



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում:

Առարկան՝ Անգլերեն

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Լիանա Սահակյան

Ուսումնական հաստատություն՝ 112 ավագ դպրոց

Երևան 2022

Բովանդակություն

Ներածություն-----	3
Խաղի համակարգի կառուցվածքը-----	4
Խաղերի որոշ ձեւերի նկարագրությունը-----	4
Խաղը որպէս մանկավարժական մշակույթի երևույթ ըստ Ս.Ա.Շմակովի-----	6
21-րդ դարի դարաշրջանը որպէս տեխնոլոգիայի դարաշրջան -----	9
Թվային խաղեր-----	9
Եզրակացություն-----	12
Գրականություն-----	13

Ներածություն

Ժամանակակից մեթոդիկայի արդիական խնդիրներից մեկը հանրակրթական ուսումնական հաստատություններում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումն է առարկաների դասավանդման գործընթացում :Այս խնդրի արդիականությունը պայմանավորված է մի շարք գործոններով.Նախ, ուսումնական գործընթացի ակտիվացումը խնդիր է դնում գտնել միջոցներ, որպեսզի սովորողները հետաքրքրություն ունենան ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ և ակտիվացնեն իրենց գործունեությունը դասապրոցեսի ընթացքում : Այս խնդրի արդյունավետ լուծման միջոց են խաղերը:Երկրորդ, ուսուցման կարևորագույն խնդիրներից մեկը բանավոր խոսքի ուսուցումն է, որը պայմաններ է ստեղծում լեզվի հաղորդակցական ֆունկցիայի բացահայտման և ուսուցման գործընթացը իրական պայմաններին մոտեցնելու համար որը մեծացնում է մոտիվացիան առարկայի ուսումնասիրության նկատմամբ:Սովորողների ներգրավումը բանավոր հաղորդակցության մեջ կարող է հաջողությամբ իրականացվել նաև խաղային գործունեության ընթացքում:Խաղը թույլ է տալիս զարգացնել սովորողների ճանաչողական հմտությունները, նրանց ներգրավում է նոր գիտելիքների ինքնուրույն որոնման գործընթացում, դարձնում ուսումնական գործընթացը բազմազան , նպաստում է երևակայության,հիշողության, ուշադրության զարգացմանը,ընդլայնում է հորիզոնները, հուզում և պահպանում. հետաքրքրությունը դասավանդվող առարկայի նկատմամբ:

Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման առավելությունն այն է, որ խաղային գործունեությունը, որպես ուսուցման միջոց, ունի ուսուցման մոտիվացիա, հարկադրանքի բացակայություն, կոլեկտիվում անհատականացում և կոլեկտիվի միջոցով մտավոր գործառույթների և կարողությունների զարգացում: Խաղը մարդկային գործունեության իրական տեսակ է: Խաղը սահմանում է կարևոր ճշգրտումներ և ձևավորում նոր հատկություններ, խաղը սովորեցնում է, փոխում, դաստիարակում: Խաղային գործունեությունը ազդում է ուշադրության, հիշողության զարգացման վրա, մտածողության, երևակայության, բոլոր ճանաչողական գործընթացների վրա: Խաղը, ինչպես ցանկացած այլ սոցիալ-տնտեսական երևույթ, ունի իր կառուցվածքը, կազմակերպման ձևը, ճանապարհը:

Խաղի համակարգի կառուցվածքի հիմնական բաղադրիչներն են՝

1. սուբյեկտներ (խաղի կազմակերպիչներ)
2. օբյեկտներ (խաղացողներ)
3. նպատակ
4. մոդելավորման օբյեկտ
5. սցենար
6. խաղային իրավիճակ
7. խաղի մեխանիզմ

Առարկաների դասավանդման մեջ մեծ դեր են խաղում մարզական խաղերը, ճամփորդական խաղերը, մրցութային խաղերը, դերային խաղերը, կոնկրետ դեպքերի ուսումնասիրությունը, նախագծերը, բիզնես խաղերը եւ այլն:

Դիտարկենք խաղերի որոշ ձևերի նկարագրությունը, որոնք կարելի է օգտագործել հանրակրթական ուսումնական հաստատություններում դասերի ժամանակ :

