



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ*

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

*Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառում առարկայի դասավանդման գործընթացում*

Առարկան՝ հայոց լեզու և գրականություն

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Լիանա Արմիկի Միմոնյան

*Ուսումնական հաստատություն՝ Արարատի մարզ Զորակի
Մ. Մելքոնյանի անվան միջնակարգ դպրոց*

Երևան 2022

Աբստրակտ

Չարց- Ո՞րն է խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման առավելությունը և ի՞նչ ազդեցություն ունեն դրանք սովորողների լեզվամտածողության զարգացման վրա հայոց լեզվի և գրականության դասավանդման ընթացքում:

Նպատակ- Ուսումնասիրել առարկայի դասավանդման ընթացքում ուսուցչի կողմից կիրառվող խաղային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը սովորողների ուսուցման, դաստիարակության, լեզվական կարողությունների զարգացման վրա:

«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

Ներածություն

Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Չարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները:

Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռ բերում և զարգացնում գնահատականությունը : Ինչպես դարձնել դասը հետաքրքիր, գրավիչ, հասնել նրան, որ այն ձևավորի ճանաչողական հետաքրքրություն, աշակերտների ստեղծագործական և մտածողական ակտիվություն:

Ընդհանուր հետազոտություն

Դասի կազմակերպման բազմաթիվ հնարքներից աշակերտների մոտ հետաքրքրություն են ստեղծում խաղը և խաղային իրադրությունները: Երեխաների համար աշխարհը ընկալելու լավագույն միջոցը խաղն է, որը միավորում է նրանց, սնում, կրթում ու զարգացնում թե՛ նրանց միտքը, թե՛ զգացմունքը, թե՛ մարմինը և թե՛ ոգին: Խաղը մղում է նրանց ազատ ու անկաշկանդ ինքնադրսևորման, ինքնակազմակերպման, ստեղծագործելու և ինքնահաստատվելու: Խաղը՝ զուգակցված աշխատանքի և ուսուցման հետ, երեխաների գործունեության որոշակի տեսակ է:

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: Խաղային մեթոդները աշակերտների մոտ զարգացնում են հետևողականություն, կենդանություն են հաղորդում դասին, բարձրացնում են առարկան սովորելու հետաքրքրությունը: Խաղն ավելի տեսանելի է դարձնում ուսուցանվող նյութը: Խաղը «կոտրում է» պասիվությունը:

Հետաքրքիր խաղային դասեր կարելի է վարել նաև www.learningapps.org կայքի օգնությամբ. Օրինակ՝ [1]

Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղի ընթացքում անձը իրեն իրացնում է լիարժեքորեն:

Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է .

- Դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները,
- Խաղային գործողություններ՝ որպես դերերի կատարման միջոցներ,
- Առարկաների խաղային, պայմանական օգտագործումը,
- Խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը,

• Սյուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ: Հանրակրթական դպրոցի սովորողների խաղային տեխնոլոգիաների արդյունավետ և նպատակային կենսագործումը կարող է ծառայել ուսումնական բազմաբնույթ խնդիրների լուծմանը: Ի տարբերություն խաղի մյուս տեսակների՝ մանկավարժական խաղին բնութագրական են մի քանի հատկանիշներ.

1. Ունի նախօրոք հստակեցված նպատակ և դրան համապատասխան մանկավարժական արդյունք,
2. Ուսումնական գործունեությունը ընթանում է ըստ խաղի կանոնների,
3. Որպես խաղի միջոց օգտագործում է ուսումնական նյութը,
4. Ուսումնական գործունեության մեջ ներմուծվում է մրցակցային տարր, որն ուսումնական խնդիրը վերածում է խաղայինի,
5. Ուսումնական խնդրի արդյունավետ լուծումը կապվում է խաղային արդյունքի հետ:

Խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Արդյունքում սրան թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է, կատարում է որևէ դեր: Սակայն իրականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն: Այլ կերպ ասած՝ երեխան սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները: Արդյունքում երեխաների մեջ դաստիարակվում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսին են՝ աշխատասիրությունը, ընկերասիրությունը, հոգատարությունը, վճռականությունը և պատասխանատվության զգացումը: 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:

Հետևաբար, կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները՝

1. Անձի յուրահատուկ հարաբերությունն 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 երեխայի 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 նա փորձում է լուծել բարդ՝ իրական կյանքում անլուծելի խնդիրներ, ինչը հնարավոր է երևակայական կերպարների ստեղծման միջոցով: Խաղի ընթացքում նա փորձում է հորինել և ստեղծագործել: Սյուժետադերային խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով սովորողները 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 է:

2. Խաղ – վարժությունները նպաստում են սովորողների պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված:

Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ երեխաների կարողությունների ու հմտությունների մշակում: Խաղի նպատակը պետք է լինի ամրապնդել սովորողի հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհավատալի է երեխային ամբողջովին զարգացնել:

Մանկավարժության մեջ «ուսուցում» եզրով սահմանվում է մի գործընթաց, երբ գիտելիքն ու հմտությունները կիրառելի են դառնում, որի արդյունքում փոխվում է սովորողի վարքագիծը, նաև այնպիսի գործընթաց, երբ սովորողը, գիտելիքներից և տեղեկություններից բացի, կարիք ունի մտածողության մշակման և համագործակցային հմտությունների ձևավորման ու զարգացման: Այդ առումով անգնահատելի է խաղի՝ որպես ուսուցման և դաստիարակության մեթոդի կիրառումը դասագործընթացում: «Արդի ժամանակաշրջանում դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից է դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը»: Արդյունավետ ուսուցումը նպաստում է երեխայի ինքնակազմակերպմանը և ինքնուրույնությանը: Խաղի միջոցով ճշգրտվում և ընդլայնվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, դաստիարակվում են ուշիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ:

Հովհ. Թումանյանը նույնպես մեծ կարևորություն է տալիս խաղին. «Խաղը մարդու օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա եռությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու: Խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց քանակն ու տևողությունը՝ չափավոր: Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը

և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության

շատ կողմեր: Խաղի միջոցով երեխային կարելի է և՛ կրթել, և՛ դաստիարակել: Խաղի

ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման, ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:

Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերի տեսակներից կարելի է առանձնացնել այն ուսուցողական խաղերը, որոնք համապատասխանում են դասի թեմային և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու, անցածը խորացնելու, ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով: Երկրորդ դասարանում մայրենի լեզվի դասաժամերին իրականացվող բառակազմական և վերլուծական-գործնական աշխատանքները, որոնք կազմակերպվում են խաղերի ձևով, նպաստում են սովորողների՝ հայրենիքի ճանաչողության խորացմանը և լեզվական աշխատանք կատարելու հմտությունների ձևավորմանը:

Մանկավարժական պրակտիկան ցույց է տալիս, որ ինչ նպատակով էլ խաղն ընտրված լինի և որքանով էլ այն ապահովված լինի անհրաժեշտ պարագաներով, ուսուցիչն է այն կարևոր դերակատարը, առանց որի խաղը կարող է ոչ միայն պարզապես ժամանց դառնալ, այլ նաև ունենալ հակադարձ ազդեցություն: Ուսուցիչը խաղի ժամանակ չպետք է հանդես գա երեխաներից ոչ մի կողմի խաղախմբի հետ: Ուսուցիչը բոլորովին հավասար խաղընկեր է, խորհրդատու կամ օգնական:

Եթե խաղի ընթացքում երեխաներին անհրաժեշտ է որոշակի պարագաներ կամ նշիչներ, հարկավոր է նախ բացատրել խաղի ընթացքին մանրամասնորեն, ցուցադրել բաժանվելիք նյութերը, հանգամանորեն մեկնաբանել և դրանցից օգտվելու կանոններն ու ձևերը, ապա նոր միայն բաժանել այդ դիդակտիկ նյութերը: Անպայման պետք է ժամանակ տրամադրել երեխաների հարցերին, չանտեսելով փոքր կամ միջին որևէ հարցադրում: Այս ամենից հետո նոր միայն պիտի բաժանվեն համապատասխան նյութերը: Շահեկան է, որ դրանք բաժանեն երեխաները, իսկ ընդհանուր օգտագործման նյութերը պիտի լինեն երեխաներին մատչելի տեղերում, և այս ամենից հետո կարելի է խաղը սկսել: Հակառակ դեպքում երեխաները կգբաղվեն բաժանված նյութերի ուսումնասիրությամբ և չեն լսի ուսուցչի բացատրությունները: Շատ հավանական է որ այս ամենից հետո երեխաները կրկին

հարցեր տան, ուսուցիչը չպետք է զլանա և կրկին պիտի պատասխանի սովորողների հետաքրքրող հարցերին:

Ներկայացնենք դիդակտիկ և շարժուն խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերվող մի քանի հիմնական կանոնները:

1. Ուսուցիչը ինքը պիտի լրջորեն վերաբերվի խաղի կանոնների պահպանմանը, ձևավորելով նաև երեխաների խաղի կանոններին համապատասխան գործունակությունները:
2. Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի երեխաների մասնակցությանը խաղին, որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողությունները և քննադատական ակնարկները:
3. Ուսուցիչը պիտի խաղի ժամանակ կարևորի և բարձր գնահատի բոլոր երեխաների ցանկությունները, մասնավորապես դերային խաղերի ժամանակ չկատարի պարտադրողական քայլեր:
4. Խաղային թիմերը ձևավորելիս պիտի այնպես անի , որ նույն խմբի մեջ մտնեն տարբեր խառնված և պատրաստակամություն ունեցող երեխաներ:
5. Պարտվող թիմերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն:
6. Պիտի օգնի երեխաներին որոշելու, թե ուսումնական որ նյութի իմացության կամ չիմացությունն է խաղում պարտվելու պատճառը, որ կարողանան բացահայտել հաղթելու կարողությունը:

Խաղը պիտի բավականություն և հրճվանք պարգևի ոչ միայն հաղթող, այլ նաև պարտվող խմբին: Դրա համար բավական չէ խաղի ընթացքի ճիշտ կազմակերպումը, անհրաժեշտ է նաև մանկավարժահոգեբանական տեսանկյունով ճիշտ կազմակերպել արդյունքների ամփոփումը, գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր ասելով ոչ միայն այն խմբին, որ առաջինն և ճիշտ կատարեցին առաջադրանքի կատարումը, այլև նրանց, ովքեր վերջինն ավարտեցին, սակայն արդյունավետ կատարեցին:

Ցանկացած խաղ պիտի նպաստի մանկական կոլեկտիվի և համերաշխության համագործակցությանը, ընկերական առողջ, հանդուրժողական հարաբերությանը, և եթե խաղի ավարտից հետո մասնակիցները շարունակում են ինչ-որ մի բան պարզաբանել, վիճել, խռովել իրարից, ավելին թշնամանալ, նշանակում է խաղի ընթացքում ինչ-որ բան այնպես չի եղել, և խաղը չի ծառայել իր

Նպատակին: Հնարավոր չէ կատարել ավելի վատ բան, քան խաղին տալ ուսուցողական նշանակություն, նրա առաջին խնդիրը սովորեցնելը չէ, այլ երեխայի զարգացմանը նպաստելը:

2.2 Ծանաչողական գործընթացի խթանման միջոցները.

Կրթական-ծանաչողական գործունեության արդյունավետությանը միտված վերահսկման մեթոդներ. գիտելիքի, հմտությունների և կարողությունների տիրապետման արդյունավետությունը որոշող **բանավոր, գրավոր** ստուգումներ և ինքնաստուգումներ:

Կրթական-ծանաչողական գործունեությունը խթանող մեթոդներ. որոշակի խթաններ՝ ուղղված մոտիվացիայի ձևավորմանը, պատասխանատվության զգացում ունենալուն, պարտականություններ կրելուն, շահագրգռվածությանը՝ ունենալու գիտելիք, հմտություններ և կարողություններ:

Ուսուցման պրակտիկայում գոյություն ունեն և այլ մոտեցումներ՝ դասակարգելու ուսուցման մեթոդները, որոնք հիմնված են մատուցվող նյութն ընդունելու գիտակցականության աստիճանի վրա՝ պասսիվ, ակտիվ, ինտերակտիվ, Էվրիստիկական և այլն: Այս բաժանումները հետագա հստակեցման կարիք ունեն, քանի որ ուսուցման գործընթացը չի կարող լինել պասսիվ, ու նաև միշտ չէ, որ այն սովորողների համար իրենից հայտնագործություն է ներկայացնում:

Ակտիվ մեթոդ սովորողի և դասավանդողի փոխադարձ գործունեության ձև, որտեղ դասավանդողը և սովորողը փոխազդում են միմյանց վրա կրթական գործունեության ընթացքում, և սովորողներն այստեղ ոչ թե պասսիվ ունկնդիրներ են, այլ դասի ակտիվ մասնակիցներ: Եթե պասսիվ ուսուցման դեպքում գլխավոր դերակատարը և հիմնական հրահանգավորողը դասավանդողն է, ապա այստեղ սովորողն ու դասավանդողը հավասար իրավունքների դաշտում են: Եթե պասսիվ ուսուցմանը բնորոշ է ավտորիտար ոճը, ապա ակտիվ մեթոդների դեպքում նախապատվությունը տրվում է դեմոկրատական (ժողովրդավարական) ոճին: Շատերը հավասարության նշան են դնում ակտիվ և ինտերակտիվ մեթոդների միջև, սակայն, չնայած իրենց ընդհանրությանը, այս մեթոդներն ունեն նաև տարբերություններ: Ինտերակտիվ մեթոդները կարելի է համարել ակտիվ մեթոդների առավել ժամանակակից ձևեր: Ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է այնպիսի մեթոդների համակարգի կիրառում, որը ոչ թե նախատեսում է ուսուցչի կողմից պատրաստի գիտելիքի մատուցում,

մտապահում և վերարտադրություն, այլև ուսուցման ակտիվ ճանաչողական և պրակտիկ գործունեության ընթացքում գիտելիքների և հմտությունների ինքնուրույն ձեռքբերում: Ուսուցման ճանաչողական գործընթացը ակտիվացնելու համար կիրառվում են ուսուցման ավանդական մեթոդները՝ օգտագործելով այնպիսի հնարներ, ինչպիսիք են պրոբլեմային իրավիճակի ստեղծումը, հարցադրումը՝ ներառելով պրակտիկ վարժություններ, խնդիրներ: Իհարկե, ակտիվ մեթոդների կիրառումը ուղղված է առաջնային գիտելիքի ձեռք բերմանը, մտածողության զարգացմանը, հետաքրքրությունների, հմտությունների, կարողությունների ձևավորմանը, սակայն պետք է հաշվի առնել, որ այդ գործընթացը բավականին ժամանակ է պահանջում և այդ պատճառով անհնար է անցկացնել ողջ ուսուցումը միայն ակտիվ մեթոդներով: Դրանց հետ զուգահեռ կիրառվում են նաև ավանդական մեթոդներ, ինչպիսիք են պատմելը, բացատրելը, դասախոսությունը:

Ակտիվ մեթոդները պետք է կիրառվեն ուսուցման գործընթացի այն հատվածում, երբ անհրաժեշտ է զարգացնել սովորողի մտածողությունը և ճանաչողական ակտիվությունը: Բայց կարևոր է նաև նշել, որ ակտիվ մեթոդների մեծամասնությունը բազմաֆունկցիոնալ նշանակություն ունեն ուսուցման գործընթացում: Օրինակ, կոնկրետ իրավիճակների վերլուծությունը կարող է ունենալ ուսուցման երեք նպատակ.

- Համախմբել դասախոսության ընթացքում ձեռք բերված նոր գիտելիքները,
- Կատարելագործել արդեն ձեռք բերած հմտությունները,
- Ակտիվ ուսուցման մեթոդները ենթադրում են օգտագործել այնպիսի մեթոդների համակարգ, որոնց ժամանակ ուսուցիչը չի մատուցում պատրաստի գիտելիքներ, այլ սովորողների կողմից գիտելիքի ինքնուրույն ձեռք բերում՝ ակտիվ ճանաչողական գործունեության ընթացքում:

Այսպիսով, ակտիվ ուսուցման մեթոդներ նշանակում է ուսուցում գործունեության մեջ: [Լ.Ս.Վիգոտսկին](#) ձևակերպել է օրենք, որտեղ ասվում է, որ ուսուցմանը հետևում է զարգացումը, իսկ անձը զարգանում է գործունեության մեջ: Ակտիվ մեթոդների հիմքում ընկած է երկխոսությունը, ինչպես ուսուցչի և սովորողների միջև, այնպես էլ իրենց, սովորողների միջև: Երկխոսության ընթացքում զարգանում հաղորդակցման հմտությունները, խնդիրները միասին լուծելու կարողությունները, և ամենակարևորը զարգանում է սովորողների խոսքը: Ակտիվ ուսուցման մեթոդների կիրառման նպատակն է ուսանողներին ներգրավել ինքնուրույն իմացական գործունեության մեջ, ստեղծել անձնական շահագրգռվածություն ցանկացած ճանաչողական

խնդիրներ լուծելու համար, սովորեցնել կիրառել ուսանողների կողմից ձեռք բերված գիտելիքները: Ակտիվ մեթոդների նպատակն այն է, որ գիտելիքների և հմտությունների ձեռք բերման գործընթացում ընդգրկվեն բոլոր հոգեկան գործընթացները (խոսքը, հիշողությունը, երևակայություն և այլն): Ակտիվ մեթոդները զուգակցվում են իյուստրատիվ մեթոդների հետ, կատարվում են մեխանիզմների, մոդելների, գծագրերի, ինչպես նաև ֆիլմերի, սլայդների, հետաքրքիր նյութերի ցուցադրություններ:

Մարդը շրջապատող միջավայրը ընկալում է իր 5 զգայարաններով: Սակայն տեղեկատվության ընկալման գլխավոր դերը կատարում են աչքերը: Մարդու կարողությունները չափազանց սահմանափակվում են այդ զգայարանի բացակայության դեպքում: Այդ պատճառով էլ ուսումնական գործընթացներում կարևոր տեղ է հատկացվում տեսողականացմանը: Տեղեկատվությունը և ուսումնական բովանդակությունը միշտ պետք է ներկայացվեն ընկալման տեսողական ծավալների հաշվառմամբ, աչքերին՝ թողնելով առավել էական առարկաներն ու երևույթները: Տեսողականացման տակ մենք հասկանում ենք տեղեկատվության կամ ուսումնական բովանդակության պատկերազարդումը ակներև պատկերների միջոցով: Հետևաբար տեսողականացումը պատկերազարդման մեթոդ է, ինչպես նաև միջոց: Պատկերազարդման այլ հնարավորություններ են մոդելների ներկայացումը, գործընթացի ցուցադրումը, առարկաների գործածումը:

Ցուցադրությունը (դեմոնստրացիա) ուսումնառողներին՝ երևույթներին, գործընթացներին, օբյեկտներին բնական վիճակում զննական-զգայական ձևով ծանոթացնելն է: Պատկերազարդումը (իյուստրացիա) ենթադրում է առարկաների, երևույթների ցուցադրումն ու ընկալումը դրանց սիմվոլիկ պատկերներով: Այս մեթոդի անվանման հիմքը *action— փոխազդեցություն* բառն է: Սկզբնական շրջանում այսպես էր անվանվում ուսումնական պարապմունքների մի որոշակի տարբերակ, որն աշակերտներին միմյանց հետ հաղորդակցվելու, ուսումնասիրվող հարցը համատեղ քննարկելու, բանավեճային իրադրություններում ակտիվ մասնակցելու և տվյալ հարցի վերաբերյալ սեփական պատկերացումները ձևավորելու բարենպաստ հնարավորություններ էր տալիս: Հետագայում ավելի տարածվեց «ինտերակտիվ մեթոդներ» բառակապակցությունը, որը ներառում էր վերոհիշյալ հնարավորություններով դրսևորվող ուսումնական պարապմունքների կազմակերպման մի շարք համանման տարբերակներ:

Իհարկե, ցանկացած սոցիալական գործընթաց մարդկանց փոխազդեցությունն է: Մասնավորապես՝ ուսուցումը նպատակաուղղված և հատուկ կերպով կազմակերպված փոխազդեցությունն է: Սակայն ուսուցման գործընթացի բնույթը պայմանավորվում է այդ փոխազդեցության կառուցվածքով, ձևերով ու բովանդակությամբ: Դաս-դասարանային համակարգի ուսուցման գործընթացի կառուցվածքային հիմքում դրված է փոխազդեցության ուսուցիչ-աշակերտական խումբ ձևը: Սա է պատճառը, որ ուսումնական պարապմունքները կազմակերպվում են ընդհանուր ճակատով, այսինքն՝ աշխատանքի յուրաքանչյուր պահին բոլոր աշակերտները զբաղված են միևնույն խնդրով, աշխատում են միևնույն ձևով, տվյալ խնդրի կատարման համար բոլորին հատկացվում է միևնույն ժամաքանակը: Նման տեսակի ուսումնական պարապմունքները մենք անվանում ենք խմբային: Խմբային պարապմունքների բավական լուրջ պրոբլեմներից մեկ այն է, որ ուսումնական խմբի անդամների մեծ մասը պասիվ լսողի դերում է հայտնվում: Սրա հաղթահարման ուղիներից մեկն աշակերտների միջև արդյունավետ փոխազդեցության կազմակերպումն է, ինչն էլ հենց հանդիսանում է ինտերակտիվ մեթոդի հիմնական գաղափարը: Սակայն խմբային ուսուցման պայմաններում աշակերտների միջև փոխազդեցություն կազմակերպելու հնարավորությունները սահմանափակ են: Այստեղ հիմնականում օգտագործվում են ենթախմբային կամ համախմբային քննարկումների տարբեր հնարքներ ու մեթոդներ, որոնք բավական արդյունավետ են կարծիքների ձևավորման, փոխանակման, ընդհանուր մոտեցումների մշակման համար: Եթե երեխայի գործունեության առաջնային և ցանկալի ձևը համարվում է խաղը, ապա ուսուցման կազմակերպման համար պետք է օգտագործեն գործունեության այս ձևը՝ համատեղելով խաղը և ուսումնական գործընթացը, ավելի ճիշտ, օգտագործել խաղային գործունեությունը կրթական նպատակներին հասնելու համար: Այս դեպքում խաղի մոտիվացիոն ներուժը կուղղվի ուսումնական ծրագրի ավելի արդյունավետ իրագործմանը:

«Խաղերը պետք է համապատասխանեն մարդու արժանապատվությանը: Խաղը ոչ պետք է շատ հոգնեցնի, ոչ էլ լինի շատ անիմաստ»:

«Երեխայի խաղերը պետք է կանխատեսեն ապագայի լուրջ պարապմունքները»:
Արիստոտել «Ամեն լավ բանի ակունքը ընկած է խաղի մեջ և դուրս է գալիս նրանից»:

«Մանկական խաղը , որին նայում են որպես ժամանցի հոգեբանի, հայացքով շատ բարդ երևույթ է, որն արժանի է համբերատար և ճշգրիտ վերլուծության:Որի օգնությամբ կարելի է բացել անձի առաջին դրսևորումները»:

«Կրթված երեխաները, որոնք ոյուրագրգիռ չեն, քիչ են լալիս, և քնում են հանգիստ, խաղի ժամանակ դրսևորում են ազատ տարրաբնույթ գործունեություն, և անհրաժեշտ չափով զվարճանքով լարվածություն»:

Սիկորսկի «Երեխայի համար ուսուցումը պետք է լինի հետաքրքրաշարժ, սակայն միարժամանակ պետք է երեխայից պահանջել նաև հետաքրքրաշարժ առաջադրանքների կատարում ` առանց շատ թեքվելու ոչ այս , ոչ այն կողմ»:

Ուշինսկի «Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա ուրախությունը:Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է , նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան , ինչ-որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդլայնվում է , հեշտ է յուրացվում, առանց ձանձրացնելու, առանց հոգնեցնելու:

Եզրակացություն

Այսպիսով, հայոց լեզվի և գրականության դասավանդման ժամանակ ընդհանուր զարգացման և մտավոր դաստիարակության խնդիրների համակարգում առանձնանանում է խոսքային կարողության զարգացումը: Սովորողին դասի կենտրոնում պահելը բավականին նպաստավոր կարող է անդրադառնալ վերջինիս աշխատունակության բարձրացման առումով: Իսկ այս նպատակներին հասնելու համար արդյունավետ է հենց խաղային մեթոդների օգտագործումը: Հայտնի է, որ խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և մարդուն ուղեկցում ողջ կյանքի ընթացքում: Անշուշտ, դիդակտիկ խաղերի միջոցով ուսուցումն ընթանում է խոսքի ուղեկցմամբ: Հենց այս հանգամանքը հաշվի առնելով` կարող ենք պնդել, որ խաղային մեթոդներով ուսուցման ընթացքում կարելի է զարգացնել սովորողի գիտելիքները, հմտությունները, կապակցված խոսքն ու պատկերավոր մտածողությ ունը...

Սովորողները հեշտ են մտնում ցանկացած խաղային գործունեության մեջ, իրենց անկաշկանդ են զգում: Խաղային տեխնոլոգիաները կառուցվում են նպատակային` օգնելով սովորողին հասկանալ, արագ կողմնորոշվել, գտնել արդյունավետ

լուծումներ: Խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների հնարավորությունները բավական լայն են.

- Դրանք թույլ են տալիս ընդգրկել հիմնախնդիրների լայն ասպեկտ:
- Նպաստում են ուսումնական գործընթացի մասնակիցների՝ առավել մեծ թվով ընդգրկմանը, նրանց մղում են հանպատրաստից ակտիվության:
- Հնարավորություն են ստեղծում համակողմանի վերլուծություններ, մեկնաբանություններ կատարելու և ստացված արդյունքները իմաստավորելու:
- Նպաստում են անձի բոլոր որակների՝ անհատական դրական և բացասական ընդունակությունների արտահայտմանը և այլն :

Դերային խաղերի միջոցով ուսուցումը երեխայի սոցիալական զարգացման հիմքն է: Զանի որ ուսուցման հիմքում ընդհանուր առմամբ խաղն է, ուստի աշակերտները հաճույքով են մասնակցում դասին: Դերախաղը նպաստում է, որ աշակերտը սովորի թիմում հարաբերություններ հաստատել, համապատասխան գործընկերներ գտնել: Բոլոր խաղերը, որոնք հիմնված են որոշակի դերախաղի վրա, մեծ նշանակություն ունեն :

«Ուսուցչն իրավունք ունի ընտրելու և կիրառելու դասավանդման այնպիսի մեթոդներ և միջոցներ, որոնք ապահովում են ուսումնական գործընթացի բարձր որակ՝ իր ընտրությամբ օգտագործելով կրթության պետական կառավարման լիազորված մարմնի կողմից երաշխավորած դասագրքեր... Խաղերի ընթացքում ուսումնական նյութի յուրացումը որոշ չափով դանդաղ է ընթանում, քան ոչ խաղային մեթոդների դեպքում, քանի որ խաղի ժամանակ զուգակցվում են սովորողների զբաղվածությունը, որը ճանաչողության գործընթացը ավելի հասանելի ու հետաքրքիր է դարձնում, և ուսումնական գործունեությունը, որի շնորհիվ ձեռք են բերվում կայուն գիտելիքներ: Գործնական խաղերն օգտագործվում են առաջացած խնդիրների ամբողջականությունը նոր կերպ լուծելու համար, նյութի ամրապնդումը, ստեղծագործական ունակությունների զարգացումն ապահովելու համար: Ընդհանրական սովորելը հնարավորություն է տալիս ունենալ լավ հիշողություն և սովորել առարկան տարբեր ձևերով: Սովորելու ընթացքում ձեռք են բերվում բազմաթիվ գործնական խաղեր՝ հետախուզական, ախտորոշական, իրական խաղեր, գործնական թատրոն, հոգեկան և սոցիալական դրամա:

Ուսուցումը քարտային խաղերով, դիդակտիկ առարկաներով, ցուցապաստառներով, արդյունքները գրանցելու համար զանազան աղյուսակներով, դիագրամներով բավականաչափ արդյունավետ է, քանի որ դասը շարժուն է, ակտիվ:

Խաղային մեթոդների օգնությամբ աշակերտի անհատականության ձևավորումը, տարբեր հմտությունների, կարողությունների և գիտելիքների ձեռքբերումը տեղի է ունենում բնական, առանց ավելորդ ու արհեստածին բաղադրիչների: Սովորողը խաղային գործունեության ընթացքում անկաշկանդ է, չի լարվում, քանի որ խաղային մթնոլորտը նպաստում է, որ սովորողը լինի իր ավստի մեջ: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը զարգացնում է սովորողի գեղագիտական ճաշակը, բացահայտում է վերջինիս թաքնված ներուժը, տաղանդը, հնարավորությունն տալիս նախասիրությունները կիրառել դասի ընթացքի ժամանակ:

Այսպիսով, ուսուցման գործընթացում շեշտադրվում է աշակերտի անհատականությունը: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման ընթացքում թույլ է տալիս, որ սովորողները անընդհատ լինեն համագործակցության մեջ, երկխոսեն, քննարկեն ուսուցանվող նյութը, միասին գտնեն հարցերի պատասխաններն ու գործնական կիրառության մեջ դնեն իրենց տեսական գիտելիքները: Խաղային տեխնոլոգիաների աշակերտակենտրոն ուսուցման սկզբունքներն են.

- փոխուսուցումը, համագործակցությունը
- ակտիվությունը,
- կարծիքի, դիրքորոշման, ցանկության անկաշկանդ արտահայտում,
- դասին սովորողների համաչափ մասնակցություն:

Անդրադառնանք առարկայի դասին կիրառվող դասավանդման խաղային մեթոդներին, որոնց օգնությամբ կարելի է խթանել սովորողի խոսքային կարողությունը, պատկերավոր ու ստեղծագործական մտածողությունը, ինքնուրույնությունն ու քերականական գիտելիքների ընկալումը: Կարելի է իրականացնել խոսքային տարբեր առաջադրանքներ: Օրինակ՝ սովորողներին կարելի է հանձնարարել խմբեր կազմել և տրված գոյականներով պատմություն հորինել, ապա հանպատրաստից բեմականացնել: Նմանօրինակ հանձնարարությունների օգնությամբ սովորողները գործնականում կիրառում են իրենց բառային պաշարն, ձեռք են բերում երկխոսելու հմտություններ, զարգանում է ստեղծագործականությունը ...

Այստեղ շեշտը դրվում է համատեղ գործունեության վրա, որի ընթացքում առաջանում են իրադրությունների, գործողությունների քննարկման խնդիրներ: Օրինակ՝ կարելի է հանձնարարել նկարել ստեղծագործության հերոսին, ինչի ընթացքում սովորողները կարող են միմյանց հարցնել իրենց աշխատանքների մասին, քննարկեն գույների, պատկերների ընտրությունները, կիսվեն իրենց նախասիրություններով, մեկնաբանեն հերոսի բնավորության գծերը: Սովորողների միջև հաստատվում է փոխադարձ կապ, տեղի է ունենում կարծիքների, մտքերի փոխանակում: Գրականության դասի ընթացքում սովորողների համատեղ գործունեությունը օգնում է երկխոսության հմտություններ զարգացնել: Նմանօրինակ եղանակներով ամրապնդվում է խոսքը գրուցակցին ուղղելու ունակությունը, որևէ գործողություն իրականացնելուց առաջ խաղընկերոջ ասածների շուրջ մտածելու, հարցերը ճիշտ ձևակերպելու, պատասխանելու և այլ հմտություններ: Կարևոր ենք համարում նաև ուսուցչի մասնագիտական կարողությունները: Որպեսզի ուսուցիչը կարողանա նպատակային պլանավորել դասը, կիրառել նոր տեխնոլոգիաներ, հարկավոր է, որ վերջինս փորձի քայլել կրթական բարեփոխումներին համընթաց: Ուսուցիչը պարտավոր է հետևողականորեն կատարելագործել իր առարկայական և մասնագիտական գիտելիքներն ու հմտությունները, իրականացնել ստեղծագործական և հետազոտական աշխատանքներ : Ուսումնական գործունեության արդյունավետությունը, սովորողների վերաբերմունքը ուսման նկատմամբ և նրանց բոլոր հաջողությունները հետագա գործունեության ընթացքում պայմանավորված են նաև մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով: Ըստ Էլկոնիևի, խաղը պատմական ծագում ունի, այն առաջ է եկել պատմական ծագման որոշակի փուլում, երբ դրվել է մեծերի աշխարհի և երեխայի աշխարհի բաժանման հիմքը: Տարանջատվում է մանկական աշխարհը մեծերի աշխարհից և վերջինս երեխայի համար դառնում է իդեալ

«խաղի միջոցով ուսուցման նպատակներն ու խնդիրները հայոց լեզվի և գրականության դասընթացում» .

- 1.Նպաստել մտածողության, ստեղծագործական երևակայության, հիշողության, բանավոր խոսքի զարգացմանը:
2. Ինքնարտահայտվելու կարողության զարգացում
3. Ազատ և անկաշականոջ շփում հասակակիցների և մեծերի հետ
4. Նախաձեռնելու, համախմբված աշխատելու հմտությունների ձեռքբերում

5. Աշխատասիրության, պատասխանատվության, ուշադրության դրսևորում
6. Գեղագիտական ճաշակի զարգացում
7. Տեսածի, լսածի վերաբերյալ խոսելու կարողություն
8. Իրավիճակը շտկելու կարողություն
9. Բարդույթներից ազատագրում
10. Մրցակցության և էլ ավելի լավ գործելուն ձգտելու կարողություն
11. Մարզել և զարգացնել նրանց մտավոր կարողությունները
12. Մշակել բնավորության լավագույն գծեր, ձևավորել արժեհամակարգ
13. Ձևավորել առողջ մրցակցության դաշտ
14. Ստեղծել հավասարության միջավայր
15. Խրախուսել և նպաստել թիմային աշխատանքի ստեղծմանը

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. <https://www.arlis.am/documentview.aspx?docID=74345> ՀՀ հանրակրթության մասին օրենք, հոդված 27, կետ 7
2. [1]<https://learningapps.org/display?v=p43o7ydr518>
3. Մեջբերումներ , գրականությունից, տեղեկություններ վստահելի աղբյուրներից
4. 1. <http://gspi.am/media/journal/2015n1b/8.pdf> Լ.Վ.Գևորգյան, ժամանակակից ինտերակտիվ տեխնալոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները, Երևան: