



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱԴՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

*Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
առարկայի դասավանդման գործընթացում*

Առարկան՝ Մաթեմատիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Աբրահամյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Ֆանտանի միջնակարգ դպրոց

Երևան 2022

Բովանդակություն

Ներածություն -----	3
Խաղային մեթոդների հասկացությունը -----	5
Խաղերի տեսակներն ըստ նպատակների և առանձնահատկությունների -----	6
Խաղային մեթոդների կիրառման արդյունավետությունը -----	9
Եզրակացություն -----	14
Օգտագործված գրականության ցանկ-----	15

Ներածություն

Զարգացող սերնդին վտանգներից պաշտպանելու խնդիրները առաջացել է մարդկության ծննդից ի վեր: Սկզբում մարդկանց սպառնում էին վտանգավոր բնության երևույթները, բիոլոգիական աշխարհի ներկայացուցիչները: Ժամանակի ընթացքում սկսեցին ի հայտ գալ այնպիսի վտանգներ, որի ստեղծողը եղավ հենց մարդը: Երեխաների կյանքի անվտանգությունը ժամանակակից աշխարհի լուրջ խնդիրներից մեկն է, կապված վտանգների դեպքերի աճի հետ:

Դպրոցում յուրաքանչյուր ուսուցիչ փնտրում է դասավանդման այնպիսի տեսակներ, որոնք կապահովվեն ամեն մի աշակերտի եռանդուն մասնակցությունը դասընթացին, որոնք կբարձրացնեն աշակերտի գիտելիքների մակարդակը և անհատական պատասխանատվությունը: Այս խնդիրների լուծումը որոշվում է մանկավարժական տեխնոլոգիաներով: Նոր ձևերի և մեթոդների հիմունքների ուսումնասիրության որոնումները կյանքի անվտանգության համար ներկա ժամանակահատվածում հանդիսանում են ոչ միայն բնական երևույթ , այլ նաև անհրաժեշտություն: Դա պայմանավորված է նրանով, որ ժամանակակից կրթական համակարգը կենտրոնացված է կրթվողի բազմակողմանի զարգացման վրա, իսկ տարբեր մեթոդների օգտագործումը պետք է ուղղված լինի այս նպատակին հասնելուն:

Կրթության հումանիտարացման պայմաններում գոյություն ունեցող տեսությունը և մասսայական կրթության տեխնոլոգիան պետք է ուղղված լինի դեպի ուժեղ անհատականության ձևավորմանը, ընդունակ լինելու ապրել ու աշխատել անընդհատ փոփոխվող աշխարհում, ով կարող է կատարել բարոյական ընտրություն և պատասխանատվություն կրել դրա համար: Այսինքն ամեն քայլ պետք է ուղղված լինի անհատի ինքնազարգացմանը և ինքնաճանաչմանը:

Դպրոցում հատուկ տեղ են զբաղեցնում առաջադրանքի այնպիսի ձևերը, որոնք ապահովում են ամեն մի աշակերտի եռանդուն մասնակցությունը դասընթացին, բարձրացնելով գիտելիք ստանալու և այն առօրյա կյանքում կիրառելու հեղինակությունը:

Այսպիսի առաջադրանքները կարող են համարվել հաջողությամբ լուծված, եթե դրանց լուծման համար օգտագործվում են ուսուցման խաղային մեթոդները: Ուսուցման խաղային մեթոդները կազմված են այնպես, որ սովորեցնեն աշակերտներին հասկանալ իրենց կրթվելու շարժառիթները և իրենց դերը կյանքում: Այսինքն ձևավորեն նպատակներ կանխատեսելու սեփական ինքնուրույն գործունեության պարունակությունը: Խաղային մեթոդները հանդիսանում են խթանման միջոց դասապրոցեսի ժամանակ: Խաղային մեթոդներով ուսուցման բոլոր ձևերը թույլ են տալիս օգտագործել գիտելիքի յուրացման մակարդակը: Աշակերտներին հետաքրքիր է սովորել խաղի միջոցով, և այդպիսի տեղեկատվությունը, որոնք նրանք ստանում են ընկալվում է ավելի մատչելի և նրանց մոտ առաջանում է մեծ հետաքրքրություն առարկայի նկատմամբ: Խաղային տարբեր տեխնոլոգիաների կիրառումը նպաստում է կրթվողների տրամաբանական մտածողության զարգացմանը:

Դպրոցականները սովորում են ընդհանրացնել, դասակարգել, տրամաբանել, զարգացնել ուշադրությունը, կողմնորոշվել շրջապատող միջավայրում, նրանց մոտ ձևավորվում է տոկունություն, նպատակին հասնելու համբերություն:

Խաղային մեթոդների կիրառությունը առավել ակտուալ է մաթեմատիկայի դասաժամերին:

Խաղային մեթոդների հասկացությունը

Խաղը կարելի է համարել ավանդական մեթոդ դասավանդման պրոցեսում: Այս մեթոդի առավելությունը կայանում է նրանում, որ այն սերտ փոխկապակցված է զարգացման, դաստիարակման և ուսուցման գործընթացների հետ: Խաղը որպես դասավանդման մեթոդ համակարգում և զարգացնում է աշակերտի գիտելիքները՝ նպաստելով աշակերտի դաստիարակմանը: Խաղային մեթոդները ունեն իրենց իրականացման փուլերը: Այս մեթոդը թույլ է տալիս, որ խնդրի լուծման ընթացակարգի յուրացումը տեղի ունենա շատ արագ և դիպուկ: Խաղը հանդիսանում է նպատակաուղղված գործընթաց, համաձայն որի աշակերտը ցուցաբերում է ակտիվություն, ինքնուրույնություն, ստեղծագործ միտք, կառուցում է շփում երեխաների և մեծահասակների հետ: Խաղը չի առաջանում ոչ ըստ անհրաժեշտության, ոչ էլ անկախ կամքից: Այն կիրառելու անհրաժեշտությունը առաջանում է երեխայի հետաքրքրությունից: Խաղային մեթոդները հետաքրքիր են երեխային այնքանով, որ ստանձնելով մի դեր, երեխան իրեն պատկերացնում է որևէ երևույթի գործող անձ և իրեն հետաքրքիր չեն վերջնարդյունքներն այնքան, ինչքան որ հետաքրքիր է խաղի ընթացքը: Խաղային մեթոդը խաղից տարբերվում է նրանով, որ դրանք ունեն հստակ ձևակերպված նպատակ և համապատասխան մանկավարժական արդյունք: Խաղային մեթոդների արդյունքը հիմնավորված է , հստակ նկատվում և բնութագրվում է որոշակի կրթական ուղվածությամբ:

Խաղային տեխնոլոգիաների նպատակն է ստեղծել լիարժեք մոտիվացիոն հիմք գործունեության հմտությունների և կարողությունների ձևավորման համար՝ կախված ուսումնական գործընթացի պայմաններից: Ի տարբերություն խաղերի ընդհանուր առմամբ խաղային մեթոդները ունեն էական առանձնահատկություն: Հստակ սահմանված են ուսուցման նպատակները և համապատասխան մանկավարժական արդյունքները, որը կարող է հիմնավորվել, հստակ սահմանվել և բնութագրվել կրթական և ճանաչողական կողմնորոշմամբ: Խաղային տեխնոլոգիաները պետք է ուղղված լինեն հետևյալ խնդիրների լուծմանը՝ դիդակտիկ, կրթական, զարգացնող:

Խաղերի տեսակները ըստ նպատակների և առանձնահատկությունների

Տեսակի անվանումը	Բնութագիրը	Որտեղ է նպատակահարմար կիրառել
Ընդօրինակելի	Ուղղված է գործունեության ինչ-որ տեսակի և որոշակի ստեղծարար հմտությունների ձևավորմանը	Օգտագործվում է ուսուցման տարբեր բնագավառներում
Բովանդակային խաղեր	Հիմքում ընկած է կոնկրետ իրավիճակ: Կենսական, գործնական կամ այլ: Այս դեպքում ամեն մի մասնակից կատարում է որոշակի դեր:	Օգտագործվում է այն առարկաների ուսուցման ժամանակ, որտեղ կարևոր են սուբյեկտի հարաբերությունները
Ինովացիոն	Հիմքում ընկած է խաղի շարժական կառուցվածքը և մի քանի ուսուցանող, զարգացնող միջոցների օգտագործումը, այդ թվում տեխնիկական սարքավորումները, համակարգչային տեխնոլոգիաները:	Կիրառվում է գիտելիքների ստուգման դեպքում, օգտագործելով նորագույն մանկավարժական և տեղեկատվական տեխնոլոգիաները:
Կազմակերպչագործնական	Շեշտը դրվում է խաղային իրավիճակի ախտորոշման վրա և խնդրի լուծման	Օգտագործվում է ուսուցման տարբեր բնագավառներում

	<p>տարբերակի ընտրության հիմնավորման վրա:</p> <p>Առանձնահատուկ ուշադրություն է դարձվում երկխոսության վրա, մասնակիցների շփման և խմբային աշխատանքի այլ ձևերի վրա:</p>	
Խաղ – մրցույթներ	<p>Իրավիճակներ, որտեղ անհրաժեշտ է լինում մրցել ինչ-որ գործողությունների կատարման համար, այդ թվում էթե խաղը կրում է ինտելեկտուալ բնույթ:</p>	<p>Օգտագործվում է նյութի ամրապնդման և ընդհանրացման համար:</p>
Խաղ-ճանապարհորդություններ	<p>Խաղի հիմքում ընկած է իրական կամ վիրտուալ տեղաշարժում միջավայրում ըստ սյուժետի:</p> <p>Ճանապարհորդությունը ուղեկցվում է զանազան դժվարություններով-խնդիրներով, որոնք լուծում են պահանջում:</p>	<p>Օգտագործվում է նոր նյութի ամրապնդման ուսուցման համար:</p>

Ժամանակակից պայմաններում անվտանգ կենսագործունեության դպրոցը, որը բնութագրվում է նրա նպատակների և արժեքների նոր հասկացողությամբ, նոր

կոնցեպտուալ մոտեցումներով, ինովացիոն տեխնոլոգիաների օգտագործմամբ, ձեռք է բերում էլ ավելի կարևոր նշանակություն: Ժամանակակից ուսուցիչը հիմա մտնելով դասարան ինքն իրեն հարց է տալիս «ինչպե՞ս դասն անցկացնել անսովոր ձևով», «ինչպե՞ս անհետաքրքիր նյութը հետաքրքիր մատուցել», «ինչպե՞ս խոսել ժամանակակից լեզվով ժամանակակից աշակերտների հետ»: Այս հարցերի լուծման համար կօգնեն ժամանակակից ուսուցանող տեխնոլոգիները, որոնք օգնում են առարկայական և ուսուցանող գիտելիքների և հմտությունների զարգացմանն ու ձևավորմանը, դպրոցականների ակտիվ ճանաչողական գործունեության պրոցեսում: Կրթությունը, որը իրականացվում է էմոցիոնալ- հարմարավետ պայմաններում, որը նպաստում է դրական մոտիվացիայի ձևավորմանը ի վերջո կրթի բավականին մեծ արդյունավետություն:

Սովորողների զարգացման արդյունավետության բարձրացման համար անհրաժեշտ է կատարել հետևյալ աշխատանքները.

- Գրականության ուսումնասիրումը ստ թեմայի և կրթական ծրագրի վերլուծություն
- Մեթոդական ձևերի մշակումը խաղային մեթոդների օգտագործման համար
- Մշակված դասերի անցկացում
- Անցկացված աշխատանքների արդյունավետության գնահատում

Սովորողների գիտելիքների և հմտությունների վերահսկումը ուսումնական գործընթացի հանգուցային տարրերից է : Վերահսկման ճիշտ կազմակերպումից է կախված խնդիրների լուծման պատրաստման որակը, որոնք առաջանում են առօրյա կյանքում, ինչպես նաև ուսումնադաստիարակչական գործընթացի արդյունավետությունը:

Խաղային մեթոդներով դասերի կազմակերպումը ունի իր առանձնահատկությունները: Մաթեմատիկայի դասերին խաղեր կազմակերպելու գործընթացում անհրաժեշտ է հիմնվել դպրոցականների տարիքային առանձնահատկության վրա: Դեռահասների ուսուցումը և ճանաչողական մոտիվացիան դրսևորվում է գիտելիքի ձեռքբերման մեթոդների նկատմամբ հետաքրքրությամբ: Խաղային մեթոդները իդեալական են 9-11-րդ դասարանների աշակերտների համար, որոնցում սովորողներին առաջարկվում է խնդրի լուծումը

քննարկման ընթացքում: Այսպիսով, զարգանում են հաղորդակցման , թիմային աշխատանքի հմտությունները և դեռահասներին բնորոշ ինքնուրույնությունը: Միջին դպրոցի աշակերտների հետ աշխատելիս, կարող են օգտագործվել դիդակտիկ խաղեր, որոնք մեծացնում են հետաքրքրությունը առարկայի նկատմամբ, թեթևացնում են լարվածությունը:

Խաղային մեթոդների կիրառման արդյունավետությունը

Մեթոդի արդյունավետության ստուգման համար, առաջարկված սիստեմով աշխատելիս անցկացրել եմ հետազոտություն, որը կրում է հետևյալ բնույթը: Ուսումնասիրվում էր տարածաչափական պատկերների ծավալները: 12-րդ դասարանի թվով 10 աշակերտներին բաժանել եմ 2 խմբի: Առաջին խմբի հետ աշխատանքները կամակերպել եմ ավանդական մեթոդներով, իսկ երկրորդի հետ խաղային մեթոդներով:

1-ին խումբ	Գիտելիքների մակարդակը/ մասնակցությունը խնդրի լուծմանը
Լիլիթ	Լավ -30%
Շուշան	Գերազանց -90%
Անահիտ	Լավ-50%
Արաքսյա	Լավ-50%

2-րդ խումբ	Գիտելիքների մակարդակը/ մասնակցությունը խնդրի լուծմանը +20%
Գոհար	Գերազանց
Հեղինե	Բավարար
Միլենա	Գերազանց
Կարինե	Լավ

1-ին խմբում ընդգրկված աշակերտներին առաջադրված խնդրի լուծմանը լիարժեք մասնակցել էին միայն 2-ը, իսկ 2-րդ խմբում ընդգրկված երեխաները տվյալ խնդիրը լուծմանը մասնակցել էին գրեթե ամբողջ կազմով: Եվ առավելությունը մեթոդի այն է, որ խաղային մեթոդով խնդրի ուսուցման ժամանակ ցածր առաջադիմություն ունեցող աշակերտները ստանձնելով որևէ դեր խնդրի լուծման ժամանակ ցուցաբերում են ակտիվություն և խնդրի մասնակի յուրացում, որը չի կատարվում ավանդական մեթոդով ուսուցման ժամանակ: Բացի այդ, 2-րդ խումբը, որը աշխատում էր խաղային մեթոդներով, երեխաների մոտ նկատելի էր կոլեկտիվ գործունեության գաղափարը: Այսպիսով խաղերը սովորողների մոտ նպաստում են ներքին ներուժի բացահայտմանը և անհատականության ձևավորմանը:

Խաղային տեխնոլոգիաները ճանաչողական գործընթացները կրթելու և սովորողների գործունեությունը ակտիվացնելու արդյունավետ միջոց են: Սա հիշողության ուսուցումն է, որն օգնում է աշակերտներին զարգացնել իրենց հմտություններն ու կարողությունները:

Մաթեմատիկայի դասերին խաղերը համարվում են կրթության և դաստիարակության ժամանակակից մեթոդ, որն ունի օրգանական միասնության մեջ գործող ուսուցողական, զարգացնող և դաստիարակչական գործառնություններ: Ուստի, հաճախ այն, ինչ դասին թվում էր դժվար, նույնիսկ անհասանելի, հեշտ է սովորել խաղի ենթացքում:

Խաղային մեթոդի կիրառմամբ ևս 1 օրինակ դիտարկենք: 10-րդ դասարանում «Քառանիստ, գուգահեռանիստ» թեմայի ամփոփումը կատարելու համար գրատախտակին փակցրեցի նախապես են ընտրված 5 խնդիրների լուծումները: Աշակերտներին նախապես բաժանեցի խմբերի /թվով 5 խումբ/: Խմբերը կատարում էին շրջայց, ընտրում իրենց խնդիրն համապատասխան լուծումը: Պատահեց, որ խմբերից 2-ը սխալ լուծում էին ընտրել: Դա հետևանքն էր այն բանի, որ աշակերտները դրսևորել էին պակաս ուշադրություն և հետևողականություն խնդրի տվյալները գրառելիս:

Կիրառված խաղը օգնեց աշակերտներին կատարել ճիշտ վերլուծություն և համադրում:

Հետևաբար, կարծում եմ, որ մաթեմատիկական խաղն օգնում է համախմբել և ընդլայնել դպրոցական ծրագրով նախատեսված գիտելիքները, հմտություններն ու կարողությունները: Դասի մեջ ընդգրկված մաթեմատիկական խաղը և ուսումնական գործընթացում պարզապես վարժություններ կատարելը նկատելի ազդեցություն են ունենում սովորողների գործունեության վրա: Խաղի մոտիվը ճանաչողական մոտիվների իրական ամրապնդումն է, որը նպաստում է սովորողների ակտիվ մտավոր գործունեության համար լրացուցիչ պայմանների ստեղծմանը, նպաստում է ուշադրության կենտրոնացմանը, նպաստում է հաստատակամությանը: Լրացուցիչ պայմաններ է ստեղծում հաջողության, ուրախության, բավարարվածության առաջացման համար:

Մաթեմատիկայի դասերին խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդիականությունը տեսնում եմ նրանում, որ.

- Դասարանում ուսուցման խաղային ձևերը հնարավորություններ են ստեղծում ուսուցչի և սովորողների միջև փոխգործակցության արդյունավետ կազմակերպում:
- Խաղն ունի հսկայական կրթական հնարավորություններ
- Խաղերի ընդգրկումը դասը դարձնում է հետաքրքիր և ժամանցային
- Հեշտացնում է ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները

- Մի շարք խաղային գործողություններ, որոնց օգնությամբ լուծվում է այս կամ այն մտավոր առաջադրանքները, աջակցում և մեծացնում են հետաքրքրությունը առարկայի նկատմամբ:

Մաթեմատիկական խաղի մասնակիցները պետք է ենթարկվեն գիտելիքների վերաբերյալ որոշակի պահանջների: Մասնավորապես խաղալու համար անհրաժեշտ է լավ իմանալ այն թեման, որից անցկացվելու է խաղը: Այս պահանջը խաղին տալիս է ճանաչողական բնույթ: Խաղի կանոնները պետք է լինեն այնպիսին, որ սովորողները ցանկություն դրսևորեն մասնակցել դրան: Ուստի խաղերը պետք է մշակվեն հաշվի առնելով մասնակիցների տարիքային առանձնահատկությունները, որոշակի տարիքում նրանց հետաքրքրությունները, զարգացումը և առկա գիտելիքները:

Մաթեմատիկական խաղերը պետք է մշակվեն՝ հաշվի առնելով սովորողների անհատական առանձնահատկությունները, նրանց տարբեր խմբերին պատկանելը /թույլ, ուժեղ, ակտիվ, պասիվ և այլն: Խաղերը պետք է լինեն այնպիսին, որ յուրաքանչյուր տիպի աշակերտ կարողանա դրսևորվել խաղի մեջ, ցույց տալ իր կարողությունները, հնարամտությունը, գոհունակության զգացում ապրի: Խաղը մշակելիս պետք է նախատեսել խաղի ավելի հեշտ տարբերակներ թույլ սովորողների համար և ավելի բարդ տարբերակներ ուժեղ սովորողների համար: Խաղերի կազմակերպման և անցկացման համար պետք է հաշվի առնել նաև դասանյութի բարդության աստիճանը: Իհարկե խաղով դասավանդումը հեշտ է, ընկալելի է սովորողների 90%-ից ավելիի համար, բայց խաղի կիրառումը պետք է լինի նպատակային՝ այնպես, որ կիրառման բոլոր փուլերում արծարծվի նյութի բովանդակությունը ամբողջական տարբերակով: Եվ , իհարկե, այս տեխնոլոգիան կարելի է կիրառել դասի ինչ-որ փուլում / կշռադատում, խթանում, իմաստի ընկալում/:

Այսպիսով, մաթեմատիկական խաղերի տեսակների բազմազանությունը կօգնի բարձրացնել մաթեմատիկայի դասի արդյունավետությունը, կծառայի որպես համակարգված և ամուր գիտելիքների լրացուցիչ աղբյուր: Եվ մեթոդի ամեանուժեղ

կողմն այն է, որ առարկայի նկատմամբ հետաքրքրություն են ցուցաբերում ինչպես ուժեղ, այնպես էլ թույլ աշակերտները:

Եզրակացություն

Ուսումնասիրելով խաղի կոնցեպցիան, ինչպես ուսուցման մեթոդ, կարելի է անել հետևյալ եզրակացությունները:

- Ուսուցման էֆեկտիվ միջոց է դպրոցականների հետաքրքրությունների և գործողությունների ակտիվացման համար
- Ճիշտ կազմակերպված խաղը մարզում է հիշողությունը
- Այն նպաստում է սովորողների մտավոր գործունեությանը, զարգացնում է ուշադրությունը և առարկայի նկատմամբ հետաքրքրությունը
- Խաղը դպրոցականների պասիվության հաղթահարման միջոցներից մեկն է :
- Խմբում ամեն սովորող պատասխանատվություն է կրում ամբողջ թիմի համար: Բոլորը ցանկանում են լավագույն արդյունքը իրենց թիմի համար, բոլորը ձգտում են լուծել խնդրի ինչքան հնարավոր է շուտ և բարեհաջող

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Դրոզդ Կ. Լ. , Ուրբա Մ. Ա. – Փոքր խնդիրներից մինչև մեծ բացահայտումներ /2015թ./
2. Զայցևա Ի.Ա. – Ուսուցման նկատմամբ ճանաչողական հետաքրքրության ձևավորում՝ որպես անձի ստեղծագործական կարողությունների զարգացման միջոց / 2015թ./
3. Զանկո Ս. Ֆ. - Խաղ և ուսուցում /2012թ./
4. Մինկին Է. Մ.- Խաղից մինչև գիտելիք /2012թ./