1. **Մարզական խաղեր.** Դրանք բարելավում են սովորողների ճանաչողական կարողությունները, նպաստում ուսումնական նյութի համախմբմանը, զարգացնում այն նոր պայմաններում կիրառելու կարողությունը: Չորավարժությունների օրինակներ՝ խաչբառեր, հանելուկներ, վիկտորինաներ:
2. **Ճամփորդական խաղեր.** Այս խաղերը նպաստում են ուսումնական նյութի ըմբռնմանը և համախմբմանը: Այս խաղերում սովորողների ակտիվությունը կարող է

արտահայտվել պատմվածքների, քննարկումների, ստեղծագործական առաջադրանքների, վարկածների տեսքով:

3. Մրցութային խաղեր. Նման խաղերը ներառում են բոլոր տեսակի դիդակտիկ խաղեր: Աշակերտները մրցում են՝ բաժանվելով թիմերի:

4.Ուսումնասիրել կոնկրետ դեպք. Մեթոդի հիմնական կառուցվածքը հիմնված է սովորողների պրակտիկայի կամ սեփական կյանքի վրա: Նրանք քննարկում են ինչ-որ կոնկրետ դեպք, այլընտրանք են փնտրում, առաջարկում լուծման սեփական տարբերակը, հիմնավորում են այն, իսկ հետո համեմատում այն որոշման հետ, որն ընդունվել է գործնականում : Հատուկ դեպքի մեթոդը բաղկացած է, որպես կանոն, վեց փուլերից՝

1. Ծանոթություն կոնկրետ դեպքի հետ: Նպատակն է հասկանալ խնդրահարույց իրավիճակը և որոշում կայացնել:

2. Տեղեկություններ ստացված նյութերի ընտրված խնդիրների վերաբերյալ և ինքնակառավարման մշակման տեղեկատվություն: Նպատակն է իմանալ, թե ինչպես ձեռք բերել տեղեկատվություն, որն անհրաժեշտ է խնդրի լուծման համար և գնահատել այն.

3.Հնարավոր այլընտրանքային լուծումների քննարկում :Նպատակը այլընտրանքային մտածողության զարգացումն է :

4. Խմբերում լուծում գտնելու բանաձև: Նպատակը՝ համեմատել եւ գնահատել լուծման տարբերակները.

5. Բանավեճ-առանձին խմբեր պաշտպանում են իրենց որոշումը: Նպատակը որոշումների հիմնավորված պաշտպանությունն է :

6. Արդյունքների համադրումը խմբերում ընդունված որոշումների համեմատությունն է իրականության մեջ հանդիպող որոշման հետ: Նպատակն է գնահատել շահերի փոխկապակցվածությունը, որտեղ գտնվում են առանձին լուծումներ:

5.Իմիտացիոն խաղեր. Իմիտացիոն խաղը որպես մեթոդ օգտագործվում է բազմաթիվ ուսուցման ռազմավարություններում: Իմիտացիոն խաղերում համատեղում են այնպիսի տարրեր, ինչպիսիք են մրցակցություն, համագործակցություն, կանոններ, որոնք արտացոլում են իրականության բնորոշ գծերը:

6.Դերային խաղը, որպես ուսուցման մեթոդ, ուսուցչին հնարավորություն է տալիս ուսումնական գործընթացը կազմակերպել խաղային գործունեության և կոնֆլիկտային իրավիճակների իմիտացիայի տեսքով:

Դերային խաղը մեթոդական տեխնիկա է, որը պատկանում է ակտիվ ուսուցման մեթոդների խմբին: Դերային խաղը իր մասնակիցների կողմից մարդկանց իրական գործնական գործունեության պայմանական վերարտադրումն է, պայմաններ է ստեղծում իրական հաղորդակցության համար: Այստեղ արդյունավետությունը պայմանավորված է առաջին հերթին մոտիվացիայի և առարկայի նկատմամբ հետաքրքրության աճով:

7.Քիզնես խաղեր. քիզնես խաղի հիմքը իրական իրավիճակների իմիտացիայի գործընթացն է դրա անցկացման ժամանակ : Ստեղծվում է խաղի բազա, որը խաղացողներին հնարավորություն է տալիս որոշումներ կայացնել համապատասխան մոդելի շրջանակներում:

8.Ուղեցույց տեքստի մեթոդը: Ուղեցույց տեքստերը կարելի է դիտարկել որպես կենտրոնական ուսուցման մեթոդ, որը համապարփակ ուսումնական խնդիրների շրջանակներում կատարում է ուղղորդող և ուսումնական գործընթացը կառուցող գործառույթ: Ուղեցույց տեքստի մեթոդը սովորաբար ուսուցման գործընթացի բաղկացուցիչ մաս է, որը ենթադրում է վեց փուլ՝ տեղեկատվություն, պլանավորում, որոշում, կատարում, վերահսկողություն, գնահատում:

Ըստ Ս.Ա.Շմակովի, խաղը որպես մանկավարժական մշակույթի երևույթ, կատարում է հետևյալ կարևոր գործառույթները.

Սոցիալականացման գործառույթ: Խաղը երեխային սոցիալական հարաբերությունների համակարգում ընդգրկելու, մշակույթի հարստությունները յուրացնելու ամենաուժեղ միջոցն է:

Միջազգային հաղորդակցության գործառույթը. Խաղը թույլ է տալիս երեխային սովորել համամարդկային արժեքները, տարբեր ազգերի ներկայացուցիչների մշակույթը, քանի որ «խաղերը ազգային են և միևնույն ժամանակ միջազգային, միջէթնիկական, համամարդկային»:

Երեխայի ինքնիրացման գործառույթը խաղում. Խաղը թույլ է տալիս, մի կողմից, կառուցել և փորձարկել երեխայի պրակտիկայում կյանքի կոնկրետ դժվարությունները վերացնելու նախագիծ, իսկ մյուս կողմից՝ բացահայտել փորձի թերությունները:

Խաղի հաղորդակցական գործառույթը վառ կերպով ցույց է տալիս այն փաստը, որ խաղը հաղորդակցական գործունեություն է, որը թույլ է տալիս երեխային մտնել մարդկային ամենաբարդ հաղորդակցությունների իրական ենթատեքստ:

Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը հնարավորություն է տալիս ուսուցչին ախտորոշել երեխայի տարբեր դրսևորումներ (ինտելեկտուալ, ստեղծագործական, հուզական և այլն): Միևնույն ժամանակ, խաղը «ինքնաարտահայտման դաշտ» է, որտեղ երեխան ստուգում է իր ուժերը, հնարավորությունները ազատ գործողություններում, արտահայտվում և ինքնահաստատվում:

Խաղի թերապևտիկ գործառույթը խաղն օգտագործելն է որպես տարբեր դժվարությունների հաղթահարման միջոց, որոնք երեխան ունենում է վարքի, հաղորդակցման և ուսման մեջ:

Ուղղման գործառույթը դրական փոփոխությունների, երեխայի անհատական ցուցանիշների կառուցվածքում լրացումներ մտցնելն է: Խաղում այս գործընթացը տեղի է ունենում բնականաբար, նրբորեն:

Խաղի զվարճանքի ֆունկցիան, թերևս, նրա հիմնական գործառույթներից մեկն է: Խաղը ռազմավարական առումով միայն կազմակերպված մշակութային տարածք է երեխայի ժամանցի համար, որում նա ժամանցից անցնում է զարգացման:

Մանկավարժական խաղերը մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների և տեխնիկայի բավականին ընդարձակ խումբ են: Մանկավարժական խաղի և ընդհանրապես խաղի հիմնական տարբերությունն այն է, որ այն ունի էական հատկանիշ՝ սովորելու հստակ սահմանված նպատակ և դրան համապատասխան մանկավարժական արդյունք:

Դասարանում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը երաշխավորում է դրական հուզական վիճակ և առաջադրանքների իրագործելիությունը զգալու մթնոլորտ: Դրանց օգտագործումը նպաստում է դասարանում ընկերական թիմի ձևավորմանը, աշակերտների պատասխանատվության և փոխօգնության կրթությանը, սովորողների ինքնարտահայտման անկախության զարգացմանը, նրանց սովորեցնում է համաձայնություն փնտրել, ընդհանուր կարծիք ձևավորել, թե ինչ և ինչպես անել, նրանց սովորեցնում է աշխատել թիմում: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման պրակտիկան ցույց է տալիս, որ միասին սովորելը ոչ միայն ավելի հեշտ և հետաքրքիր է,

այլև շատ ավելի արդյունավետ: Ընդ որում, կարևոր է, որ այդ արդյունավետությունը վերաբերի ոչ միայն սովորողների ակադեմիական հաջողություններին, նրանց ինտելեկտուալ զարգացմանը, այլև բարոյականությանը: Օգնել միմյանց, միասին լուծել ցանկացած խնդիր, կիսել հաջողության բերկրանքը կամ անհաջողության դառնությունը նույնքան բնական է, որքան ծիծաղելը, երգելը, կյանքը վայելելը: Խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործման հիմնական գաղափարը համագործակցային ուսուցումն է, որը ներառում է միասին սովորելը: Ներկայումս դպրոցին անհրաժեշտ է այնպիսի գործունեության կազմակերպում, որը կապահովի անհատական կարողությունների զարգացումը և ստեղծագործական **վերաբերմունքը յուրաքանչյուր աշակերտի կյանքի, տարբեր նորարարական ուսումնական ծրագրերի ներդրման, երեխաների նկատմամբ մարդասիրական մոտեցման սկզբունքի ներդրման** և այլն: Այլ կերպ ասած, դպրոցը չափազանց շահագրգռված է իմանալ յուրաքանչյուր երեխայի մտավոր զարգացման առանձնահատկությունները: Եվ պատահական չէ, որ գործնական գիտելիքների դերը մանկավարժական կազմի մասնագիտական վերապատրաստման գործում գնալով մեծանում է:

Դպրոցում կրթության և դաստիարակության մակարդակը մեծապես պայմանավորված է նրանով, թե որքանով է մանկավարժական գործընթացը կենտրոնացած երեխայի տարիքային հոգեբանության և անհատական զարգացման վրա: Սա ներառում է դպրոցականների հոգեբանական և մանկավարժական ուսումնասիրությունը ուսումնառության ողջ ընթացքում՝ բացահայտելու անհատական զարգացման տարբերակները, յուրաքանչյուր երեխայի ստեղծագործական կարողությունները, ամրապնդելու նրա սեփական դրական գործունեությունը, բացահայտելու նրա անհատականության յուրահատկությունը ուսումնասիրությունների կամ անբավարար վարքի մեջ: Սա հատկապես կարևոր է ցածր դասարաններում, երբ նոր է սկսվում մարդու նպատակաուղղված ուսուցումը, երբ ուսումը դառնում է առաջատար գործունեություն, ձևավորվում են երեխայի մտավոր հատկությունները և որակները, առաջին հերթին ճանաչողական գործընթացները և վերաբերմունքը սեփական անձի նկատմամբ: Այս առումով առաջանում է ժամանակակից դպրոցներում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդիականությունը: Խաղային գործունեության ընթացքում ուսումնասիրված նյութը սովորողների կողմից մոռացվում է ավելի քիչ և դանդաղ, քան այն նյութը, որի ուսումնասիրության ժամանակ խաղը չի օգտագործվել: Դա պայմանավորված է,

առաջին հերթին, նրանով, որ խաղը համատեղում է ժամանցը, ինչը դպրոցականների համար մատչելի է և հետաքրքիր է դարձնում ճանաչողության գործընթացը:

21-րդ դարի դարաշրջանը հաճախ դիտվում է որպես տեխնոլոգիայի դարաշրջան: Տեխնոլոգիան այսօր շատ կարևոր դեր է խաղում մեր կյանքում: Այն դիտվում է որպես տնտեսության աճի հիմք: Տեխնոլոգիան շատ ավելի հեշտ է դարձնում մեր աշխատանքը և ավելի քիչ ժամանակ է պահանջում: Տեխնոլոգիաների ազդեցությունը կարելի է զգալ բոլոր հնարավոր ոլորտներում, որոնցից մեկը կրթությունն է: Համաձայն վերջին պատկերացումների, թե ինչպես են ժամանակակից սովորողները նախընտրում օգտագործել տեխնոլոգիաները և ինչպես է այն ազդում նրանց ուսումնառության վրա, եթե նրանք օգտագործում են տեխնոլոգիա, պարզվում է, որ ժամանակակից սարքավորումների և գործիքների օգտագործումը մեծացնում է սովորողների ինտերակտիվությունը. Նրանք նաև գտնում են, որ այն շատ ավելի ինտերակտիվ է, ինչպես նաև լի է հետաքրքիր ոլորտներով, երբ տեխնոլոգիան օգնում է: Գիտելիքների փոխանցումը դառնում է շատ հեշտ ու հարմար, ինչպես նաև արդյունավետ: Սա նշանակում է, որ մեր միտքն այժմ հակված է ավելի արագ աշխատելու, երբ օգնում են ժամանակակից տեխնոլոգիաները, լինի դա կյանքի ցանկացած մաս, այստեղ մենք խոսում ենք կրթության մասին: Նման նորամուծության հույսն ու կախվածությունը, որը կյանքը պարզապես հեշտ, հարթ ճանապարհ է դարձնում, բոլորովին անխուսափելի է այս օրերին նույնիսկ դպրոցներում, համալսարաններում և քոլեջներում: Այսօր սովորողները կարող են օգտվել տեխնոլոգիայից : Կրթության աշխարհում դրա նշանակությունը այժմ երբեք չի կարող խաթարվել:

Այսինքն, խոսելով խաղային տեխնոլոգիաների մասին անհրաժեշտ է նշել **թվային խաղերը**: Որպես ՏՀՏ-ի կրթական օգտագործման մաս՝ թվային խաղերը կարող են լինել ուսումնական գործիքներ, խթանիչներ և հետաքրքրասիրություն առաջացնող և որպես արդյունք՝ արդյունավետ միջոց՝ սովորողների ուսումնառության և կատարողականի օպտիմալացման ամենօրյա կրթական պրակտիկայում: Թվային խաղերի օգտագործման ժամանակ սովորելու և սովորողներին ներգրավվածության միջև դրական կապը հաստատվել է տարիների ընթացքում տարբեր անկախ ուսումնասիրություններով: Այսպիսով, թվային խաղերի ինտեգրումը կրթության տարբեր մակարդակներում բազմաթիվ ուսումնական առարկաներ ուսուցանելու համար զարմանալի չէ: Չնայած թվային խաղերի ուսուցման և մոտիվացիոն ազդեցության վերաբերյալ բազմաթիվ ուսումնասիրություններին, թվային խաղերով ուսուցումը դեռևս տարածված չէ միջնակարգ կրթության մեջ:

Թվային խաղերը լայն ճանաչում են ձեռք բերում որպես սոցիալական ստեղծագործության արդյունավետ միջոց: Ուսումնասիրությունները ցույց են տալիս, որ վիդեո խաղերը սովորողներին տալիս են «մտավոր մարզում» և դրանցում ներառված գործողությունների կառուցվածքը համակարգչային խաղերը զարգացնում են մի շարք ճանաչողական հմտություններ: (Giannakos, 2013)

Խաղերը կարելի է բաժանել տարբեր կատեգորիաների՝ հիմնված ձևի և բովանդակության վրա (Amory et al., 1999; Tian et al., 2018): GBL հետազոտություն անցկացնելու համար միշտ նշվում են հետևյալ երեք տերմինները՝ «Լուրջ խաղ», «Ուսումնական խաղ» և «Թվային կրթական խաղ»: Այս երեք տերմինների միջև կա որոշակի կապի խաչմերուկ և տարբերություն: Դիտարկենք խաղերի վրա հիմնված ուսուցումը որպես թվային կրթական խաղերի վրա հիմնված կրթական գործունեության տեսակ, որը կարելի է հասկանալ նաև որպես թվային խաղերի վրա հիմնված ուսուցում (Perini et al., 2018; Chen et al., 2020):

«Լուրջ խաղ» տերմինն առաջին անգամ օգտագործվել է Էբթի կողմից՝ նկարագրելու խաղերը, որոնք նախատեսված են սովորելու համար (Apt, 1970): Էբթը, մասնավորապես, հայտարարել է, որ լուրջ խաղերը պետք է ունենան կրթական նպատակ և չխաղացվեն հիմնականում զվարճանքի համար: Լուրջ խաղերը (Apt, 1970) կարող են խաղացողներին սովորեցնել գիտելիքներ և հմտություններ, և միևնույն ժամանակ ապահովել մասնագիտական պատրաստվածություն: Լուրջ խաղերը հեշտացնում են հմտությունների, կարողությունների և վերաբերմունքի զարգացումը՝ կապված խնդիրների լուծման վրա կենտրոնանալու համար, որին ենթարկվում են խաղացողները (The Gamification of Learning and Instruction, n.d.; Ritterfeld et al., 2009): Լուրջ խաղերի բովանդակությունը ներառում է կադրերի վերապատրաստում, քաղաքականության քննարկում, կրթություն, առողջապահություն, բուժում և այլն:

Ուսումնական խաղերը խաղեր են, որոնք բացահայտորեն նախատեսված են կրթության համար (Amory and Seagram, 2003; Ahmad et al., 2015): Այն ներառում է ինչպես ֆիզիկական, այնպես էլ թվային խաղեր: Ուսումնական խաղերը նեղ իմաստով էլեկտրոնային խաղեր են, որոնք հատուկ մշակված են կրթական նպատակներով (Moreno-Ger et al., 2008; Habgood and Ainsworth, 2011): Լայն իմաստով կրթական խաղերը ներառում են ոչ միայն ավանդական խաղեր (Vos et al., 2011) (օրինակ՝ յոթ կտորից բաղկացած փազլ, հաղորդագրությունների խաղ և այլն), այլ նաև ներառում են բոլոր կրթական ծրագրերը, ուսումնական միջոցները, կրթության և զվարճանքի

բնութագրերը, օրինակ՝ կրթական օգտագործման համար մշակված էլեկտրոնային խաղերի սեղաններ, կրթական արժեք ունեցող կոմերցիոն խաղեր և որոշ հետաքրքիր կրթական ծրագրեր և այլն: Ուսումնական խաղերը պետք է մշակվեն՝ հաշվի առնելով կրթության նպատակներն ու գործառույթները:

Թվային կրթական խաղերը (երբեմն նաև կոչվում են կրթական տեսախաղեր) կրթական խաղեր են, որոնք թվային են (Law and Sun, 2012): Թվային կրթական խաղերին անհրաժեշտ են տեղեկատվական տեխնոլոգիաների սարքավորումներ և տարբեր թվային հարթակներ՝ խաղերի զարգացմանն աջակցելու համար (Lin and Lin, 2014; Aslan and Balci, 2015; Hawlitschek and Joeckel, 2017): Թվային կրթական խաղերը նույնպես պետք է համապատասխանեն կրթական առանձնահատկություններին, որոնք կարող են նպաստել սովորողների ըմբռնմանը ուսումնական բովանդակության վերաբերյալ:

Խաղերի վրա հիմնված ուսուցումը կրթական խաղի տեսակ է, որը բարելավում է սովորողների վերաբերմունքն ու մոտեցումները ուսման նկատմամբ և թույլ է տալիս նրանց գնահատել հենց ուսուցման գործընթացը (Yadav and Oyelere, 2020): Շատ ուսումնասիրություններ ցույց են տվել, որ թվային խաղերի վրա հիմնված ուսուցումը դրական ազդեցություն ունի սովորողների մոտիվացիայի, վերաբերմունքի վրա (Tapingkae et al., 2020; Taub et al., 2020), ներգրավվածության և կատարողականի վրա (Eltahir et al., 2021):

Խաղերի վրա հիմնված ուսուցումը ոչ միայն դրական ազդեցություն է ունենում սովորողների ուսուցման վրա, այլև մեծացնում է նրանց ինքնարդյունավետությունը (Wang and Zheng, 2020): Հետաքրքիր պատմություններով, հստակ նպատակներով և առաջադրանքներով թվային խաղերը ուսուցումն ու ուսումնասիրությունն ավելի բազմազան և արդյունավետ են դարձնում : (Yang and Lu, 2021):

Խաղերի վրա հիմնված ուսուցումը ոչ միայն ներգրավում է սովորողներին ուսուցման մեջ, այլև խորացնում է նրանց դասագրքերի բովանդակության ըմբռնումը ,որպեսզի նրանք կարողանան լուծել ավելի բարդ խնդիրներ (Perini et al., 2018): Սովորողները կարող են ուսումնասիրել խաղերը և գտնել խնդիրների տարբեր լուծումներ, հետևաբար ստեղծագործական և քննադատական մտածողությունը կարող է զարգանալ (Nadolny et al., 2020):

Եզրակացություն

Այսպիսով, խաղը կարող է արդարացիորեն լինել ուսուցման գործիք, որն ակտիվացնում է սովորողների մտավոր գործունեությունը, թույլ է տալիս անել ուսումնական գործընթացը գրավիչ եւ հետաքրքիր, ստիպում է անհանգստանալ, որը հզոր խթան է ձևավորում ուսումնասիրվող առարկաների վերաբերյալ գիտելիքների ձեռք բերմանը: Խաղի տակ հասկանում են կամ ուսուցչի համատեղ գործունեության մեթոդը (ուսուցման մեթոդը) կամ կապի բնույթը, որը կանոնակարգում է գործունեությունը (ձևը): Խաղը թույլ է տալիս ստեղծել դրական մոտիվացիա, կենտրոնացնել ինտելեկտուալ ջանքերը, մոբիլիզացնել սովորողների մտավոր ունակությունները, ելևակայությունը, ուշադրությունը, հիշողությունը: Խաղերը կարող են նպաստել արժեքավոր հմտությունների զարգացմանը, ինչպիսիք են՝ պլանավորում, հաղորդակցություն, բանակցելու հմտություններ, խմբային որոշումների կայացում, տվյալների մշակում: Սովորողները կարող են մի քանի անգամ կրկնել գործողությունները, կարող են առաջադիմել իրենց տեմպերով, իսկ ձախողումը ոչ թե մտահոգվելու, այլ սովորելու հնարավորություն է կրկին փորձելու (Cruz et al., 2016):

Ամփոփելով՝ կրթության մեջ խաղերի օգտագործման փաստարկներն այն են, որ դրանք կարող են (Ke, 2008).

- խրախուսել սովորողների ակտիվ մասնակցությունը
- խրախուսել ակտիվ ուսուցումը
- կարող են արդյունավետ գործիքներ լինել ուսուցման գործընթացը բարելավելու համար, հատկապես բարդ կամ անհասկանալի թեմաներ
- խթանել համագործակցությունը սովորողների միջև:

Հետևաբար, կրթական խաղերը կարող են օգնել սովորողներին (Prensky, 2007).

- մեկնաբանություն-բացատրության փոխարեն օգտագործել գործողություն (հետևաբար փորձ):
- ստեղծել սովորելու անձնական մոտիվացիա
- «ընդունել» բազմաթիվ ուսուցման ոճեր և հմտություններ
- ամրապնդել իրենց հմտությունները որոշումներ կայացնելու ինտերակտիվ միջավայրի միջոցով:

Գրականություն

Коджаспирова Г.М. Педагогика /Г.М.Коджаспирова.- М.:Гардарики, 2007. - 43.

Никитин Б. П. Развивающие игры /Б.П.Никитин. - М.: Педагогика, 2000. – 54.

Николенко, Л.А. Игры в педагогическом процессе. Методические рекомендации
Л.А.Николенко. - М.:Просвящение,1997.- 26.

Подкасистый П. И., Хайдаров, Ж. С. Технология игры в обучении и развитии
П.И.Подкасистый.- М.:Просвящение, 1996.

<https://studfile.net/preview/11790610/page:4/>

[https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-
tehnologii/2019/09/21/vystuplenie-na-temu-igrovye](https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-tehnologii/2019/09/21/vystuplenie-na-temu-igrovye)

Giannakos, 2013

Amory et al., 1999; Tian et al., 2018

Perini et al., 2018; Chen et al., 2020

Apt, 1970

The Gamification of Learning and Instruction, n.d.; Ritterfeld et al., 2009):

Papadakis, S. (2018) 'The use of computer games in classroom environment', Int. J.
Teaching and Case Studies, Vol. 9, No. 1, pp.1–25.

Lin and Lin, 2014; Aslan and Balci, 2015; Hawlitschek and Joeckel, 2017

Moreno-Ger et al., 2008; Habgood and Ainsworth, 2011

Tapingkae et al., 2020; Taub et al., 2020 Eltahir et al., 2021

Wang and Zheng, 2020

Yang and Lu, 2021

Nadolny et al., 2020

Cruz et al., 2016

Չապասնիկովա Է.Ն. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը: