



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝

Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը առարկայի
դասավանդման
գործընթացում

Առարկան՝

Հետազոտող ուսուցիչ՝

Ուսումնական հաստատություն՝

ինֆորմատիկա

Թամազյան Սեդա

«ՀՀ Արարատի մարզի Վերին
Արտաշատի միջնակարգ
դպրոց» ՊՈԱԿ

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ	3
1. ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱ.....	4
1.1 ԽԱՂԱՅԻՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱ	6
1.2 ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆ	7
1.3 ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՍՈՎՈՐԵԼՈՒ ՄԻՋՈՑ.....	8
1.4 ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԴԱՍԱԿԱՐԳՎԱԾ ԿԱՐԳԱՎՈՐՈՒՄՆԵՐԸ	9
1.5 ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆԱԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ՀԱՅԵՑԱԿԱՐԳԸ	10
2. ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐ	11
2.1 ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԻՆՖՈՐՄԱՏԻԿԱ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ	15
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ	19
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ	21

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոցների:

Ուսուցման նպատակի նման ընկալումը չափազանց արդիական է և միաժամանակ ունի շատ խոր և հին արմատներ: Քանի որ աշակերտների մտավոր ակտիվությունը օրըստօրե մեծանում է, ուստի ուսուցչից պահանջվում է խթանել նրանց մտավոր գործունեությանը: Այդ պատճառով ժամանակակից ուսուցիչների հիմնական խնդիրը արդյունավետ ուսուցման մեթոդների և ուսուցման ձևերի մշակումն է, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: որը կնպաստի աշակերտների մտավոր գործունեության ակտիվացմանը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը:

Ամենաարդյունավետ մեթոդներից են խաղային և համակարգչային տեխնոլոգիաների օգտագործումը ուսումնական գործընթացում:

Հետազոտության նպատակը՝

1. Ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաները;

2. Պարզել խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ուսուցման մեջ, դրանց գործառույթները, առանձնահատկությունները, թերություններն ու առավելությունները

3. Որոշել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությունը ինֆորմատիկայի դասավանդման գործընթացում:

Հետազոտության խնդիրները`

1. խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ դասի արդյունավետության ապահովումը,

2. աշակերտների ուշադրության կենտրոնացումը,

3. դասապրոցեսի դրական արդյունքի ապահովումը:

Հետազոտության օբյեկտը` դասապրոցեսը

Հետազոտության առարկան դասապրոցեսում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման ուսումնասիրությունը:

Հետազոտության մեթոդները. վերլուծական, համեմատական

Հետազոտության վարկածը խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը նպաստում է նյութի ավելի լավ յուրացմանը, ըմբռնմանը և մտապահմանը, հետաքրքրություն է առաջացնում կրթական տեղեկատվության նկատմամբ և կարող է զգալիորեն մեծացնել ճանաչողական գործունեության զարգացումը:

1.ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱ

Տեխնոլոգիան հունարեն բառ է, որը թարգմանաբար նշանակում է գիտություն արվեստի, վարպետության մասին: 20-րդ դարի 60-ական թթ. մանկավարժության մեջ ներմուծվեց մանկավարժական տեխնոլոգիա հասկացությունը: Այն մի դեպքում հասկացվում է որպես տեխնիկական միջոցների ամբողջություն և դրա կիրառումը (Գ. Սելեվկո), երկրորդ դեպքում` որպես միկրոհամակարգ, որի բաղկացուցիչ մասն են

կազմում գիտական հիմնավորված ու խմբավորված տարրեր՝ մանկավարժական խնդիր, դրան համապատասխանող միջոցներ ու մեթոդներ, հնարներ (Բ. Լիխաչով), մեկ այլ դեպքում՝ ծրագիր, որի իրականացումը ենթադրում է կանխատեսվող արդյունք (Գ. Քսենզովա, Ա. Կոլեչենկո):

