



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ*

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

*Հետազոտության թեման՝ «Խաղային տեխնոլոգիաների դերը
դասավանդման գործընթացում»*

Առարկան՝ Աշխարհագրություն

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Գինոֆ Սարգսյան

Ուսումնական հաստատություն՝ 64 հիմն. դպրոց

Երևան 2022

Բովանդակություն

| | |
|---|----|
| 1. Ներածություն..... | 3 |
| 2. Ի՞նչ է խաղային տեխնոլոգիան..... | 4 |
| 3. Կարևոր է արդյո՞ք խաղը դասվանդման գործընթացում..... | 5 |
| 4. Ինչպիսի՞ դեր ունի խաղը կրտսեր, միջին և ավագ դպրոցականների համար..... | 6 |
| 5. Խաղը արդի դպրոցում..... | 7 |
| 6. Խաղերի տեսակները, իրականացման ուղղությունները | 8 |
| 7. Խաղային տեխնոլոգիաների դասկարգումը..... | 9 |
| 8. Խաղը աշխարհագրության դասվանդման գործընթացում..... | 10 |
| 9. Եզրակացություն..... | 11 |
| 10. Գրականության ցանկ..... | 12 |

● Ներածություն

Դասավանդման գործընթացը ենթադրում է մշտական զարգացում ու կատարելագործում : Այն մեթոդներով ու միջոցներով ,որով աշխատել են տարիներ առաջ , այսօր արդեն հնացած են ,այսօրվա սովորողին դրանք չեն կարող հետաքրքրել, լիարժեք ներգրավվել դասին:

Ժամանակակից դասը բնութագրվում է այլ մեթոդիկայով .նրա հիմքում ուսուցչի կողմից աշակերտի ինքնուրույն իմացական գործունեության կազմակերպումն է ,ուսուցչի գործառույթների մի մասը փոխանցվում է աշակերտին: Աշակերտը պասիվ օբյեկտից վերածվում է ակտիվ սուբյեկտի և պատասխանատվություն է կրում դասի ընթացքի համար : Ակտիվության սկզբունքը մանկավարժական գործընթացի կարևորագույն սկզբունքներից մեկն է : Այս սկզբունքը ենթադրում է ,որ ուսումնական գործունեությունը պետք է պարունակի մոտիվացիայի բարձր մակարդակ ,գիտելիքների և կարողությունների յուրացման պահանջումը ,արդյունավետություն և համապատասխանություն սոցիալական նորմերին:

Ակտիվ ուսուցման իրականացման լավագույն տեխնոլոգիաներից է խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան :

Խաղը բացի ժամանցային լինելուց,կարող է լինել նաև դաստիարակչական, ուսուցողական : Այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար:

Խաղը լայն տարածում ունի ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում: Խաղային դաստիարակչություն հասկացությունը ներառում է բավականին մեթոդների մեծ խումբ և դաստիարակության 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: Յուրաքանչյուր ուսումնական առարկայի դասավանդման ընթացքում կարելի է սովորողների հետ տարբեր խաղեր կազմակերպել:

Աշխատանքի նպատակն է խաղային տեխնոլոգիաների բացահայտման և դասակարգման միջոցով ընդգծել ,թե որքանո՞վ է կարևոր խաղային տեխնոլոգիաների դերը դասավանդման գործընթացում:

Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է պատասխանել կոնկրետ հարցերի ,թե ի՞նչ է խաղային տեխնոլոգիան, ո՞րն է նրա նշանակությունը դասավանդման գործընթացում,ի՞նչպիսին է խաղը արդի դպրոցում և կրտսեր ,միջին, ավագ դպրոցականների համար , որո՞նք են խաղերի տեսակները, իրականացման ուղղությունները ,նրանց դասկարգումը և խաղի ի՞նչպիսի օրինակներ կարելի է արդյո՞ք կիրառել աշխարհագրության դասավանդման մեջ :

Աշխատանքը կատարված է համեմատական, համադրական, վերլուծական մեթոդների կիրառմամբ:

Ի՞նչ է խաղային տեխնոլոգիան

Մանկավարժի վարպետությունը կայանում է նրանում, որպեսզի ընտրի օպտիմալ կրթության բովանդակությունը, կիրառի մեթոդներ և ուսուցման միջոցներ, որոնք համապատասխանում են ծրագրին, պայամանավորված են կրթական խնդիրներով: Տեխնոլոգիան հնարների ամբողջությունն է, որոնք կիրառվում են աշխատանքում, արվեստում: Այն մեթոդների ամբողջությունն է, որոնք հնարավորություն կտան փոփոխել իրավիճակը: Մանկավարժական տեխնոլոգիան հոգեբանամանկավարժական դիրքորոշումների ամբողջությունն է, որոնցով որոշվում է մեթոդների, միջոցների, հնարների, դաստիարակչական միջոցների հավաքագումը: Մանկավարժության մեջ ակտիվ ուսուցման իրականացման լավագույն տեխնոլոգիաներից է խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան: Խաղը մարդկային գոյության զարմանալի ու հետաքրքիր երևույթներից է: Այն գործունեության ձևերից է, ուղղված է հասարակական փորձի յուրացմանն ու վերստեղծմանը: Խաղը իրավիճակ է, որում դասավորվում և կատարելագործվում է ինքնակառավարումը՝ վարքի միջոցով:

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

– Ժամանցային (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

Խաղերից շատերին բնորոշ է հետևյալ հիմնական հատկանիշները.

1. Ազատ զարգացող գործունեություն, որը կիրառվում է միայն ցանկությամբ գործընթացից հաճույք ստանալու, այլ ոչ թե խաղի արդյունքից:
2. Ստեղծագործական՝ երևակայության օգտագործում, որը բնավորություն է այդ գործընթացում:
3. Խաղի անմիջական և երկրորդային ազդեցությունը, խաղի տրամաբանությունը և ժամանակի զգացումը:

Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում էլ կայանում է նրա 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:

•Խաղի նշանակությունը դասավանդման գործընթացում

Խաղը ,որպես աճող սերնդին փորձի փոխանցման միջոց գոյություն է ունեցել դեռևս անտիկ ժամանակաշրջաններից: Անտիկ աշխարհում խաղերը հասրակական կյանքի մի մասն են կազմել և դրանց տրվել են կրոնական –քաղաքական նշանակություն:

Խաղային գործունեության տարբեր խնդիրներ ուսումնասիրել են այնպիսի մանկավարժներ ու հոգեբաններ ,ինչպիսիք են Կ. Դ. Ուշինսկին , Պ.Պ.Բոլոնսկին , Չ. Ֆրեյդը , Ժ. Պիաժեն և այլն:

Խաղը ունի և՛ ֆիզիկական , և՛ հոգեբանական ,և՛ սոցիալական ուղվածություն :Այն ներգրավում է երեխաներին որոշակի սոցիալական փոխհարաբերությունների մեջ և օգնում է նրանց կառուցել իրենց վարքը: Խաղը միշտ ակտիվորեն կիրառվում է նախադպրոցական և արտադպրոցական տարբեր հաստատություններում : Սակայն ժամանակակից դպրոցում ,որտեղ շեշտադրվում է ակտիվ , փոխներգործուն , զարգացնող ուսուցումը , լայնորեն է կիրառվում խաղային գործունեությունը :

Խաղը մասնագիտական և ընտանեական կյանքի դպրոց է, մարդկային հարաբերությունների դպրոց: Բայց սովորական դպրոցից այն տարբերվում է նրանով ,որ .

☞ ուսումնական գործընթացի ժամանակ սովորում են նպատակադրված ,իսկ խաղի միջոցով սովորողը գիտելիք է ստանում չգիտակցված ձրով ,

☞ ուսումնական գործընթացի ժամանակ գիտելիքի հիմնական աղբյուր հանդիսանում է ուսուցիչը ,իսկ խաղի ժամանակ չկա կոնկրետ որոշված գիտելիքի աղբյուր ,

☞ ուսումնական գործընթացը իրականացվում է մենախոսության կամ երկխոսության միջոցով ,իսկ խաղը իրականացվում է գործողությունների լեզվով և խաղի մասնակիցները ակտիվ հաղորդակցման միջոցով սովորում և սովորեցնում են իրար:

☞ խաղային գործունեությունը պարտադրված չէ ,այն հիմնականում ինքնակամ է և ցանկալի ,

☞ խաղային գործունեության ժամանակ մասնակիցը ազատ է ու անկաշկանդ , քանի որ նա հանդես է գալիս որպես դերակատար և չի ճնշվում սեփական <<Ես>> -ը արտահայտելու մտքից :

Ի տարբերություն առհասարակ խաղի ,մանկավարժական խաղը ունի կարևոր կոնկրետ հատկանիշներ: Այն ունի ուսուցման նախօրոք հստակեցված նպատակ և դրան

համապատասխան մանկավարժական արդյունք: Դասի ժամանակ խաղային գործունեությունը իրականացվում է հետևյալ ուղղություններով .

- սովորողի առջև դրվում է դիդակտիկական որոշակի նպատակ խաղի տեսքով ,
- ուսումնական գործունեությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին ,
- ուսումնական նյութը օգտագործվում է որպես խաղի միջոց ,
- ուսումնական գործունեության մեջ ներմուծվում է մրցակցության տարր ,որը ուսումնական խնդիրը վերածում է խաղայինի,
- ուսումնական խնդրի հաջող լուծումը կապվում է խաղային արդյունքի հետ:

●Ինչպիսի ղեր ունի խաղը կրտսեր, միջին և ավագ դպրոցականների համար

✓ Խաղային տեխնալոգիաները կրտսեր դպրոցական տարիքում

Կրտսեր դպրոցական տարիքի դեպքում հեշտ է մտնել կերպարի մեջ: Երեխաները հեշտ են մտնում ցանկացած գործունեության մեջ՝ հատկապես խաղային, հաճախակի մտնում են խմբային խաղի մեջ, շարունակում են խաղալ ծրագրերի, խաղալիքների հետ, առաջանում են ոչ պլանավորված խաղեր:

Խաղը սովորելու ընթացքում ,խնդրի ստեղծման ժամանակ կատարվում է ներմուծված իրավիճակի միջոցով, խնդրի իրավիճակում այն առաջանում է խաղացողի խաղը ընկալման շրջանակներում, գործունեությունը կայանում է խաղի կերպարների ձևավորման շրջանում, մի մասն էլ տեղի է ունենում պայմանական խաղի ժամանակ:

Երեխաները գործում են խաղի կանոններով (ինչպես դերային խաղի ժամանակ, տրամաբանությամբ խաղացվող դերը, երևակայական կերպարի արտաքին ձևավորման իրական պատկերացման մեջ): Խաղային գործունեությունը կարգավորում է նաև ուսուցչի դերը, որը մարմնավորում է մասնակցի օգնականի և խորհրդատուի դերը:

Խաղերը երկու ձևով են դեր խաղում սովորեցնող և սովորեցնող ճանաչողական: Խաղի ցուցադրական ֆունկցիան կայանում է խաղի քննարկման ժամանակ, խաղի անալիզը, ինչպես մոդելավորող, նրա հարաբերությունը իրականության հետ:

Հետագայում գլխավոր դերը կատարողը կատարում է վերջնական եզրակացությունը, որտեղ մասնակիցները քննարկում և վերլուծում են Խաղի արդյունքները, Խաղայինից մոդելի և իրականության համադրությամբ, ինչպես նաև քայլը խաղային-սովորեցնող փոխգործողությունը: Սկսնակ դպրոցի դաստիարակության մեջ ներարված են խաղեր, ունակ հարստացնելու ու երեխաների մոտ առաջացնելու արագ բառապաշար, կապակցված խոսք: Խաղերը ուղղորդված են նաև թվային զարգացմանը, հաշվել սովորելու, տրամաբանության զարգացման, հիշողության և ընդունակությունների ամրապնդման:

Ցուցադրական խաղի էությունը կայանում է.

1. նրանց հաճախակի օգտագործման,

2. նպատակային խաղի ծրագրից սովորական ցուցադրական վարժություններով:

Խաղային տեխնոլոգիաները կառուցվում են նպատակային դասընթացի՝ մեծամասնությանը ներառող, ընդհանուրի միավորումը սցենարի, գաղափարի հետ: Նրա մեջ ներառվում է խաղի անմիջական հետևանքները և վարժությունները, խաղացողի ընդունակությունները ցուցադրող, բնավորության դրսևորումները, համեմատությունը, խաղային խմբերը ընդհանուր ճանաչողության, խաղային խմբերը, որտեղ դպրոցականները կարողանում են տարբերել իրականը անիրականից, խաղային խմբեր – ինքդ քեզ տիրապետելու, հասկանալու, արագ կողմնորոշվելու խոսքի մեջ և այլն:

Այս ամենի մեջ խաղային սցենարը զարգանում է սովորելու յուրահատուկ առանձնահատկությունը, օգնում է ակտիվացնել սովորելու գործընթացը, համալրել առարկաների թիվը: Խաղային գործունեությունը կազմված է խաղային էլեմենտներից և մասնիկներից:

✓ **Խաղային գործունեությունը միջին և ավագ դպրոցական հասակում**

Դեռահաս տարիքում ցանկություն է առաջանում ստեղծել սեփական աշխարհը, ցանկությունը մեծանալու, երևակայության բուռն զարգացումը, երազանքներ և բանաստեղծական խաղերի առաջացումը: Ավագ դպրոցում հիմնական խաղերի նպատակն է հաստատվել հասարակության առաջ, հումորային երանգը, հաղթելու ցանկությունը, խոսակցական գործունեության զարգացումը:

• Խաղը արդի դարոցում

Արդի դարոցում խաղը կիրառվում է.

1. Որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա որևէ առարկայի ,թեմայի յուրացման և ամրապնդման ժամանակ,
2. Որպես առավել մեծ ու ընդհանուր տեխնոլոգիա մի տարրի ,
3. Որպես արտադասարնական տեխնոլոգիա :

Ակտիվ ուսուցման ձևերը ,այդ թվում նաև խաղայինը ,լայն տարածում ունի կրտսեր ,միջին և ավագ դարոցում: Խաղի կիրառումը լուծում է բազմաթիվ խնդիրներ : Դրանք արագացնում են ստեղծագործական հետաքրքրությունը առարկայի հանդեպ ,խթանում են դարոցականների ակտիվությունը դասի ընթացքում ,նպաստում են աշակերտների ստեղծագործական մտածողության զարգացմանը : Խաղերը հիմնականում կրում են պրոբլեմային բնույթ ,քանի որ գոյություն ունի հիմնահարց ,որի լուծումները երեխաները պետք է գտնեն միասին : Խաղերի շատ տեսակներ փոխադրաձ ուսուցման հնարավորություն են ընձեռում,քանի որ ենթադրում են աշխատանքի խմբային ձևեր և խորհրդակցելու գործընթաց : Մտավոր բարձր մակարդակ ունեցող երեխաները հիմնականում խաղերի ընթացքում զբաղեցնում են առաջատար դիրքեր ,իրենց հետևից տանելով ետ մնացող երեխաներին : Խորհրդակցելու , հիմնահարցերը քննարկելու , մտածելու , ստեղծագործելու հնարավորությունը թույլ է տալիս դարոցականին սովորել խաղի ընթացքում:

• Խաղի հաջողված օրինակներ աշխարհագրություն առարկայից տարբեր տարիքի դարոցականների հետ

Աշխարհագրության դասվանդման ընթացքում , դասի տարբեր մասերում ,խաղային տարբեր տեսակներ են փորձել սովորողների հետ և ունեն հաջողված բազմաթիվ օրինակներ: Ժամանակակից սովորողները մեծ հաճույքով են խաղում օնլայն խաղերը հենց իրենց հեռախոսով ,համացանցի հնարավորությամբ : Դասարանում անհրաժեշտ պայման է ունենալ համակարգիչ և պրոեկտոր , ավելի տեսանելի և հետաքրքրություն ստանալու համար :



✓ Օրինակ ` <https://wheelofnames.com/q5v-wqa> ծրագիրը հնարավորություն է տալիս դասարանի աշակերտների անունները գրանցել և պտտել անիվը և մտազրոհ մեթոդի կիրառման ժամանակ ընտրել ,թե ո՞վ է պատասխանելու հարցին : Ծրագիրը հնարավորություն է տալիս նաև նկարներ տեղադրել և երեխաների ուշադրությունը անմիջապես գրավում է իրենց նկարները և ,թե ում նկարի կամ անվան դիմաց է կանգնելու սլաքը : Պտտվեց անիվը , երեխան սպասեց իր հերթին, եղավ դասի մեջ, պատասխանեց հարցին , ակտիվացավ ,մտածեց

պատրաստված լինելու ,ավելի շատ հարցի պատասխանելու մասին և ի վերջո սովորեց խաղալով :

- ✓ Անցած դասի կրկնության հետաքրքիր տարբերակ է օնլայն ուղարկված թեստը ,որը սովորողները կյրացնեն ,իսկ ուսուցիչը խաղի ավարտից հետո կնշի ու ցույց կտա յուրաքանչյուրի արդյունքը:Համատեղ խաղալու լավ հնարավորություն տալիս հետևյալ ծրագիրը

https://quizizz.com/admin/quiz/61d95f2c1a4c7b001d99a77c?source=quiz_page

- ✓ Ութերորդ դասարանցիների հետ աշխարհի տարածաշրջանները թեման ուսումնասիրելիս , հաճախակի կիրառվում է դասի կշռադատման փուլում օնլայն ևս մեկ գործիք ,որը հնարավորություն է տալիս էկրանին տեսնել հանձնարարությունը ու բոլոր սովորողներին ներառելով ստանալ ակտիվ ,հետաքրքիր, ուսանելի խաղ:



- ✓ <https://wordwall.net/ru/resource/7709136>



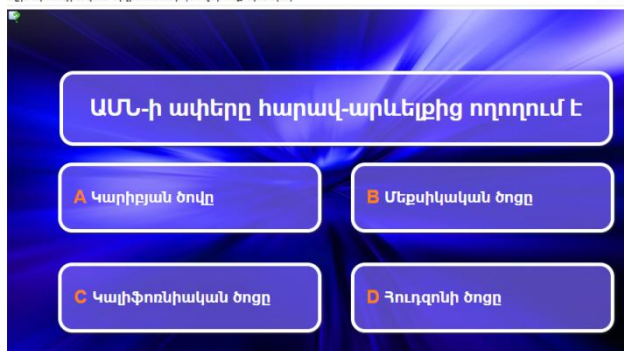
Ժամանակի հստակ չափ է սահմանում ուսուցիչը և աշակերտները փորձում են հասցնել ու կատարել առաջադրանք –խաղը: Ամենաշատ պատասխաններ նշած ու շուտ ավարտած աշակերտները գնահատվում են : Աենադանդաղները ավելի ցածր են գնահատվում ՚ըստ ճիշտ պատասխանների քանակի:

Դասի ընթացքում և տնային առաջադրանք այլ բազմաթիվ տարբերակներ կան :

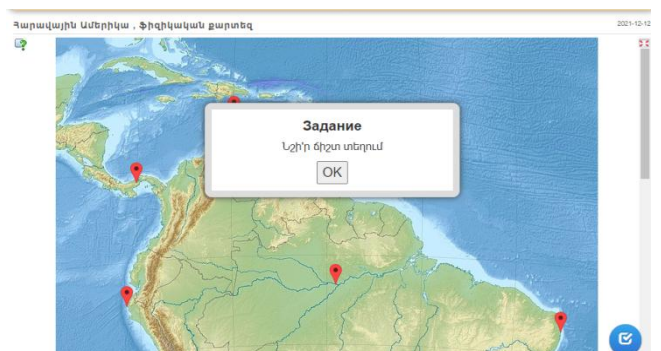
Վեցերորդցիներին շատ հետաքրքրում են հետևյալ խաղերը ,հետևյալ գործիքով` <https://learningapps.org/watch?v=pthv4g2mk21>

- ✓ Օրինակ ՚նշել անվանումները քարտեզի վրա կամ այլ զանազան խաղեր՝ <<աշխարհագրական միլիոնատեր>>,Խաչքառեր, <<Ի՞նչ, որտե՞ղ ,ե՞րբ>> և այլն:

Աշխարհագրական միլիոնատեր (Սովորեց միասին)



2020-04-28



- ✓ ՏՀՏ կիրառման ևս մեկ ուսուցողական օրինակ է խաղ-վիկտորինան ,երբ աշակերտները ցանկությամբ որևէ թիվ են ընտրում և բացվում է որևէ հարց ,անցածի հրաշալի կրկնություն է տեղի ունենում :



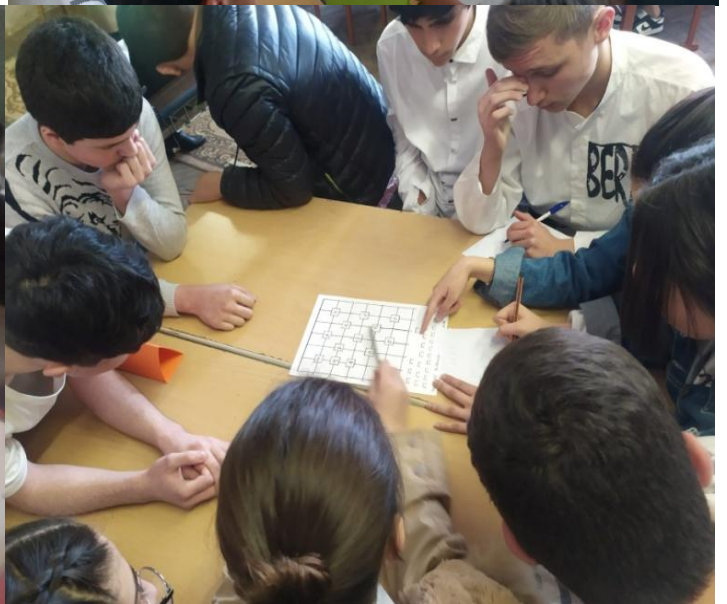
✓ Նմանատիպ կարելի է խաղ անցկացնել բնագիտական, հարակից առարկաներով ,հետաքրքիր առաջադրանքներ և ներառելով լրացի հարցեր :

●Ժամանակակից աշակերտին անհրաժեշտություն կա նաև բացի օնլայն ,ՏՀՏ կիրառման դասից ,ներգրավվել նաև թղթային ,շոշափելի խաղային տեսակների մեջ:

✓ Իններորդ դասարանցիներին շատ հետաքրքրում և ուշադրությունը կենտրոնացնում է ,թիմային ոգի է տալիս, համապատասխան թեման անցնելիս լրնապահպանական քարտերով խաղը ,երբ երեխաները բաժանվում են երեք խմբի

և ստանում իրենց խմբի անուն –գույնով քարտեր:

✓ Մեկ այլ տեսակի յուրահատուկ, կլանող, մտածողությունը ակտիվացնող խաղ է կրկին իններորդդիների հետ << Կռահի՛ր գաղտնագրի՛ր>> խաղը ,երբ աշակերտները հատուկ սովարաթղթի վրա նախօրոք գաղտնագրված հարցն են փորձում կարդալ և



տալ պատասխան :

✓ Քարտեզի վրա տարբեր օբյեկտներ ցույց տալու ,վերհիշելու համար հրաշալի օրինակ է դասի ընթացքում մեր սեփական քարտեզ ստեղծելու տարբերակը :

✓ Լինելով նաև դասղեկ , շատ հաճախ կարիք է լինում որևէ ուսուցողական խաղ խաղալու աշակերտներին հետ : Այս պարագայում ընտրությունը ևս լայն է հաշվի առնելով վեցերորդիների նախասիրությունները:



Մի ժամի ընթացքում թերթիկների վրա գրեցինք մեր նպատակները ,թե ինչպիսի՞ն կուզենայինք մեզ տեստել ավելի հասուն տարիքում և հավաքեցինք ամուր փակվող << երազանքների շշում>> : Դասարանում ունենալով կրթության առանձնահատուկ պայմանների կարիքով աշակերտ ,նրան և ընդգրկեցինք խաղի մեջ : Այլքսը առաջինը ավարտեց և ստացավ հնարավորություն նկարվելիս իր ձեռքում վերցնել մեր<< երազանքների շիշը>>:



- ✓ Մեր օրերում շատ կարևոր է նաև համակարգչային գրագիտությունը , համացանցից ճիշտ օգտվելու կարևորությունը : Ինֆորմացիայի դարում անհրաժեշտ է մեղիագրագիտություն ունենալ և ցանկացած տեղեկատվություն ստուգել մինչև հավատալը դրան: Այս իմաստով մենք ունեցանք ևս հետաքրքիր խաղ,որը ձեռք բերեցինք << Մեղիա կենտրոնից >> : Խաղը կոչվում է << Լիտերատուսի արկածները >>

• Եզրակացություն

Այսպիսով, խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան վստահ քայլերով մուտք է գործել դպրոց : Եթե տեխնոլոգիայի սկզբնական քայլերը, կոնկրետ կրտսեր դպրոցում չէին ընդունվում ո՛չ ծնողների, ո՛չ էլ շատ ուսուցիչների կողմից, որոնք պնդում էին, որ ուսուցման կազմակերպման տվյալ ձևը անլրջություն է, դրա միջոցով չի կարելի հասնել դասի նպատակների և խնդիրների իրականացմանը, ապա այսօր առանց դրա ոչ մի ուսուցիչ չի պլանավորում իր դասը : Եթե ոչ ամբողջ դասը, ապա գոնե նրա մի հատվածը կրտսեր դպրոցում պարտադիր կերպով զբաղեցնում է խաղային տեխնոլոգիան :

- ✓ Հատկանշական է, որ խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան հեշտությամբ և արդյունավետորեն զուգակցվում է նաև <<բազմաբնույթ մտածողության >> տեխնոլոգիայի հետ, քանի որ այն առավել խթանում է աշակերտների հատկապես մարմնաշարժողական և միջանձնային << մտածողությունները >> :
- ✓ << Բազմաբնույթ մտածողության >> տեխնոլոգիան էլ իր հերթին /ի տարբերություն ավանդական ուսուցման տեխնոլոգիայի / լայն հնարավորություն է ստեղծում խաղային տարբեր իրավիճակների և ուսումնական խաղերի ազատ և արդյունավետ իրագործման համար :

Իմ դասավանդման ընթացում կիրառել և շարունակելու եմ նորանոր խաղերի ստեղծումն ու կիրառումը : Այս մեթոդների կիրառման մեջ է նաև իմ առարկայի հանդեպ աշակերտների հետաքրքրվածության, սիրելու բանալին:

• Գրականության գանկ

1. Харламов И. Ф. Педагогика , Москва , 2000
2. Рыжов В.Н. Дидактика , Москва , 2004
3. Кукшин В.С. Современные педогогические технологии .

• Կայք –էջեր

1. Academia.edu/10182039
2. Usum.am
3. Multiurok.ru