, պատասխանեց հարցերին, կազմակերպեց քննարկումներ, որոնք շարժեցին աշակերտի ոգևորությունը: Դա անելու համար սովորողները պատրաստվում էին մեջբերումներ անել, վերապատմել, մեկնաբանել, ստեղծել նկարագրություններ (արտահայտություններ) և իմպրովիզներ (սխեմաներ)՝ հենվելով հիշողության վրա:

Արևմտյան Եվրոպայում՝ Վերածննդի ժամանակաշրջանում, Թոմագո Կամպանելլան և Ֆրանսուա Ռաբլեն կոչ էին անում օգտագործել խաղային ուսուցման իրական սկզբունքները: Նրանք ուզում էին, որ երեխաները ծանոթանան բոլոր գիտություններին առանց աշխատանքի, առանց պարտադրանքի, բայց կարծես խաղալով:

Յան Ամոս Կոմենսկին (1592-1670) առաջարկեց բոլոր «դժվար աշխատանքի դպրոցները», «արվեստանոցային դպրոցները» վերածել խաղերի վայրերի: Ցանկացած դպրոց, նրա կարծիքով, կարող է դառնալ համընդհանուր խաղ, որտեղ ամեն ինչ կիրականացվի խաղերով ու մրցումներով՝ մանկության, պատանեկության, երիտասարդության տարիքին համապատասխան:

Ջոն Լոկը խորհուրդ տվեց օգտագործել ուսուցման խաղային ձևերը: Ժան-ժակ Ռուսոն, դնելով անձի քաղաքացիական դաստիարակության խնդիրները, առաջարկեց մանկավարժական գործունեության ծրագիր՝ սոցիալապես օգտակար աշխատանք, համատեղ խաղեր, տոնախմբություններ:

Ֆրիդրիխ Ֆրյոբելն առաջիններից էր, ով խաղային գործունեությունը դասեց մանկավարժական երևույթի շարքին: Խաղերի տեսությունը դարձավ նրա մանկավարժական տեսության հիմքը: Բացահայտելով խաղային գործունեության դիդակտիկ հեռանկարները՝ նա ապացուցեց, որ խաղը հեշտացնում է ուսուցչի համար երեխային սովորեցնելը:

Նախադպրոցական կրթության պրակտիկայի համար կարևոր է դիդակտիկ խաղերի ազդեցությունը որոշակի կանոնների համաձայն վարքային հմտությունների, շարժիչ ապարատի զարգացման վրա: Դիդակտիկ խաղերն առանձնահատուկ տեղ են զբաղեցնում նախադպրոցականներին արտաքին աշխարհին ծանոթացնելու գործում: Կրտսեր դպրոցական տարիքում, որպես կանոն, խաղերն օգտագործվում են խաղային գործողությունների կանխորոշված ընթացքով, որը կապված է գիտելիքների, վարժությունների փոխանցման և կիրառման հետ: Տարրական դպրոցում դիդակտիկ խաղերն ունենում են դասի խաղային պահերի ստեղծման դեր:

Ավագ դպրոցում սովորաբար անցկացվում են դիդակտիկ խաղեր անցած նյութը կրկնելու, համախմբելու և ստուգելու համար (թելադրանքի մրցույթներ, խաչբառեր, «ճանապարհորդություններ» աշխարհագրական քարտեզի վրա, դերախաղեր, դրամատիկացիա և այլն):

Խաղային ուսուցմանը ու խաղին բնորոշ են նման հատկանիշներ: Ահա հիմնականներից մի քանիսը.

- *ազատ զարգացող գործունեությունը* (կազմակերպված «առաջնորդի» կողմից, բայց ընթանում է առանց նրա ուսուցչական թելադրանքի), իրականացվում է ուսանողների կողմից ըստ ցանկության, բուն գործունեության ընթացքից հաճույք ստանալով, այլ ոչ թե մրցանակային խրախուսման կամ դրական գնահատականի համար (Վ. Բուկատով);
- *ստեղծագործական, իմպրովիզացիոն նախաձեռնություն;*
- *էմոցիոնալ ինտենսիվ, բարձր մրցակցային գործունեություն անսասան բարեկամության շրջանակներում.*

- *ուղղակի և անուղղակի կանոնների պարադոքսալ հատում*, որոնք խաղի բովանդակությունը կապում են սոցիալական փորձի տարրերի հետ.
- *խմիտացիոն կողմնորոշում*, մարդկային կյանքի մասնագիտական կամ սոցիալական պայմաններ-իրավիճակներ-համատեքստերի մոդելավորում.
- *տարածության շրջանակի* (այդ թվում՝ գործողության վայրի մեկուսացման) և *գործունեության ժամանակի* (ներառյալ տևողության որոշումը) (Վ. Կրուգլիկով) *շրջանակի* պահպանումը:

Դիդակտիկ խաղի հատկությունները

Դիդակտիկ խաղերի տարբերակիչ առանձնահատկությունը խաղային իրավիճակի առկայությունն է, որը սովորաբար օգտագործվում է որպես մեթոդի հիմք: Խաղի մասնակիցների ակտիվությունը ֆորմալացված է, այսինքն՝ կան կանոններ, նախատեսված է գնահատման կոշտ համակարգ, ընթացակարգ կամ կանոնակարգ

Խաղի ամենակարևոր հատկությունները ներառում են այն փաստը, որ խաղում, հաղթահարելով դժվարությունները, և՛ երեխաները, և՛ մեծերը կարող են վարվել այնպես, ինչպես կվարվեին ծայրահեղ իրավիճակներում իրենց ուժերի սահմաններում: Ընդ որում, նման բարձր ակտիվության նրանք գրեթե միշտ հասնում են կամավոր, առանց հարկադրանքի:

Խաղի նախաձեռնողականությունը, հուզական երանգավորումը որոշում են մասնակիցների բաց լինելու բարձր աստիճանը: Նրանք ինքնակամ թեթևակի բացվում են, խաղի մեջ հրաժարվում են հոգեբանական պաշտպանությունից: Կորցնելով զգոնությունը՝ նրանք մնում են «իրենք իրենց հետ»:

Որոշ հետազոտողներ դա բացատրում են նրանով, որ խաղի մասնակիցը, լուծելով խաղային խնդիրները, խանդավառվում է և հետևաբար չի շեղվում հակառակ ազդեցությունից: Նրանք մատնանշում են մի փորձ, որն ապացուցում է, որ ուշադրության որոշակի շեղման իրավիճակում երբեմն ավելի հեշտ է համոզել մարդուն ընդունել իր փոխարեն նոր տեսակետ: Եթե ինչ-որ աննշան բան շեղում է մարդու ուշադրությունը, ապա համոզելու ազդեցությունն ավելի ուժեղ է լինում (Վ. Վ. Բոյկո, 1983 թ.):

Սովորողների մեծ մասը, որոնց հետ հանդիպում եք ամեն օր, գտնվում են իրենց անհատական պատյանների մեջ՝ ինտրովերտ գոտում: Ահա թե ինչու ավանդական դասարաններում ոչ բոլորն են լսարանում արձագանքող կամ ինտերակտիվ:

Խաղի վրա հիմնված ուսուցման մեջ յուրաքանչյուր սովորողի մասնակցությունը անհրաժեշտ է: Երբ սովորողները հնարավորություն են ստանում լինել դրա մեջ, նրանք վստահություն են ձեռք բերում, դուրս են գալիս իրենց պատյաններից և ավարտում են այն դերերը, որոնք ստանում են ուսումնական ծրագրում:

Այն, թե ինչպես են խաղերը զարգացնում սովորողի քննադատական մտածողության հմտություններն ու կարողությունները, ուղղակի զարմանալի են:

Դիդակտիկ խաղերի կազմակերպման օրինակներ քիմիայից

Ներկայացնեմ դիդակտիկ խաղերի մի քանի օրինակներ իմ մանկավարժական գործունեության պրակտիկայից: [Սահիկաշար](#)ում ներկայացված են օրինակներին համապատասխան նկարները:

Խաչքառ – կարելի է կիրառել դասի սկզբում նախորդ նյութի հարցման ընթացքում: հարցման այս եղանակը ավելի տրամադրող է դարձնում, միննույն ժամանակ հնարավորություն է տալիս նախորդ գիտելիքների հիման վրա սկսել նոր նյութի հաղորդումը: Կիրառվում է նաև դասի ավարտին դասի հիմնական հասկացությունները ամփոփելու և ամրապնդելու նպատակով: Նույն նպատակով կիրառելի է նաև ընդհանուր թեմայի ամփոփման ժամանակ: (*Սահիկներ 23-29*)

Խաղ – վիկտորինա – շատ արդյունավետ միջոց է առանձին դասերից մինչև ընդհանուր թեմայի կամ դասընթացի ամփոփման համար: Ստեղծվում է ակտիվ, մրցակցային անկաշկանդ միջավայր, որտեղ յուրաքանչյուր սովորող գիտակցում է իր մասնակցության կարևորությունը ընդհանուր հաղթանակի համար: Մասնակիցներին միավորում է մեկ գլխավոր նպատակ՝ «հաղթանակ», որին հասնելու համար յուրաքանչյուրը կատարում է իր առավելագույն ներդրումը: (*Սահիկներ 30-40*)

Ուսուցողական լուտո – կարելի է պատրաստել և կիրառել ինչպես մեկ դասի շրջանակներում անցած նյութի հիման վրա, այնպես էլ թեմայի կամ դասընթացի ընթացքում ուսումնասիրված նյութի հիման վրա: *(Մահիկներ 41-45)*

Քվեստներ – զարգացնում են սովորողների հնարամտությունը, նպատակասլացությունը, կամքը, համարձակությունը, շուտ կողմնորոշվելու և որոշում կայացնելու հմտությունները: *(Մահիկներ 46-49)*

Դիդակտիկ քարտեր-Սովորողներին տրամադրվում են քարտեր, որոնց վրա նշված են տառաթվային կոդեր: Սովորողը պետք է կատարի առաջադրանքը տվյալ կոդի օրինակի համար: Կիրառելի է գրեթե բոլոր դասարաններում տարբեր թեմաների շրջանակներում: *(Մահիկներ 50-60)*

Ինտելեկտուալ խաղեր - Ինտելեկտուալ խաղերը հնարավորություն են տալիս սովորողներին բացահայտել իրենց ներուժը՝ միաժամանակ հարստացնելով գիտելիքների պաշարը նոր տեղեկատվությամբ: *(Մահիկներ 61-63)*

Դիդակտիկ խաղի առավելությունները

Ի տարբերություն ուսուցման ավանդական ձևերի, խաղն ունի մի շարք առավելություններ, դրանք են.

Թերև է և զվարճալի - Խաղն ունի բոլորի համար հետաքրքրաշարժ, հասկանալի և գրավիչ ձևաչափ: Չկա խիստ կարգապահություն, և մասնակիցներն ավելի շատ գործելու ազատություն ունեն, քան այլընտրանքային ուսումնական իրավիճակներում:

Բարձրացնում է սովորողների ակտիվությունը- Խաղի միջոցով ավելի հեշտ է հետաքրքրել և ներգրավել սովորողներին և ստանալ ցանկալի արդյունք: Ի վերջո, դրա գործընթացում ներգրավված են զգացմունքային, մտավոր, ֆիզիկական և այլ ռեսուրսներ:

Տալիս է լրացուցիչ մոտիվացիա. Խաղի օգնությամբ կարելի է ոչ միայն սովորեցնել, այլ նաև դրդել սովորել, ստիպել երեխային դրսևորել նախաձեռնողականություն, համառություն, ստեղծագործականություն և նպատակասլացություն:

Հեշտացում է գիտելիքների փոխանցման և յուրացման գործընթացը - Խաղի մասնակիցները խաղի մեջ մտնում են կամավոր: Դրա շնորհիվ նվազում է հոգեբանական պաշտպանությունների ազդեցությունը, որոնք խոչընդոտում են նոր տեղեկատվության ըմբռնմանն ու ընդունմանը, նոր հմտությունների և կարողությունների յուրացմանը:

Բազմաֆունկցիոնալ է. Խաղը հիանալի միջոց է բացատրելու այն, ինչն այնքան էլ պարզ չէ: Խաղի միջոցով հնարավոր է նոր տեղեկություններ հաղորդել, ինչ-որ բան սովորեցնել, ինչպես նաև երեխային զվարճացնել, սովորեցնում է, թե ինչպես շփվել, բացել ներուժը և այլն:

Նպաստում է սովորողների կատարելագործմանը և աճին. Խաղի վրա հիմնված ուսուցման մեջ յուրաքանչյուր սովորողի մասնակցությունը անհրաժեշտ է: Երբ սովորողները հնարավորություն են ստանում լինել գործողության անմիջական մասնակիցը, նրանք վստահություն են ձեռք բերում, հեշտությամբ են ներգրավվում ուսուցման գործընթացում: Նրանք հասունանում են յուրաքանչյուր փորձությամբ, որը նրանք անցնում են՝ խնդիր լուծելով կամ որոշում կայացնելով: Եվ այդ հասունությունը արտացոլվում է վճռական ժամանակներում քննադատական մտածողության կարողությունների մեջ: Ավելին, խաղի վրա հիմնված ուսուցման միջոցով սովորողները կարող են ընդունել վարքի տարբեր փոփոխություններ:

Զարգացնում է քննադատական մտածողությունը - Մտածողության հմտությունների և կարողությունների աճը չի գալիս գրքեր և օրինակներ կարդալով: Քննադատորեն մտածել կարողանալը զարգացում պահանջող պրակտիկա է: Եվ դրա զարգացումը սկսվում է ճիշտ էլեկտրոնային ուսուցման դասընթացի ընտրությունից, որը խրախուսում է այդ զարգացումը:

Խաղը միայն զվարճանքի կամ լավ ժամանակ անցկացնելու միջոց չէ սովորողների համար: Խաղի օգնությամբ հնարավոր է սովորել, յուրացնել բարդ հասկացությունները: Խաղային ուսուցումը հեշտացնում է ուսուցումը ոչ միայն փոքրիկների, այլև ավագ դպրոցի աշակերտների և նույնիսկ մեծահասակների համար:

Եզրակացություն

Այսօրվա երիտասարդ սովորողները պետք է պատրաստվեն արագընթաց միջավայրին հարմարվելու համար: Դրան հնարավոր է հասնել սովորողների ակտիվ ուսումնառության, քննադատական մտածողության հմտությունների և կարողությունների զարգացման միջոցով, որը չի գալիս գրքեր և օրինակներ կարդալով: Քննադատորեն մտածել կարողանալը զարգացում պահանջող պրակտիկա է: Եվ դրա զարգացումը սկսվում է ճիշտ ուսուցման դասընթացի ընտրությունից, որը խրախուսում է այդ զարգացումը: Սովորողը պետք է լինի ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցը: Ուսուցման գործընթացը սովորողի համար պետք է լինի հաճելի և գրավիչ, որը լավագույնս իրականացվում է խաղի միջոցով:

Կրթության խաղային ձևերի և խաղի օգնությամբ կարելի է լուծել գրեթե բոլոր մանկավարժական խնդիրները:

Խաղը հնարավորություն է տալիս ուսուցանել, կատարել գիտելիքների ամփոփում և ամրապնդում, զարգացնել հմտություններ, ստեղծագործական և քննադատական մտածողություն, ձևավորում է վերաբերմունք և արժեքային համակարգ:

Խաղային առաջադրանքները հնարավոր`

- կիրառել տարիքային բոլոր խմբերի համար,
- ձևափոխել և հարմարեցնել թեմային` ըստ բովանդակության և նպատակի,
- իրականացնել ինչպես իրական պայմաններում, այնպես էլ էլեկտրոնային տարբերակով:

Խաղի ընթացքում, հաղթահարելով դժվարությունները, և՛ երեխաները, և՛ մեծերը կարող են վարվել այնպես, ինչպես կվարվեին ծայրահեղ իրավիճակներում իրենց ուժերի սահմաններում: Ընդ որում, նման բարձր ակտիվության նրանք գրեթե միշտ հասնում են կամավոր, առանց հարկադրանքի:

Խաղը գործունեության յուրահատուկ ձև է, որով հնարավոր է հանգստանալ և լիցքաթափվել` միևնույն ժամանակ նոր գիտելիքներ սովորելով: Խաղի շնորհիվ

սովորողը ներգրավվում է գործընթացի մեջ, ամեն ինչ անում է հաղթանակի հասնելու համար՝ չնկատելով թե ինչպես է այդ ընթացքում կրկնում առաջադրանքը մի քանի անգամ: Խաղի միջոցով առաջադրանք կատարելը թեթև է, զվարճալի, ավելի հեշտ է դառնում գիտելիքի փոխանցումը կամ յուրացումը: Խաղային առաջադրանքները սովորողների մոտ ձևավորում են արագ կողմնորոշվելու, թիմում աշխատելու հմտություններ, զարգացնում են նրանց հնարամտությունը, քննադատական մտածողությունը:

Խաղերը կամ խաղերին առնչվող տարրերը միշտ «այո» են սովորողների կողմից: Նրանք ավելի շատ մոտիվացիա են ստանում հանելուկներ կամ վիկտորինան լուծելիս, իրենց առջև դրած որոշակի «դժվարություններ» հաղթահարելիս: Առավել մեծ է լինում մոտիվացիան, երբ սովորողը հաջողությամբ է հաղթահարում իր առջև դրված խնդիրը:

Օգտագործված գրականություն և հղումներ

- *Кругликов В. Н., Платонов Е. В., Шаронов Ю. А.* Деловые игры и другие методы активизации познавательной деятельности. СПб.: «Изд. П-2», 2006.
- *Гусарева И. В.* Деловая игра как один из методов, интегрированных в кейс-технологию / Идеи. Поиски. Решения: материалы V Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 30 нояб. 2011 г. В 2 т. Т 1 / редкол.: Н. Н. Нижнева (отв. ред.) [и др.]. — Минск: РИВШ, 2012. — с. 104—106.
- *Макаренко С.И.* "Справочник научных терминов и обозначений"/ Санкт-Петербург - Научоемкие технологии -2019, էջ 45:
- *Հանրակրթության պետական չափորոշիչ*
- <https://hy.warbletoncouncil.org/aprendizaje-activo-9594>
- https://spravochnick.ru/pedagogika/teoriya_obucheniya/aktivnye_i_interaktivnye_metody_obucheniya/
- <https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2012/07/23/aktivnye-metody-obucheniya>
- https://studme.org/152132/pedagogika/metody_aktivnogo_obucheniya