Մանկավարժական տեխնոլոգիաներն են՝

- Խաղային տեխնոլոգիա
- Նախագծային տեխնոլոգիա
- Համագործակցային տեխնոլոգիա

Արևելյան իմաստությունն ասում է. «Տո՛ւր մարդուն մի ձուկ, և նա կուշտ կլինի մեկ օր: Սովորեցրո՛ւ մարդուն ձուկ բռնել, և նա կուշտ կլինի ամբողջ կյանքում»:

Ցանկացած մանկավարժական տեխնոլոգիա պարունակում է միջոցներ, որոնցով ակտիվացվում և ինտենսիվանում են սովորողների գործունեությունները, սակայն կան տեխնոլոգիաներ, որոնցում այդ միջոցները ներկայանում են որպես հիմնական գաղափարի արտահայտիչներ և արդյունավետության երաշխավորներ:

Այսպիսիների շարքին են դասվում կանխող-հեռանկարային /Լի- սենկովայի/, խաղային, պրոբլեմային, ծրագրավորված, անհատական և այլ տեխնոլոգիաները: Այս ուսումնասիրության մեջ փորձել եմ ներկայացնել խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների յուրահատկությունները, քանի որ արդիականության պահանջներից ելնելով՝ այսօր դրանք մեծ պահանջարկ են վայելում, ուսուցման գործընթացը դարձնում են առավել ակտիվ, արդյունավետ ու հետաքրքիր:

«Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը, կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրասիրության վառվող կրակ»:

Վ.Ա. Սուխոմլինսկի

Երեխայի համար խաղը ինքնաիրացման միջոց է, խաղում նա կարող է դառնալ այն, ինչ երագում է լինել իրական կյանքում՝ բժիշկ, վարորդ, օդաչու: Խաղն օգտագործվում է նոր հմտություններ, գաղափարներ ձեռք բերելու, օգտակար հմտություններ ձևավորելու և այլն: «Ուրախացիր երեխայի գոյությամբ, սովորիր նրանից, լսիր նրան և խաղա՛ նրա հետ»: Սա ճշմարտացի, դարերով փորձված և ապացուցված իմաստնություն է:

Խաղը երեխայի համար առաջնային գործունեություն է, հաղորդակցման, շրջապատի ճանաչման, ինքնաճանաչման հզոր միջոց է: Խաղի ժամանակ երեխաները պետք է ցուցաբերեն կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում շատ կարևոր է: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգուրսկին, Ա. Ն. Լեոնտևը, Դ. Բ. Էլկոնինը:

1.1 ԽԱՂԱՅԻՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱ

Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիան մանկավարժական գործընթացի կազմակերպումն է մանկավարժական տարբեր խաղերի տեսքով: Այս հայեցակարգը խաղերից տարբերվում է նրանով, որ դրանք ունեն հստակ սահմանված նպատակ և համապատասխան մանկավարժական արդյունք: Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիան ներառում է մանկավարժական գործընթացը խաղերի տեսքով կազմակերպելու տարբեր մեթոդներ և տեխնիկա: Խաղերի արդյունքը հիմնավորված է, դիտվում է բացահայտ ձևով և բնութագրվում է որոշակի կրթական ուղղվածությամբ:

Խաղային տեխնոլոգիայի նպատակը լիարժեք մոտիվացիոն հիմքի ստեղծումն է գործունեության հմտությունների և կարողությունների ձևավորման համար:

1.2 ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆ

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
- Մոցիալականացման

Խաղերից շատերին բնորոշ է հիմնական 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 զգացմունքայինի բարցրացում, մրցակցություն,
4. խաղի բնույթի զգացում, զգացմունքների ազդեցությամբ:
5. Խաղի անմիջական և երկրորդայինի ազդեցությունը, խաղի տրամաբանությունը և ժամանակի զգացումը:

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:

1.3 ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՍՈՎՈՐԵԼՈՒ ՄԻՋՈՑ

Փորձի փոխանակումն ավագ սերնդից երիտասարդ սերնդին օգտագործում էին դեռ հնուց:

Խաղը լայն տարածում է գտնում ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում:

Ժամանակակից դպրոցում որոնք ներդրում են կատարում ուսումնական ընթացքի համար խաղային գործունեությունը օգտագործվում է հետևյալ դեպքերում.

- Որպես ինքնահաստատված ձև հասկանալու համար թեմայի կամ որևէ առարկայի բաժինը:
- Որպես մասնիկ որևէ մեխանիզմի:
- Որպես դաս կամ նրա մի մաս:
- Որպես արտադասարանական աշխատանքի մեթոդ:

Խաղային դաստիարակչություն հասկացությունը ներառում է բավականին մեթոդների մեծ խումբ և դաստիարակչության ընթացքում, տարբեր ժամանցային դաստիարակչական խաղերի միջոցով: Մյուս խաղերի հետ համեմատ դաստիարակչական խաղը ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու և իրեն համապատասխանող դաստիարակչական արդյունք, որոնք կարող են լինել կողմնակի ընդգծված դրական ձևով և բնութագրվում է դասաճանաչողական ուղղությամբ:

Խաղային տեսքը ստացվում է դասի ժամանակ խաղային գործողությունների և իրավիճակների օգնությամբ, որոնք գործում են որպես առաջացնող միջոց, որպես

սովորեցնող գործողություն: Իրականացումը խաղային գործողության և պարապմունքի անցկացման ձև, անցկացվում է այսպիսի հիմնական ուղղություններով.

Ցուցադրական` նպատակը դրվում է սովորողի առջև խաղային խնդիր: Սովորելու գործողությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին, սովորելու նյութը օգտագործվում է վորպես միջոց, սովորելու գործողության մեջ մտնում է մրցակցության մասնիկ, որը մտցնում է ցուցադրական առաջադրանքը խաղի մեջ, հաջող կատարումը ցուցադրական առաջադրանքը կապվում է խաղի արդյունքի հետ:

Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ուսուցման գործընթացում, հաշվումը խաղային մասիկների և սովորելու ավելի կախված է հասկանալու ուսուցչի գործողության և դասակարգելու հետ:

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:

1.4 ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԴԱՍԱԿԱՐԳՎԱԾ ԿԱՐԳԱՎՈՐՈՒՄՆԵՐԸ

- **Աստիճանի գործածմամբ** (բոլոր աստիճանները):
- **Փիլիսոփայական հիմքով** (հարմարվող):
- **Զարգացման հիմնական ֆակտորով** (հոգեբանական):
- **Փորձի ընկալման կոնցեպցիայով** (Ասոցիատիվ-ռեֆլեկտային անձնական կառուցվածքի կողմնորոշմամբ):
- **Բնույթի պարունակությունով** (բոլոր տիպերը):
- **Կառավարման ձևով** (բոլոր ձևերը մեխանիզմի խորհրդատվականից մինչև ծրագրային):
- **Կազմակերպվող ձևով** (բոլոր ձևերը):
- **Մոտեցման ձևը երեխային** (ազատ դաստիարակություն):
- **Ներգործության ձևով** (զարգացնող, փնտրող, ստեղծագործող):
- **Մոդեռնացման ուղղությամբ** (ակտիվացնող):

- **Սովորեցնելու մակարդակով** (մասայական, բոլոր մակարդակները):

Նպատակային կողմնորոշումների սպեկտր

- **Ցուցադրական:** Շրջապատի մեծացում, ճանաչողական գործունեություն, գիտելիքների, հմտությունների, կարողությունների օգտագործումը առօրյայում, մտքի և ինտելեկտի զարգացում, աշխատանքային գիտելիքի զարգացում:
- **Դաստիարակչական:** Ինքնահաստատման դաստիարակություն, կամք, քայլերի դասավորություն, համագործակցական շփման դաստիարակություն:
- **Զարգացնող:** Ուշադրության, հիշողության, խոսքի, մտածելու, համեմատելու կարողության, գիտակցության, երևակայության, ստեղծագործական ունակության, ռեֆլեքսի ունակությունը կայացնելու վորոշումներ:

1.5 ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆԱԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ՀԱՅԵՑԱԿԱՐԳԸ

- Խաղի գործնեության հոգեբանական մեխանիզմները օգտագործվում են մարդու անհատական ինքնահաստատումը, ինքնաճանաչումը, ինքնակարգավորումը:
- Խաղը հոգեբանական ձևավորման ձև է՝ ինքնաճանաչում:
- Խաղը երեխայի ներքին կարգավորման չափն է, միջոց կարգավորելու ներքնաշխարհը:
- Խաղը ազատ մտքի արտահայտման միջոց է, երևակայականը իրական դարձնելու հետաքրքրություն:
- Ունակություն մտնելու խաղի մեջ, կախված չէ տարիքից, բայց Ցանկացած տարիքում խաղն ունի իր յուրահատկությունները:
- Մանկական խաղերի բովանդակությունը ստեղծվում է խաղերից,

Որտեղ հիմնական բովանդակությունը պայմանավորված է խաղի կանոնների ներթարկվելու և հարաբերությունները մարդկանց հետ:

- Երեխաների տարիքային փոփոխություններում հիմնական դեր է

Խաղում նրանց գործունեությունը, ամեն տարիք ունի իր բովանդակությունը: Յուրաքանչյուր գործունեության ըմթացքում առաջանում և ձևավորվում են համապատասխան նոր հոգեբանական պատկերացում: Խաղը հիմնական գործունեության կառավարողն է մինչդպրոցական շրջանում:

2. ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐ

Ոսուցման 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 զբաղվել են Ա. Պ. Պանֆիլովան , Ա. Մ. Գուրնիչը , Ս. Ա. Մուխինան, Ա. Ա. Մոլովյովան 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: Գուրնիչը կարծում է, թե խաղի մեջ առարկայանում են իրավիճակներն ու իրադրությունները, գործունեության որոշակի ձևը, հասարակական փորձը, իսկ արդյունքում կատարելագործվում է սեփական վարքագծի վերահսկողությունը [2, էջ 9]: Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ճիշտ արժեքավորելու համար ուսուցիչները պիտի քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները: Դիդակտիկական խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սիստեմատիկությունից, 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 այլն:

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.

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 չափո- բոշիչները, 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 փոր- ձաքննիչները, 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 զարգացում 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 հան- դիպում, 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 առաջաշման,

- 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:

2.1 ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԻՆՖՈՐՄԱՏԻԿԱ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍՍՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ



Դպրոցում յուրաքանչյուր առարկայի դասավանդումը այնպես պետք է կազմակերպվի, որ աշակերտների համար լինի հետաքրքիր, որպեսզի նրանք ձգտեն ստանալ նոր գիտելիքներ, և ուսուցիչը ստիպված չլինի պարտադրել նրանց սովորել ուսումնական նյութը: Տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաների լայն կիրառման, համակարգչային տեխնիկայի արագ զարգացման շնորհիվ դպրոցականների շրջանում ինֆորմատիկա առարկայի նկատմամբ հետաքրքրությունը բավականին մեծ է: Դասարանում արդեն իսկ համակարգչի օգտագործումն ինքնին գրավիչ է երեխաների համար: Բայց մյուս կողմից, շատ աշակերտներ համակարգիչը կապում են բացառապես խաղերի և սոցիալական ցանցերում հաղորդակցության հետ, պետք է սովորեցնել, թե ինչպես օգտագործել համակարգիչը կրթական նպատակով:

Դասապրոցեսի կատարելագործման և ուսուցման արդյունավետության բարձրացման կարևորագույն հնարավորություններից են մանկավարժական նոր տեխնոլոգիաները: Դրանք ներառում են ուսուցման նոր ու արդյունավետ մեթոդներ,

եղանակներ, ձևեր, հնարներ և միջոցներ: Ուսուցչի առաջ դրվում է հստակ պահանջ 45 րոպեում կազմակերպել այնպիսի դաս, որը իր բնույթով կլինի կրթող, զարգացնող, դաստիարակող ու միևնույն ժամանակ հագեցած ու հետաքրքիր: Դասի համակարգողը ուսուցիչն է ու ինքն է որոշում, թե ինչպես պլանավորի այն: Ուսուցիչը դասը պետք է պլանավորի այնպես, որպեսզի՝

- ✓ օգնի աշակերտներին ինքնուրույնաբար գիտելիքներ ձեռք բերելու,
- ✓ սովորել սովորեցնի
- ✓ ուսուցման ընթացքում գլխավոր ծանրաբեռնվածությունն ընկնի ոչ թե աշակերտի հիշողության, այլ մտածողության վրա
- ✓ ուսուցումը լինի ոչ թե վերարտադրողական, այլ ստեղծագործական գործունեություն:

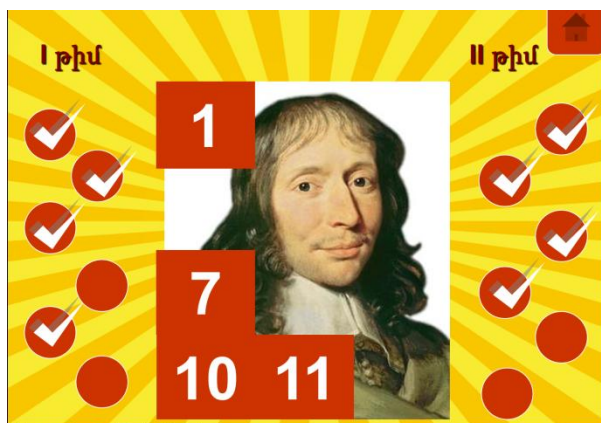
Վերը նշված բոլոր պայմանները իրենց մեջ ներառում են խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիան, դրա համար էլ այն ներկայումս դարձել է պահանջված ուսուցիչների և սիրված աշակերտների կողմից: Առավել դժվար է դարձել երեխաների ուշադրությունը կենտրոնացնել դասին, դրա համար ուսուցիչները փնտրում են այնպիսի միջոցներ ու հնարներ, որոնք կգրավեն երեխաների ուշադրությունն ու հնարավորինս շատ գիտելիքներ կհաղորդեն նրանց: Եվ ինտերակտիվ խաղային մեթոդները, որոնց տարատեսակները բազմաթիվ են ու բազմազան, ներկայումս շատ են կիրառվում ուսուցիչների կողմից և տալիս են դրական արդյունք ու նպաստում են դասի արդյունավետության բարձրացմանը:

Ուսուցման միջոցներից առանձնանում են թեստերը, համակարգիչը, ինտերնետ կապը: Ինտերնետ կապը լրացուցիչ ուսումնական նյութ, տեղեկատվություն ստանալու լավագույն միջոց է, որը կարող է նպաստել որոնողական ու հետազոտական աշխատանք կատարելու կարողությանը, արժեքային համակարգի որակների ամրակայմանը:

Խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաներն օգտագործել եմ տարբեր դասարաններում: Շատ հետաքրքիր խաղեր եմ պատրաստել MsPowerpoint ծրագրով: Օգտագործել եմ Nearpod-ի գործիքները: Աշակերտները մեծ հետաքրքրություն են

ցուցաբերում օնլայն թեստեր և խաչքառներ լուծելիս: Հիմնականում խաղային տեխնոլոգիաներն օգտագործում են ամփոփիչ դասերի ժամանակ:

Օրինակ PowerPoint-ով կազմակերպել են խաղ-մրցույթ 6-րդ դասարանում՝ ո՞վ է թաքնված նկարում: Դասարանը բաժանվում է 2 խմբի, հերթով պատասխանում են հարցերին, վերջում բացվում է նկարը:



Աշակերտները մեծ ոգևորություն են ցուցաբերում:

Օգտագործելով խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաները, կարող եմ նշել, որ աշակերտների կողմից նյութն ավելի հեշտ է յուրացվում և դանդաղ է մոռացվում, թույլ կարողություններով աշակերտները նույնպես մասնակցում են: Իհարկե դժվարությունը կայանում է նրանում, որ ուսուցչից խաղերի պատրաստումը ավելի շատ ժամանակ է պահանջում, քան դրա իրականացումը: Դժվար բանավոր վարժությունից կամ այլ հոգնեցուցիչ գործունեությունից հետո զվարճալի խաղը լիցքաթափվելու կատարյալ հնարավորություն է:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն է տալիս հանգելու հետևյալ եզրակացությունների: 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:

Այսպիսով, խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասապրոցեսում նպաստում է.

- աշակերտների ինտելեկտուալ կարողությունների զարգացմանը,
- սովորողների ստեղծագործ արդյունավետ գործունեությանը, ճանաչողական ակտիվացմանը
- դպրոցականների կարողություններն ու հետաքրքրությունը ինֆորմատիկայի նկատմամբ:

Դասավանդման խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործման առավելություններն ակնհայտ են. Սրանք, առաջին հերթին, մեծ հնարավորություններ են աշակերտների ուշադրության, դիտողականության, մտածողության ակտիվացման, ճանաչողական գործունեության ակտիվացման համար. այն զարգացնում է ինքնուրույնություն, պատասխանատվություն, քննադատություն և ինքնաքննադատություն, նախաձեռնողականություն, ոչ ստանդարտ մտածողություն, զգուշավորություն և վճռականություն և այլն: Բացի այդ, ինչը շատ կարևոր է, խաղային տեխնոլոգիաները ապահովում են ձեռք բերված գիտելիքների ուժը, քանի որ դրանք ձեռք են բերվում ինքնուրույն գործունեության մեջ:

Խաղային ուսուցումն ունի մի շարք առավելություններ ավանդական ուսուցման նկատմամբ, քանի որ՝ 1) սովորեցնում է մտածել տրամաբանորեն, գիտականորեն, դիալեկտիկորեն, ստեղծագործաբար. 2) ուսումնական նյութը դարձնում է ավելի ապացույցների վրա հիմնված՝ դրանով իսկ նպաստելով գիտելիքները համոզմունքների

վերածելուն. 3) որպես կանոն, ավելի հուզականորեն առաջացնում է խորը ինտելեկտուալ զգացմունքներ, ներառյալ ուրախ բավարարվածության զգացում, սեփական ուժերի և ուժերի նկատմամբ վստահության զգացում, հետևաբար այն գրավում է աշակերտներին, ձևավորում է աշակերտների լուրջ հետաքրքրություն գիտական գիտելիքների նկատմամբ:

Խաղի կիրառումը ուսուցման գործընթացում ունի թերություններ. Կազմակերպման բարդություն, խաղի պատրաստումը ավելի շատ ժամանակ է պահանջում, քան իրականացումը, այն նպատակահարմար չի կիրառել բոլոր նույնի դասավանդման ժամանակ:

,

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Николенко, Л.А. Игры в педагогическом процессе. Методические рекомендации /Л.А.Николенко. -М.:Просвящение,1997.- 26.
2. Мухина С. А., Соловьева А. А. Современные инновационные технологии обучения. М.: 2008
3. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии, М.: 2011.
4. <https://www.academia.edu/>
5. <https://videouroki.net/razrabotki/khaghayin-tekhnologianeri-kirarhowme-mat-ematikayi-daserin.html>
6. https://usum.am/load/xaghayin_texnologianer/45-1-0-2736