



**«Նոր ժամանակի
կրթություն» ՀԿ**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱԿՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Հետազոտության թեման`
"Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը ինֆորմատիկա առարկայի
դասավանդման գործընթացում"**

Առարկան` ինֆորմատիկա

Հետազոտող ուսուցիչ` Ֆլորա Մարգարյան

**Ուսումնական հաստատություն`
Աբովյանի թիվ 8 հիմնական դպրոց
Երևան 2022**

Ներածություն

Ժամանակակից աշխարհն իրական տեղեկատվական բում է ապրում: 17-րդ դարից սկսած գիտական և այլ հայտնագործությունների հոսքը կրկնապատկվել է 10-15 տարին մեկ: 1970 թվականին այն սկսեց կրկնապատկվել յուրաքանչյուր 5 տարին մեկ, և ներկայումս կրկնապատկվում է 2-3 տարին մեկ: Եվ այս ամբողջ հոսքը չի շրջանցում մեր սովորողներին: Դպրոցական ծրագրերում ուսումնական նյութի ծավալը տարեցտարի ավելանում է: Այդ իսկ պատճառով, ներկայումս հակասություն կա ուսումնական նյութի փաստացի բնույթի, հսկայական ծավալի և ուսանողների՝ այդ նյութը յուրացնելու չկամության ու անկարողության միջև: Իսկ կյանքը դպրոցին նոր պահանջներ է դնում, ուսուցման նոր մեթոդներ ու միջոցներ է պահանջում: Դպրոցական առարկաները պետք է լուծեն կրթության ժամանակակից խնդիրները՝ երեխաների առողջության պահպանում, նրանց կարողությունների զարգացում, ինչը պետք է ապահովի հարմարվողականություն անընդհատ փոփոխվող պայմաններում, հաջողություն կյանքում: Դպրոցը ներկա փուլում նպատակ չունի երեխաներին որոշակի քանակությամբ գիտելիքներ տալ: Դպրոցի նպատակը շատ ավելի կարևոր է՝ **սովորեցնել նրանց ինքնուրույն ձեռք բերել անհրաժեշտ գիտելիքներ, վերապատրաստման միջոցով զարգացնել իրենց մտավոր, հաղորդակցական, ստեղծագործական կարողությունները, ձյավորել գիտական աշխարհայացք:**

Ուսուցիչ-նորարար Վ.Ֆ. Շատալովը նշել է, որ **«դասարանում հաջող սովորելու համար պետք է ստեղծել այնպիսի մթնոլորտ, որում անհնար է չսովորել»:** Սա այն մթնոլորտն է, որ ուսումնական համակարգչային խաղը բերում է ուսումնական գործընթացին, նույնիսկ եթե այն տեղի 2-3 րոպե:

Ուսումնական համակարգչային խաղերի ստեղծումը կրթության համակարգչային անցման կարևոր ոլորտներից է: Խաղին բնորոշ հուզական գրավչության և համակարգչային տեխնիկայի տեսալսողական, հաշվողական, տեղեկատվական և այլ հնարավորությունների համադրությունը մեծ դիդակտիկ ներուժ ունի, որը կարող է և պետք է կիրառվի դպրոցական պրակտիկայում:

Իրենց դիդակտիկ ուղղվածության առումով առավել տարածված և արդյունավետ խաղերը նախագծվել են սովորողների գիտելիքներն ու հմտությունները վերահսկելու և գնահատելու համար: Նրանցից բացի, այնտեղ [ամբողջHYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/karkasnyi-dom-tolshchina-200-pod-klyuch-karkasnye-doma-pod-klyuch.html"](https://astroyresurs.ru/hy/karkasnyi-dom-tolshchina-200-pod-klyuch-karkasnye-doma-pod-klyuch.html) HYPERLINK

"<https://astroyresurs.ru/hy/karkasnyi-dom-tolshchina-200-pod-klyuch-karkasnye-doma-pod-klyuch.html>" գիծըխաղեր, որոնք օգտագործվում են նոր նյութի ուսումնասիրության, ինչպես նաև անցյալի համախմբման համար: Որոշակի հաջողություններ են ձեռք բերվել դպրոցականների և ավագ դպրոցականների ուսուցման գործում. կան, օրինակ, մի շարք կրթական ծրագրեր, որոնք հնարավորություն են տալիս այս տարիքի սովորողներին ծանոթացնել համակարգչի, համակարգչային ծրագրի, ստեղնաշարի յուրացման և այլնի հայեցակարգին: Ստեղծվել են նաև բազմաթիվ համակարգչային խաղեր, որոնք հաջողությամբ օգտագործվում են կարդալու, գրելու և հաշվելու հմտությունները զարգացնելու համար:

Ելնելով վերոգրյալից՝ կարելի է պնդել, որ ուսումնական խաղերի ներմուծումը ուսումնական գործընթաց ամենակարևոր խնդիրներից է և պահանջում է լուրջ հոգեբանական, մանկավարժական և մեթոդական զարգացում:

Հետազոտական խնդիր. Հետազոտության խնդիրը կրթական գործընթացում կրթական համակարգչային խաղերի ոչ բավարար օգտագործման մեջ է:

Ուսումնասիրության թեմա՝ կրթական համակարգչային խաղերի օգտագործումը դպրոցում ինֆորմատիկայի դասին գիտելիքների ավելի լավ յուրացման և համախմբման համար:

Հետազոտության վարկած. *Ենթադրվում է, որ համակարգչային գիտության դասերին կրթական համակարգչային խաղերի օգտագործումը բարելավում է կրթության որակը:*

Ուսումնասիրության նպատակը՝ մշակված և անցկացված դասերի վերլուծության հիման վրա բացահայտել համակարգչային ուսումնական խաղերի կիրառման արդյունավետությունը ուսումնական գործընթացում:

Հետազոտության նպատակները.

1. Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների հայեցակարգը կրթության մեջ.

2. Ուսումնասիրել և վերլուծել ուսումնասիրվող թեմայի վերաբերյալ գրականությունը:

.Դիտարկենք կրթական համակարգչային խաղերը և որոշենք դրանց տեղը դասում:

.Դասակարգել ուսումնական համակարգչային խաղերի տեսակները.

.Որոշել դասարանում համակարգչային խաղերի օգտագործման ասպեկտները:

.Նախագծել, վարել և վերլուծել դասերը՝ օգտագործելով դասավանդման ավանդական մեթոդները և օգտագործելով համակարգչային ուսուցման խաղեր:

Առաջադրված խնդիրները լուծելիս օգտագործվել են հետազոտության հետևյալ մեթոդները՝ տվյալ թեմայով գրականության ուսումնասիրություն, վերլուծություն; կրթական և զարգացնող համակարգչային խաղերի համեմատություն; դասակարգում:

Ուսումնասիրության տեսական նշանակությունը.

Դիտարկվում է խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթական գործընթացում, դրանց դերն ու ազդեցությունը սովորողների կրթության որակի վրա:

Ուսումնասիրության գործնական նշանակությունը կայանում է նրանում, որ մշակվել են առաջարկություններ համակարգչային ուսումնական խաղերի օգտագործման վերաբերյալ, որոնք կարող են կիրառվել դպրոցում ինֆորմատիկայի դասընթացի դասավանդման ժամանակ:

Հետազոտման է ներկայացվում հետյալը.

1. Համակարգչային գիտության դպրոցական դասընթացում «Ալգորիթմներ» թեմայով առաջարկությունների մշակում.

2. Այս թեմայով դասերի մշակում և փորձարկում:

1.1 Ուսումնական համակարգչային խաղեր, դրանց դերն ու տեղը ուսումնական գործընթացում

Ներկայումս շուկայում իբր ուսուցողական բնույթի ավելի ու ավելի շատ տարբեր խաղեր են հայտնվում: Բայց արդյո՞ք դրանք բոլորն օգտակար և ընդունելի են դպրոցում օգտագործելու համար: Նախ, եկեք պարզաբանենք, թե ինչ է «ուսուցողական խաղը»:

Ուսումնական խաղը համալիր համակարգային ձեւավորում է, որը թույլ է տալիս [տարբեր](https://astroyresurs.ru/hy/kak-voiti-vkontakte-razlichnymi-sposobami-moya-stranica-vkontakte.html) HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/kak-voiti-vkontakte-razlichnymi-sposobami-moya-stranica-vkontakte.html" HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/kak-voiti-vkontakte-razlichnymi-sposobami-moya-stranica-vkontakte.html" ուղիներ ներկայացուցչություն: Այն կարող է հանդես գալ որպես գործունեություն, որպես մեկ այլ գործունեության մեջ «հյուսվող» գործընթաց և որպես կրթական գործունեության հատուկ ձև: Այս ներկայացուցչություններից յուրաքանչյուրն ունի իր կիրառելիության շրջանակը:

Հայտնի է, որ խաղը, որպես ուսուցման մեթոդ, գոյություն է ունեցել հնագույն ժամանակներից և բավական լայնորեն օգտագործվել է ավագ սերնդից երիտասարդներին փորձը փոխանցելու համար: Ներկայումս, նյութի բավականաչափ մեծ խտությամբ, ակտիվ և ինտենսիվ կրթական գործընթացով, խաղային գործունեությունը կարող է օգտագործվել հետևյալ դեպքերում.

-ինչպես [անկախ](https://astroyresurs.ru/hy/ustanovka-plastikovogo-okna-svoimi-rukami-samostoyatelno-tehnologiya.html) HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/ustanovka-plastikovogo-okna-svoimi-rukami-samostoyatelno-tehnologiya.html" HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/ustanovka-plastikovogo-okna-svoimi-rukami-samostoyatelno-tehnologiya.html" տեխնոլոգիա ներկայացնել առարկայի հայեցակարգը, թեման կամ բաժինը.

-որպես ավելի մեծ տեխնոլոգիայի տարրեր;

-որպես դաս (դասարան) կամ դրա մաս (ներածություն, բացատրություն, համախմբում, հսկողություն);

Կախված նրանից, թե ինչպես է ուսուցիչը հասկանում խաղի գործառույթները և դասակարգում դրանք, խաղի և սովորելու տարրերը համադրվում են, կախված է նաև խաղային տեխնոլոգիայի տեղն ու դերը ուսումնական գործընթացում:

Ըստ գործունեության տեսակի խաղերը կարելի է բաժանել ֆիզիկական (շարժողական), ինտելեկտուալ (մտավոր), աշխատանքային, սոցիալական և հոգեբանական: Մասկավարժական գործընթացի բնույթով առանձնանում են խաղերի հետևյալ խմբերը.

ա) ուսուցում, վերապատրաստում, վերահսկում և ամփոփում;

բ) ճանաչողական, կրթական, զարգացող;

գ) վերարտադրողական, արտադրողական, ստեղծագործական;

դ) հաղորդակցական, ախտորոշիչ, մասնագիտական կողմնորոշված, հոգետեխնիկական և այլն:

Խաղում կարելի է առանձնացնել վարապետության հետևյալ բաղադրիչները.

մոտիվացիոն, ճանաչողական, կողմնորոշիչ, բովանդակային-գործառնական; արժեքային-կամային, գնահատական:

Մոտիվացիոն - կապված է սովորողների վերաբերմունքի հետ բովանդակության, գործունեության գործընթացի հետ, ներառում է խաղի մեջ սովորողների դրդապատճառները, հետաքրքրությունները և կարիքները:

Ճանաչողական - ներառում է նոր գիտելիքների ձեռքբերում:

Կողմնորոշում - ներառում է խաղի ընթացքում սովորողների կողմից ընդունված ուսումնական և ճանաչողական գործունեության նպատակները.

Արժեքային-կամային - ապահովում է նպատակային ճանաչողական գործունեության բարձր աստիճան, ներառում է ուշադրություն, խաղի հուզական գունավորում:

Գնահատող - համեմատում է խաղային գործունեության արդյունքները խաղի նպատակի հետ: Ընթացքում տեղի է ունենում ինքնակառավարում:

Խաղի այս բոլոր բաղադրիչները փոխկապակցված են միմյանց հետ, դրանք չեն կարող առանձնացվել միմյանցից, քանի որ դրանք բոլորն էլ որոշում են խաղի կառուցվածքը, որի տարրերը կարող են լինել.

-առաջադրանքներ;

-խաղի կանոններ;

-խաղային իրավիճակ;

-հողամաս;

-խաղի գործողություններ և արդյունքներ;

Մանկավարժական խաղերի տիպաբանությունը խաղի մեթոդոլոգիայի բնույթով բավականին ընդարձակ է՝ թեմա, սյուժե, դերախաղ, բիզնես, սիմուլյացիոն և դրամատիկացիոն խաղեր:

Խաղային միջավայրը նույնպես մեծապես ազդում է խաղային տեխնոլոգիայի առանձնահատկությունների վրա. կան խաղեր առարկաներով և առանց առարկաների, սեղանի խաղեր, փակ խաղեր, փողոցային խաղեր, բացօթյա խաղեր, համակարգչային խաղեր ,ինչպես նաև տարբեր մեքենաներով:

Թիրախային կողմնորոշումների սպեկտրը.

-Դիդակտիկ. հորիզոնների ընդլայնում, ճանաչողական գործունեություն; գործնական գործունեության մեջ անհրաժեշտ որոշակի հմտությունների և կարողությունների ձևավորում,

ընդհանուր կրթական հմտությունների և կարողությունների զարգացում, աշխատանքային հմտությունների զարգացում.

-Դաստիարակներ՝ անկախության կրթություն, կամք, բարոյական, գեղագիտական և աշխարհայացքային վերաբերմունքի ձևավորում, համագործակցության կրթություն, կոլեկտիվիզմ, մարդամոտություն, հաղորդակցություն:

-Չարգացում. ուշադրության, հիշողության, խոսքի, մտածողության, երևակայության, ֆանտազիաների, ստեղծագործականության, կարեկցանքի, արտացոլման, համեմատելու, հակադրելու, անալոգիաներ գտնելու կարողության զարգացում, օպտիմալ լուծումներ. ուսումնական գործունեության մոտիվացիայի զարգացում.

-Սոցիալականացում. ծանոթացում հասարակության նորմերին և արժեքներին. շրջակա միջավայրի պայմաններին հարմարվողականություն; սթրեսի վերահսկում, ինքնակարգավորում; հաղորդակցման ուսուցում; հոգեթերապիա.

Հիմա եկեք սահմանենք, թե ինչ է համակարգչային խաղը:

Համակարգչային խաղը խաղային գործունեության տեսակ է՝ հնարավոր է մուլտիմեդիա տեխնոլոգիաների, ինչպես նաև վիրտուալ կամ այլ կերպ ասած՝ այլընտրանքային իրականության տեխնոլոգիաների օգտագործմամբ:

Ուսումնական համակարգչային խաղը որոշակի գործնական իրավիճակներ ընդօրինակող ուսումնական գործունեության ձև է, որը ուսումնական գործընթացն ակտիվացնելու միջոցներից է և նպաստում է. [մտավոր](https://astroresurs.ru/hy/umstvennaya-deyatelnost-i-razvitie-intellekta-nauchenie-umstvennaya.html) [HYPERLINK "https://astroresurs.ru/hy/umstvennaya-deyatelnost-i-razvitie-intellekta-nauchenie-umstvennaya.html"](https://astroresurs.ru/hy/umstvennaya-deyatelnost-i-razvitie-intellekta-nauchenie-umstvennaya.html) [HYPERLINK "https://astroresurs.ru/hy/umstvennaya-deyatelnost-i-razvitie-intellekta-nauchenie-umstvennaya.html"](https://astroresurs.ru/hy/umstvennaya-deyatelnost-i-razvitie-intellekta-nauchenie-umstvennaya.html) զարգացում.

ՕՑԻ-ն բնութագրվում է երկչափականությամբ. մի կողմից խաղացողը կատարում է իրական գործունեություն, որի իրականացումը պահանջում է գործողություններ՝ կապված բավականին կոնկրետ, հաճախ ոչ ստանդարտ խնդիրների լուծման հետ, մյուս կողմից՝ մի շարք ասպեկտներ. Այս գործունեությունը պայմանական է, որը թույլ է տալիս վերացնել իրական իրավիճակից իր պատասխանատվությունից և բազմաթիվ հարակից հանգամանքներից: Վիզուալիզացիայի և տարբեր զգայական օրգանների վրա միաժամանակ ազդելու, «պատկերին վարժվելու» և այլ մեթոդների միջոցով այն հեշտացնում է նյութի յուրացումը, ակտիվացնում ճանաչողական գործունեությունը:

Հայտնի է, որ համակարգչային խաղերի անվերահսկելի գործունեությունը հանգեցնում է խաղերի, համակարգչային և ինտերնետից կախվածության: [արդյունավետ](https://astroresurs.ru/hy/kak-izbavitsya-ot-pylevyh-kleshchei-v-domashnih-usloviyah-samye-effektivnye-metody-metody-i-sredstva-bo.html) [HYPERLINK](https://astroresurs.ru/hy/kak-izbavitsya-ot-pylevyh-kleshchei-v-domashnih-usloviyah-samye-effektivnye-metody-metody-i-sredstva-bo.html) ["https://astroresurs.ru/hy/kak-izbavitsya-ot-pylevyh-kleshchei-v-domashnih-usloviyah-samye-effektivnye-metody-metody-i-sredstva-bo.html"](https://astroresurs.ru/hy/kak-izbavitsya-ot-pylevyh-kleshchei-v-domashnih-usloviyah-samye-effektivnye-metody-metody-i-sredstva-bo.html) [HYPERLINK "https://astroresurs.ru/hy/kak-izbavitsya-ot-pylevyh-kleshchei-v-domashnih-usloviyah-samye-effektivnye-metody-metody-i-sredstva-bo.html"](https://astroresurs.ru/hy/kak-izbavitsya-ot-pylevyh-kleshchei-v-domashnih-usloviyah-samye-effektivnye-metody-metody-i-sredstva-bo.html) մեթոդներ ներկա դարաշրջանում այս տեսակի կախվածության բուժումը չկա: Ըստ մասնագետների՝ կախվածության այս տեսակները շատ ավելի դժվար են բուժվում, քան ծխախոտից, ալկոհոլից և նույնիսկ թմրամոլությունից:

Ուսուցչի ղեկավարությամբ սպորտային և կրթական համակարգչային խաղերի գրագետ օգտագործման դեպքում կախվածություն չի առաջանում: Դրա պատճառները շատ են, մենք կառանձնացնենք հիմնականները:

Նախ՝ ուսումնական գործընթացում խաղերն օգտագործվում են խիստ կանոնակարգված՝ հաշվի առնելով տարիքը և անհատական հատկանիշները:

Երկրորդ՝ խաղի տարածքն ու դերը դասին խստորեն ստուգված են:

Երրորդ, եթե համակարգչային խաղերի գործունեությունը զուգորդվում է գործնական, իրական գործունեության հետ (կրկնօրինակվում է, օրինակ, խաղային գործունեության լրացուցիչ իրազեկման գործընթացով - խաղային իրավիճակների վերլուծություն և այլն), ապա համակարգչային խաղերի գործունեությունը չի հանգեցնում կախվածության:

Սրանից հետևում է, որ եթե երեխան ակտիվորեն զբաղվում է սպորտով, ինչպիսին է ֆուտբոլը կամ շախմատը, ապա ուսուցչի կամ ծնողների հսկողության ներքո համակարգչային խաղի ներգրավումը որպես մասնագիտական զարգացման միջոց չի հանգեցնում անցանկալի հետևանքների:

Երեխան, ով սովորում է ուսուցչի ղեկավարությամբ, տանը կընտրի ճիշտ համակարգչային խաղեր և խելամտորեն ժամանակ կհատկացնի դրանց:

Հարկ է նշել, որ այնպիսի հրաշալի ուսուցիչներ, ինչպիսիք են Վ.Ֆ. Շատալով, Վ.Ա.Սուխոմլինսկի, Ա.Ս. Մակարենկոյի ուսուցիչ - հոգեբան Վ.Վ. Դավիդովը, իսկ ֆրանսիացի ֆիզիկոս Լուի դը Բրուլին նշում է, որ նույնիսկ ամենապարզ խաղերը շատ ընդհանրություններ ունեն գիտնականի աշխատանքի հետ:

Համակարգիչը ապահովում է [անսահման HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/prozrachnye-stenovye-bloki-steklobloki-v-interere-21-foto.html"](https://astroyresurs.ru/hy/prozrachnye-stenovye-bloki-steklobloki-v-interere-21-foto.html) HYPERLINK

"https://astroyresurs.ru/hy/prozrachnye-stenovye-bloki-steklobloki-v-interere-21-foto.html" հնարավորություններ ուսուցումը կազմակերպել խաղային ձևով. Այսպիսով, օրինակ, համակարգչային գիտության բավականին բարդ բաժին՝ ծրագրավորում ուսումնասիրելիս, հնարավոր է նվազագույն քանակությամբ գիտելիքներ տալ ուսումնասիրվող ծրագրավորման լեզվում՝ տրամադրելով տեղեկատու նյութեր և նմուշներ և դնել պարզ համակարգչային խաղ ստեղծելու խնդիր: կամ կենսական ծրագիր սովորողների համար: Մեկ այլ մոտեցում «Ծրագրավորում» բաժինն ուսումնասիրելիս ուսուցման գործընթացն ինքնին զվարճալի ներկայացնելն է: Օրինակ:

-թարմացնել հիմնական գիտելիքները ավտոմատացված օգնությամբ [համակարգչային HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/programma-dlya-proektirovaniya-polok-obzor-kompyuternyh-programm-pomoshchnikov-v.html"](https://astroyresurs.ru/hy/programma-dlya-proektirovaniya-polok-obzor-kompyuternyh-programm-pomoshchnikov-v.html) HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/programma-dlya-proektirovaniya-polok-obzor-kompyuternyh-programm-pomoshchnikov-v.html" ծրագրերն շանների տեղադրում և սխալների վերլուծություն;

-ցուցակներ կազմելիս օգտագործել հանելուկներ;

-տեղեկատու նյութ ուսումնասիրելիս խճանկարներ պատրաստել;

-կիրառել խաղային ձևով ծրագրավորված ուսուցման և թեստային առաջադրանքներ.

-վստահել հարցերի կազմումը մեկ այլ սոբորոդների գիտելիքները ստուգելու համար, որին հաջորդում է հարցերի փոխանակում.

-առաջադրանք կազմել՝ վավերագրական ֆիլմերի, մուլտֆիլմերի, պրեզենտացիաների պլաններ գրել ուսումնասիրվող լեզվով ծրագրավորման մասին.

-հանձնարարություն կազմել նպատակային լեզվով ծրագրավորման վերաբերյալ ներկայացումներով և այլն:

Ստեղծագործական առաջադրանքներ կազմելիս անհրաժեշտ է հաշվի առնել առանձին սովորողների հակումները և հնարավորությունները: Ստեղծագործական հակումներ արագ բացահայտելը միշտ չէ, որ հնարավոր է: Նման դեպքերում անհրաժեշտ է սահուն, աստիճանական անցում վերարտադրողական առաջադրանքներից դեպի ստեղծագործական տարրերով առաջադրանքներ, և միայն դրանից հետո լիարժեք ստեղծագործական առաջադրանքներ:

Վերլուծություն խաղային HYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/scenarii-na-novyi-god-dlya-vzroslyh-novyi-scenarii-novogodnei-igrovoi.html>" HYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/scenarii-na-novyi-god-dlya-vzroslyh-novyi-scenarii-novogodnei-igrovoi.html>" ծրագրեր կրթական նպատակը ցույց է տալիս, որ ուսանողներն ավելի մեծ հետաքրքրություն են ցուցաբերում, երբ վերապատրաստման ծրագիրը հանդես է գալիս ոչ այնքան որպես խիստ ուսուցիչ, որը գնահատում է իր աշակերտի յուրաքանչյուր քայլը, այլ որպես բարեհոգի և աննկատ օգնական: Աջակցությունն իրականացվում է հետևյալ ձևով.

-ենթանպատակների հիերարխիա՝ խաղային առաջադրանքի հաջող ավարտի համար.

-առաջարկություններ հիմնական հարցերի վերաբերյալ:

անհրաժեշտության դեպքում ինտերակտիվ ձևով պատասխանել սովորողների հարցերին.

-ծրագրի վերաբերյալ ավանդական օգնության համակարգ՝ հիմնական տերմիններով, բաժիններով, ամենահաճախ տրվող հարցերով և այլն տեղեկություններ փնտրելու ունակությամբ.

-հետին պլանում կատարված գործողությունների էմոցիոնալ գնահատականը.

Չգացմունքային գնահատականների քանակը պետք է բավարար լինի, որպեսզի ապահովվի իրական, «մտածող» ուսուցչի պատրանքը, որը զուգորդվում է որոշակի կատեգորիայի կամայական ավտոմատ ընտրության հետ՝ ըստ խաղի իրավիճակի: Նույն տիպի, ստանդարտ հայտարարությունները, որոնք կազմված են առանց տարիքային առանձնահատկությունները և խաղային իրավիճակը հաշվի առնելու, առաջացնում են հուսահատություն, գրգռվածություն և մոլուցքային օգնականի ազդեցություն:

Ուսումնական համակարգչային խաղերի տեղողությունը չպետք է գերազանցի դասին երեխայի արդյունավետ աշխատանքի ժամկետը: Ավելի փոքր երեխաների համար [HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/giperaktivnost-u-detei-prichiny-priznaki-sposoby-lecheniya-chto.html"](https://astroyresurs.ru/hy/giperaktivnost-u-detei-prichiny-priznaki-sposoby-lecheniya-chto.html) HYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/giperaktivnost-u-detei-prichiny-priznaki-sposoby-lecheniya-chto.html>" տարիքային տեղողությունը չպետք է լինի 3-5 րոպեից ավելի, միջին դպրոցի սովորողների համար՝ 10-15 րոպե, իսկ ավագ դպրոցի սովորողների համար՝ 20-25 րոպե:

Չգալի դեր են խաղում սյուժեն, կերպարները և նրանց դերը, ուսուցման խաղի տեսանելիությունը, արդյունավետությունը և դինամիկան, որոնք պետք է նպաստեն առողջության պահպանմանը, որոշեն կարողությունների դրսևորումը և խթանեն կրթական առաջադրանքները կատարելու ցանկությունը: Ազդեցությունը կարևոր դեր է խաղում [դրականHYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/emocii-rol-polozhitelnyh-i-otricatelnyh-emocii.html"](https://astroyresurs.ru/hy/emocii-rol-polozhitelnyh-i-otricatelnyh-emocii.html) HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/emocii-rol-polozhitelnyh-i-otricatelnyh-emocii.html" հոյզերվարժությունները արդյունավետ և արդյունավետ կատարելու ցանկությունը. սովորողի վրա համակարգչային ծրագրի ազդեցությունը գնահատելիս կարելի է օգտագործել երեք տեսակի չափորոշիչներ.

-ֆիզիոլոգիական (առողջություն);

-գործունեություն;

-զգացմունքային (հարմարավետություն, հարմարավետություն, ընդունելիություն):

Հոգեբանների և բժիշկների բողոքները պայմանավորված են խաղի պարտադրված ընթացքով խաղերով և իրական ժամանակում խաղերով, որոնք հեղինակների կողմից որոշված ժամանակը հատկացնում են ուսանողի գործողությունների կատարմանը: Այս դեպքում հաշվի չեն առնվում անհատական հատկանիշները, ինչը հանգեցնում է անբավարար արդյունքների, նյարդային խանգարումների և առաջադրանքները կատարելուց հրաժարվելու:

Ուսուցման խաղային ձևը խորհուրդ է տրվում փոխարինել այլ ձևերով: Տարեվերջին կարող են կազմակերպել գիտաժողով, որտեղ սովորողները քննարկում են [լավագույնHYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/proekty-zagorodnyh-domov-s-garazhom-i-mansardoi-luchshie-proekty.html"](https://astroyresurs.ru/hy/proekty-zagorodnyh-domov-s-garazhom-i-mansardoi-luchshie-proekty.html) HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/proekty-zagorodnyh-domov-s-garazhom-i-mansardoi-luchshie-proekty.html" նախագծերը, փորձի փոխանակում իրականացնել ինչպես սովորողների, այնպես էլ սովորողների ու ուսուցիչների միջև:

Այսպիսով, սովորողների ինքնագնահատականը կբարձրանա, լրացուցիչ խթաններ կլինեն ինֆորմատիկա ուսումնասիրելու ոչ թե ֆորմալ, այլ կիրառական կողմնակալությամբ: Նման դեպքերում գիտահետազոտական աշխատանքով շարադրված խաղը դառնում է պրոֆ. կողմնորոշման աշխատանքը առողջապահական տեխնոլոգիայի տարր է, և ուսուցման գործընթացը բովանդակալից և ներկայացուցչական է:

Խաղային գործունեության գիտական հետազոտությունների կազմակերպման համար մեծ նշանակություն ունի առաջարկվող լուծումների հանրային փորձաքննության մեխանիզմների ստեղծումն ու ներդրումը: Դրանց թվում, բացի վերը նշված գիտաժողովներից, կարող ենք խորհուրդ տալ.

-լսարանային ժամերի, մանկավարժական և մեթոդական խորհուրդների, դպրոցի կայքի, դպրոցական հեռուստատեսության վերաբերյալ աշխատանքի ընթացիկ և վերջնական արդյունքների քննարկում, [պարբերականներ](#);

-միջդպրոցական գիտական և գործնական կոնֆերանսների կազմակերպում՝ կրթական խաղերի մշակմանը ակտիվ մասնակցած սովորողների ներգրավմամբ.

-գիտնական-ուսուցիչների ներգրավում հետազոտությունների կազմակերպման և անցկացման գործում, որին հաջորդում է ամփոփումը.

-փորձի անձնական փոխանակում ուսուցիչներ-նորարարների և գիտնական-մանկավարժների հետ;

-հեռուստակոնֆերանսների կազմակերպում, ուղիղ հեռարձակում կրթական հեռուստատեսությամբ, ռադիոյով.

-վարում բացHYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/kak-postroit-dom-otkrytyi-urok-prezentaciya-kak-postroit-dom.html>" HYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/kak-postroit-dom-otkrytyi-urok-prezentaciya-kak-postroit-dom.html>" դասեր դպրոցական մասնակցությամբ և այլն:

Համակարգչային գիտության գործնական պարապմունքներին սովորողները իրենց ժամանակի մեծ մասն անցկացնում են համակարգչի մոտ, ինչը բացասաբար է անդրադառնում երեխաների առողջության վրա: Հետևաբար, համակարգչային գիտության ուսուցիչը պետք է դասը պլանավորի այնպես, որ դասավանդման ծանրաբեռնվածությունը, իհարկե, բաժանի. անհրաժեշտHYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/nauchitsya-delat-prodolnyi-shpagat-neobhodimye-uprazhneniya-dlya.html>" HYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/nauchitsya-delat-prodolnyi-shpagat-neobhodimye-uprazhneniya-dlya.html>" վարժություններ, կատարվում է անմիջապես համակարգչում և առաջադրանքներ, որոնք կարող են կատարվել առանց նրա մասնակցության:

Նշենք, որ արդեն իսկ ստեղծվել է ուսումնամեթոդական համալիր ինֆորմատիկայի եւ ՏՀՏ կուրսի համար, որի հեղինակ Լ.Լ. Բոսովա. Հրատարակվել է «Ինֆորմատիկայի դասեր 5-7-րդ դասարաններում» մեթոդական ուղեցույցը, որն ապահովում է ոչ միայն պլանավորման տարբեր տարբերակներ, դասի մանրամասն մշակումներ, դիդակտիկ նյութեր, այլև պատասխաններ, հանձնարարականներ աշխատանքային գրքույկներում և դասագրքերում: Դրա հեղինակները Լ.Լ. Բոսովը և Ա.Յու. Բոսովա.

Տվյալ տարիքային խմբերի համար լավ մշակված և հարմարեցված ուսումնական խաղերի կիրառումը դասի ընթացքին բերում է հուզական դրական երանգավորում: Ուսումնական համակարգչային խաղերի կիրառման խիստ ճշգրտված դաշտը բարձրացնում է դրա արդյունավետությունը՝ պայմանավորված ուսումնական գործընթացի ինտենսիվացմամբ:

Այսպիսով, վերը ներկայացված թվարկված պայմաններից կարելի է դատել, որ խաղային տեխնոլոգիաները բազմակողմանի են, ունեն իրենց առանձնահատկությունները և ազդեցությունը ուսուցչի մանկավարժական գործունեության վրա: Այս ամենը բնորոշ է լինելու նաև համակարգչային ուսումնական խաղերին՝ որպես խաղային տեխնոլոգիաների հատուկ դեպք: Հետևաբար, հետագա հետազոտություններում խնդիրը դիտարկելիս չի կարելի չհիմնվել այս պարբերությունում ընդգծված կետերի վրա:

1.2 Ուսումնական համակարգչային խաղերի ազդեցությունը դպրոցականների ուսումնական գործընթացի վրա

ԺամանակակիցHYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/chertezh-konstrukcii-doma-fahverk-doma-fahverk-proektirovanie-i.html>" HYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/chertezh-konstrukcii-doma-fahverk-doma-fahverk-proektirovanie-i.html>" միտումներ կատարել իրենց սեփական ճշգրտումները հասարակության կենսապայմաններում, ազդել դրա առանձնահատկությունների փոփոխության վրա: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները ներդրվում են մարդկային գործունեության բազմաթիվ կառույցներ, ինչպես նաև հսկայական ազդեցություն են թողնում այնպիսի ոլորտի վրա, ինչպիսին

կրթությունն է: Համակարգիչը հաստատուն տեղ է գրավել ուսումնական գործընթացում: Այն օգտագործվում է տարբեր նպատակներով՝ ազդելով տարբեր առարկաների վարման մեթոդաբանության վրա:

Նախկինում համարվում էր, որ խաղային տեխնոլոգիաները մեծ ազդեցություն ունեն երեխաների ուսուցման վրա: Հաշվի առնելով կրթական համակարգի վրա տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ժամանակակից ազդեցության առանձնահատկությունները՝ փոխվում է խաղային տեխնոլոգիաների կառուցվածքը: Միևնույն ժամանակ դիտարկվում են խաղային համակարգչային ծրագրերի ազդեցության տարբեր ասպեկտներ ուսանողների զարգացման, նրանց մտավոր և հոգեբանական առողջության, մտածողության և հիշողության վրա: Ընտրված առումներով գիտնականների և ուսուցիչների կարծիքները բաժանվում են՝ համակարգչային ուսուցման խաղեր ուսումնական գործընթացում. ի՞նչ է դա՝ օգուտ, թե վնաս: Ոմանք կարծում են, որ դրանց օգտագործումը վնասակար է, ունի բացասական կողմեր, իսկ մյուսներն առաջարկում են դրանք ավելի հաճախ օգտագործել կրթական գործունեության մեջ՝ երբեմն մեծապես գերազնահատելով իրենց հնարավորությունները: Բայց նույնիսկ լավագույն համակարգչային կրթական խաղը պետք է օգտագործվի ուսումնական գործընթացում ճիշտ [HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/krutyashchii-moment-shurupoverta-teoriya-i-praktika-kak-polzovatsya-treshchotkoi.html"](https://astroyresurs.ru/hy/krutyashchii-moment-shurupoverta-teoriya-i-praktika-kak-polzovatsya-treshchotkoi.html) ժամանակ, ճիշտ տեղում (այսինքն՝ վրա ճիշտ [HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/fuganok-i-cirkulyarka-kombinirovanniyi-stanok-svoimi-rukami.html"](https://astroyresurs.ru/hy/fuganok-i-cirkulyarka-kombinirovanniyi-stanok-svoimi-rukami.html) փուլդաս) և անհրաժեշտ չափով՝ պահպանելով բժշկական պահանջները.

Խաղը հատկացվում է որպես գործունեության տեսակ, որը բնութագրվում է խաղացողների փոխազդեցությամբ, որոնց գործողությունները սահմանափակված են կանոններով և ուղղված են ինչ-որ նպատակի հասնելուն:

Համակարգչային խաղերի առանձնահատկությունն այն է, որ համակարգիչը հանդես է գալիս որպես խաղացողներից մեկը:

Ուսումնական համակարգչային խաղում կարելի է ձեռք բերել և համախմբել գիտելիքներ, հմտություններ և կարողություններ՝ ըստ սահմանված կանոնների գործողությունների: Դրանցում պետք է առանձնացնել երկու բաղադրիչ՝ մարզում և խաղ: Դասին կարող է գերակշռել բաղադրիչներից մեկը, այսինքն. կարող է խաղալ սովորելիս և սովորել խաղալիս:

Եթե կրթական բաղադրիչը գերակշռում է, ապա խաղը տալիս է լայն հնարավորություններ՝ կապված գիտելիքների ընկալման, դրա համախմբման և կիրառման հետ: Խաղի բաղադրիչի գերակշռության դեպքում խաղը կարող է օգտագործվել որպես վիզուալիզացիայի և սովորելու մոտիվացիայի բարձրացման միջոց:

Բոլոր կրթական խաղերը կարելի է բաժանել երեք տեսակի.

1. Ամրապնդել և վերահսկել, կիրառել երեխայի հմտությունները:
2. Ուսումնական խաղերը խաղեր են, որոնք կարող են օգնել աշակերտին ձեռք բերել նոր գիտելիքներ, հմտություններ և կարողություններ:

.Ուսումնական խաղեր - խաղեր, որոնք օգնում են բացահայտել և զարգացնել աովորողների մոտ տարբեր կարողություններ և հմտություններ:

4.Համակցված խաղեր - խաղեր, որոնցում միահյուսված են վերը նկարագրված բոլոր տեսակները:

Դասի ընթացքում խաղն օգտագործելուց առաջ անհրաժեշտ է որոշել, թե որ տեսակին է այն պատկանում, քանի որ. սա կարող է որոշել, թե որտեղ այն կտեղավորվի դասին, որտեղ այն կլինի ավելի տեղին և արդյունավետ:

Նոր նյութ սովորելու ավանդական դասում կան չորս հիմնական փուլեր.

1.Գիտելիքների թարմացում.

2.Ներածություն նոր նյութին.

.Ուսումնական նյութի համախմբում.

.Գիտելիքների վերահսկում և հաշվառում:

Իմանալով համակարգչային խաղի կառուցվածքն ու մակարդակները՝ կարող ես լիովին գիտակցել դրա հնարավորությունները դասին:

Ցանկացած համակարգչային խաղ, որն օգտագործվում է ուսուցչի կողմից դասարանում, առաջին հերթին պետք է վերլուծվի հետևյալ հարցերի շուրջ.

1.Դասի ո՞ր փուլում է օգտագործվում այս խաղը:

2. Արդյո՞ք խաղի մեջ պարունակվող նյութը համապատասխանում է նյութի բովանդակության և համապատասխանության, նախկինում ձեռք բերված գիտելիքների, հմտությունների և կարողությունների պահանջներին:

3.Արդյո՞ք խաղը տալիս է սովորողի հետադարձ կապը համակարգչին և ստացած գիտելիքները հարմարեցնելու կարողություն:

Նման վերլուծությունը ուսուցչին թույլ կտա արդյունավետ և ողջամիտ օգտագործել համակարգչային ուսումնական խաղերը դասարանում և ոչ միայն որպես ինֆորմատիկայի ուսուցիչ, այլ նաև որպես ցանկացած այլ առարկայի ուսուցիչ:

Սակայն չպետք է մոռանալ համակարգչային ուսուցման հոգեբանական և մանկավարժական խնդիրների մասին, այդ թվում՝ կրթական նպատակներով համակարգչային խաղերի:

Համակարգչային ուսուցման հոգեբանական և մանկավարժական խնդիրների երեք խումբ կա.

Առաջին խումբը ներառում է տեսական փ մեթոդական բնույթի խնդիրներ, երկրորդը՝ կապված դասավանդման տեխնոլոգիայի զարգացման հետ, երրորդը՝ վերապատրաստման ծրագրերի նախագծման հետ կապված:

Համակարգչային խաղերի հետ կապված ընտրված խմբերից յուրաքանչյուրի խնդիրների ձևակերպումն ու լուծումն ունի իր առանձնահատկությունները:

Այսպիսով, ի լրումն վերանայելու և պարզաբանելու է կրթական հոգեբանության բազմաթիվ ավանդական հասկացություններ և առաջին խմբին տրված խնդիրների լուծման դիդակտիկա, ենթադրվում է նաև պարզաբանել գաղափարները խաղի բնույթի և դրա հոգեբանական և մանկավարժական առանձնահատկությունների մասին:

Հիմնական պահանջը, որը պետք է հաշվի առնել խաղը ուսումնական գործընթացում օգտագործելիս, այն է, որ խաղային նպատակների (հաղթանակ, մրցանակ, ռեկորդ և այլն) ձեռքբերումը ենթադրում է որոշակի կրթական նպատակների իրագործում:

Հոգեբանական և մանկավարժական խնդիրների երկրորդ խումբը կապված է համակարգչային ուսուցման տեխնոլոգիայի զարգացման հետ, այսինքն, դրանց կիրառման գործիքների և մեթոդների համակարգի, որը թույլ կտա արդյունավետ օգտագործել հայեցակարգային դրույթները հատուկ մանկավարժական խնդիրների լուծման համար: Այստեղ առանձնահատուկ նշանակություն ունեն երկու խնդիր. Սա ուսումնական գործունեության կառավարումն է և խաղի տեղի ու գործառույթների հստակեցումն է ուսումնական գործընթացում:

Ուսումնական գործունեության կառավարումը պետք է լինի անուղղակի և ուշացած: Շեշտը դրվում է ընդհանուր դիտողությունների, ցանկությունների, փոխաբերական հայտարարությունների և այլնի վրա: Աշակերտին ցուցաբերվող աջակցության չափը պետք է լինի ավելի քիչ, քան ոչ խաղային ուսումնական առաջադրանքները լուծելիս: Սակայն ինտեգրալ ֆրագմենտի ավարտից հետո հնարավոր են նաև թույլ տրված սխալների, գործողության օպտիմալ ընթացքի և իրականացվող ռազմավարության ուղղակի ցուցումներ:

Արժե ուշադրություն դարձնել հետևյալ երկու կետերի վրա.

1.Ուսումնական նպատակների մի շարքի բացահայտում, որոնց հասնելու համար առավել արդյունավետ է համակարգչային խաղի օգտագործումը: Համակարգչային խաղի առավելությունը սովորաբար կապված է մոտիվացիայի բարձրացման, նախաձեռնության խթանման և ստեղծագործականHYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/tvorcheskoe-myshlenie-kak-dvigatel-progressa.html>" HYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/tvorcheskoe-myshlenie-kak-dvigatel-progressa.html>" մտածողություն:Գրեթե բոլոր սովորողներին ներգրավելով կրթական գործունեությանը, ձեռք բերելով համագործակցության և համակարգչային ներկայացումների փորձ, «կառուցվածքային գիտելիքներ», որոնք կարող են կիրառվել տարբեր ոլորտներում՝ դրանք համադրելով աշխարհի բարդ և հավասարակշռված պատկերի մեջ:

2.Սա համակարգչային ուսուցման խաղային և ոչ խաղային ձևերի օպտիմալ հարաբերակցության հաստատումն է: Խաղի հաճախակի օգտագործման դեպքում այն «հագեցնում է», ավելի ու ավելի դժվար է դառնում մոտիվացիայի պահպանումը:

Համակարգչային ուսուցման խաղային և ոչ խաղային ձևերի հարաբերակցության օպտիմալացումը կապված է համակարգչային խաղերի միջավայրի օգտագործման հետ: Այն չի սահմանափակում գործողությունները խիստ կանոններով, այն երեխային տալիս է մեծ «անկախության դաշտ» և հնարավորություն ընտրելու խաղալու և չխաղալու միջև:

Վերապատրաստման ծրագրերի նախագծումը բարդ, բազմամակարդակ գործընթաց է, որն ունի համակարգչային կառուցվածք և հանդես է գալիս որպես կապող օղակ համակարգչային ուսուցման տեսության և պրակտիկայի միջև: Այս գործընթացի «արդյունքում» ստացված արտադրանքը ծրագրավորման լեզվով կամ մեքենայական կոդով գրված ծրագիր է, որն

իրականացնում է որոշակի գաղափարներ. տեսականHYPERLINK

"<https://astroresurs.ru/hy/teoreticheskie-osnovy-matematicheskogo-modelirovaniya-model-eto.html>"

HYPERLINK "<https://astroresurs.ru/hy/teoreticheskie-osnovy-matematicheskogo-modelirovaniya-model-eto.html>" մոդել և ուսուցման տեխնոլոգիաները և, հետևաբար, պարունակում է ին նկարահանված կրթական համակարգչային ծրագրերի մշակման բոլոր նախորդ փուլերը.

Խաղային համակարգչային խաղերի վերլուծության և զարգացման հասանելի մոտեցումները, որպես կանոն, ելակետ են վերցնում այն ուսումնական նյութի խաղային բնութագրերը կամ առանձնահատկությունները, որոնց վրա կառուցված է ուսումնական խաղը, և որի արդյունավետ յուրացմանը այն պետք է նպաստի: Միևնույն ժամանակ, բավարար չափով հաշվի չի առնվում կրթական խաղի առանձնահատկությունը՝ որպես կրթական գործունեության հատուկ ձև: Ավելին, դա չի կարող լինել հաշվի առնել, քանի որ դա պահանջում է ապավինել կրթական խաղերի ուսուցման զարգացած հոգեբանական և մանկավարժական տեսությանը: Դիզայնը ստեղծագործական գործընթաց է, որը պահանջում է հատուկ պատրաստվածություն: Սա վերաբերում է ոչ միայն հատուկ գիտելիքների և հմտությունների ձեռքբերմանը, այլ համակարգչային խաղերի այլ ծրագրեր մշակողների հետ կոլեկտիվ գործունեության կազմակերպմանը: Ցանկալի է կազմակերպել դիզայնի հատուկ ուսուցում, որը նախատեսված է մշակողների, ծրագրավորողների, ուսուցիչների, հոգեբանների, ուսուցիչների, ինչպես նաև աշակերտների և ուսանողների տարբեր մասնագիտական խմբերի համար, որոնք կարող են ստեղծվել ստեղծագործական վերապատրաստման տեսքով:

Ուսումնական նպատակներով համակարգիչ օգտագործող խաղի մշակման և օգտագործման հետ կապված խնդիրների համալիրի ուսումնասիրությունը համակարգչային ուսուցման ուսումնասիրության կարևոր ուղղություններից է: Հետևաբար, կրթական նպատակներով խաղի արդյունավետ օգտագործման կարևոր նախապայմանն է ապահովել, պահպանելով գործունեության հուզական գրավչությունը, գործունեության անուղղակի արտադրանքից դեպի ուղղակի անցումը, այսինքն՝ ուսանողների կողմից ընկալվել որպես իրենց նպատակ: Գործունեություն: Համակարգիչը ավելի շատ տարբերակներ է տրամադրում այս պահանջները բավարարելու համար: Համակարգչի օգնությամբ հնարավոր է հաջողությամբ իրականացնել ուսումնական խաղեր, որոնց առարկան հենց աշակերտների գործողություններն են, նրանց տրամաբանության ձևը, որոշակի դասի խնդիրների լուծման ռազմավարության ձևավորման գործընթացը, և այստեղ կա. տարբեր ռազմավարությունների արագ համեմատական գնահատման հնարավորություն, ազատ որոշումների կայացման սկզբունքի իրականացում:

Այսպիսով, կարելի է ասել, որ համակարգչային խաղերը դեռևս միանշանակ պատասխան չունեն երեխաների կրթության մեջ իրենց տեղի հարցին, կան բազմաթիվ բաց հարցեր, որոնք առ այսօր քիչ են ուսումնասիրվել և պահանջում են մանրակրկիտ ուսումնասիրություն: Սակայն, ինչպես դասի ցանկացած այլ տեսակի գործունեության դեպքում, խաղեր կազմակերպելիս անհրաժեշտ է որոշել խաղի տեսակը, նպատակը և դասի տեղը:

1.3 Ուսումնական համակարգչային խաղերի դասակարգում

Ե՛րկտ խաղ ընտրելու համար անհրաժեշտ է իմանալ համակարգչային ուսուցման խաղերի տեսակները և դրանցից յուրաքանչյուրի ազդեցությունը մարդու վրա: Վերլուծելով ծրագրային ապահովումը, կարող ենք ասել, որ համակարգչային խաղերը մեծ հնարավորություններ ունեն երեխաների ընդհանուր ինտելեկտուալ և էմոցիոնալ-անձնական զարգացման և նրանց ուսուցման համար:

Կան բազմաթիվ ծրագրեր, որոնք հատուկ նախատեսված են առանձին առարկաների դասավանդման համար՝ մաթեմատիկա, գեղարվեստական գրականություն և խոսքի զարգացում, մայրենի և օտար լեզուներ և այլն: Այնտեղ կան նաև [ժամանցային](https://astroresurs.ru/hy/programma-peredach-na-8-marta-vse-kanaly-razvlekatelno-poznavatelnyaya.html) [HYPERLINK "https://astroresurs.ru/hy/programma-peredach-na-8-marta-vse-kanaly-razvlekatelno-poznavatelnyaya.html"](https://astroresurs.ru/hy/programma-peredach-na-8-marta-vse-kanaly-razvlekatelno-poznavatelnyaya.html) [HYPERLINK "https://astroresurs.ru/hy/programma-peredach-na-8-marta-vse-kanaly-razvlekatelno-poznavatelnyaya.html"](https://astroresurs.ru/hy/programma-peredach-na-8-marta-vse-kanaly-razvlekatelno-poznavatelnyaya.html) ծրագրեր, որոնք չեն պարունակում մանկավարժական առաջադրանքներ, սակայն տարբեր մեթոդական տեխնիկայի շնորհիվ կարող են արդյունավետորեն օգտագործվել նաև կրթական նպատակներով:

Ներկայումս ժամանակակից դասի ժամանակ լայնորեն կիրառվում է այնպիսի գործիք, ինչպիսին անհատական համակարգիչն է: Այս դեպքում անհատական համակարգիչը ունիվերսալ ուսուցման գործիք է, որը կարող է օգտագործվել տարբեր բովանդակության և կրթական և արտադպրոցական գործունեության կազմակերպման մեջ: Այն տեղավորվում է ավանդական կրթության շրջանակներում՝ ուսումնական միջոցների ողջ զինանոցի լայն կիրառմամբ: Անհատական համակարգիչը կարող է նպաստել աշակերտի ակտիվ ներգրավմանը ուսումնական գործընթացում, պահպանել հետաքրքրությունը, նպաստել ուսումնական նյութի ըմբռնմանը և մտապահմանը: Համակարգչային օգնությամբ ուսուցումը պետք է ապահովի.

1. Հետադարձ կապ ուսումնական գործընթացում;
 2. Ուսումնական գործընթացի անհատականացում;
- . Ուսումնական գործընթացի տեսանելիության բարձրացում;
 - . Որոնել տեղեկատվություն ամենալայն աղբյուրներից;
 - . Ուսումնասիրված գործընթացների կամ երևույթների մոդելավորում;
 - . Կոլեկտիվ և խմբային աշխատանքի կազմակերպում.

Ըստ նպատակների և խնդիրների՝ կրթական համակարգչային ծրագրերը բաժանվում են նկարագրուման, խորհրդատվական, սիմուլյատոր ծրագրերի, վերապատրաստման վերահսկման ծրագրերի և գործառնական միջավայրերի:

Մանկական կրթական ծրագրերի մեծ տեսականու մեջ առանձնանում է կրթական և զարգացնող համակարգչային խաղերի մեծ խումբ, որոնք հատուկ ստեղծված են կրթական նպատակներով օգտագործելու համար: Սրանք և՛ առանձին ծրագրեր են, և՛ ծրագրերի հավաքածուներ, որոնք ներկայացված են առանձին հավաքածուների, փաթեթների, շաբլոնների տեսքով՝ կախված դրանց «ընդհանուր լինելու» աստիճանից:

Համակարգչային խաղերի համակարգման բազմաթիվ տարբեր մոտեցումներ կան: Խաղերի դասակարգումն անհրաժեշտ է ոչ միայն սպառողի հարմարության համար. ուսուցիչների համար ավելի հեշտ է նավարկվել խաղերի ողջ հարստության մեջ, եթե վերնագրերն անմիջապես տալիս են այնպիսի հարցերի պատասխաններ, ինչպիսիք են. «Ի՞նչ խաղեր կան երեխաների որոշակի տարիքի համար: », «Ո՞ր խաղերն են նպաստում խոսքի, տրամաբանական, փոխաբերական կամ վերացական մտածողության զարգացմանը», «Ո՞ր խաղերն ունեն ճիշտ պատկերներ» և այլն: Այն հեշտացնում է ցանկալի խաղի ընտրությունը՝ ըստ տարբեր չափանիշների:

Դասակարգումը անհրաժեշտ է նաև մշակողների համար. այն ցույց է տալիս, օրինակ, որ դեռևս չկան երեխաների մոտ այս կամ այն կարողությունների զարգացմանն ուղղված խաղեր կամ խաղեր, որոնք կունենան քննարկման համար անհրաժեշտ կերպարներ: Խաղերը կարելի է բաժանել ենթախմբերի՝ ելնելով տարբեր չափանիշներից՝ տարիք, առարկա, խաղային առաջադրանքի դժվարության մակարդակ, հսկողության բարդություն, մտավոր կարողությունների զարգացման առաջադրանքներ և այլ հատկանիշներ: Բայց, առաջին հերթին, բոլոր կրթական ծրագրերը կարելի է խմբավորել հետևյալ խոշոր դասարաններում՝ ուսումնական խաղեր, փորձարարական խաղեր, ախտորոշիչ խաղեր, գվարճալի խաղեր:

Համակարգչային խաղերի դասակարգում.

1. Ուսումնական խաղեր.

Սրանք «բաց» տիպի համակարգչային ծրագրեր են, որոնք նախատեսված են երեխաների մոտ ձևավորելու և զարգացնելու ընդհանուր մտավոր ունակություններ, նպատակադրում, նրանց գործողությունները մտավոր փոխկապակցելու կարողություն՝ խաղը ստեղծվող պատկերների հետ կառավարելու, ֆանտազիա, երևակայություն, հուզականություն զարգացնելու համար և բարոյական զարգացում: Նրանք չունեն հստակ սահմանված նպատակ՝ դրանք ստեղծագործելու, երեխայի ինքնադրսեւորման գործիքներ են:

Այս տեսակի ծրագրերը ներառում են.

-տարբեր տեսակի գրաֆիկական խմբագրիչներ, ներառյալ. խմբագիրներ՝ պատկերներ ստեղծելու համար, «գունազարդման գրքեր», դիզայներներ, որոնք ապահովում են էկրանին ուղիղ և կոր գծերով, եզրագծով և ամուր գծերով ազատ նկարելու

հնարավորություն: Երկրաչափական [HYPERLINK "https://astroresurs.ru/hy/kak-nazyvayutsya-storony-tetraedra-geometricheskie-figury-tetraedr.html"](https://astroresurs.ru/hy/kak-nazyvayutsya-storony-tetraedra-geometricheskie-figury-tetraedr.html) [HYPERLINK "https://astroresurs.ru/hy/kak-nazyvayutsya-storony-tetraedra-geometricheskie-figury-tetraedr.html"](https://astroresurs.ru/hy/kak-nazyvayutsya-storony-tetraedra-geometricheskie-figury-tetraedr.html) ձևեր և գծերը, փակ տարածքների վրա նկարելը, պատրաստի գծագրերի տեղադրումը, պատկերի ջնջումը, գծագրի ուղղումը այլ ձևերով.

-պարզ տեքստային խմբագրիչներ՝ տեքստ մուտքագրելու, խմբագրելու, պահելու և տպելու համար.

-«միջավայրի կոնստրուկտորներ»՝ դեկորացիայի ֆոնի վրա կերպարների և այլ տարրերի ազատ տեղաշարժի տարբեր գործառնություններով, ներառյալ. նրանք, որոնք հիմք են հանդիսանում «ռեժիսորի» համակարգչային խաղերի ստեղծման համար. «երաժշտական խմբագրիչներ»՝ երաժշտական նշումով պարզ (սովորաբար մոնոֆոնիկ) մեղեդիներ մուտքագրելու, պահելու և նվագելու համար.

-«Հեքիաթային կոնստրուկտորներ», որոնք համատեղում են տարրական տեքստի և գրաֆիկական խմբագիրների հնարավորությունները նկարագարող տեքստերի ձևավորման և վերարտադրման համար.

Նման խաղերը ներառում են դրանց կիրառման բազմաթիվ մանկավարժական մեթոդներ:

2. Ուսումնական խաղեր

Սրանք դիդակտիկ («փակ») տիպի խաղային ծրագրեր են, որոնցում առաջարկվում է խաղալ մեկ կամ մի քանի դիդակտիկ առաջադրանքներ: Այս դասը ներառում է խաղեր՝ կապված երեխաների մոտ մաթեմատիկական ներկայացումների ձևավորման հետ. այբուբենի ուսուցման, վանկի ձևավորման, ընթերցանության միջոցով գրելը և գրի միջոցով կարդալը, մայրենի և օտարHYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/pravila-ispolzovaniya-inostrannyh-slov-inostrannye-slova-v-russkom.html>" ՀYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/pravila-ispolzovaniya-inostrannyh-slov-inostrannye-slova-v-russkom.html>" լեզուներ; հարթության վրա և տարածության վրա կողմնորոշմամբ դինամիկ պատկերների ձևավորմամբ. գեղագիտական, բարոյական դաստիարակությամբ; քննապահականականHYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/the-project-on-ecology-in-kindergarten-is-a-total-ecological-education-of-preschool-children-theory-and-practice-on-phogos.html>" ՀYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/the-project-on-ecology-in-kindergarten-is-a-total-ecological-education-of-preschool-children-theory-and-practice-on-phogos.html>" կրթություն; հասկացությունների համակարգման ու դասակարգման, սինթեզի ու վերլուծության հիմունքներով:

3. Փորձարարական խաղեր

Այս տեսակի խաղերում խաղի նպատակը և կանոնները հստակորեն սահմանված չեն՝ թաքնված են սյուժեում կամ խաղի վերահսկման ձևում: Հետևաբար, խաղային խնդրի լուծման գործում հաջողության հասնելու համար սովորողը պետք է որոնողական գործողությունների միջոցով հասկանա նպատակը և գործողության եղանակը, ինչը խաղի խնդրի ընդհանուր լուծման բանալին է:

4. զվարճալի խաղեր

Նման խաղերը բացահայտորեն չեն պարունակում խաղային առաջադրանքներ կամ զարգացման առաջադրանքներ (դա ակնհայտ է խմբի անվանումից): Դրանք պարզապես հնարավորություն են տալիս սովորողին զվարճանալ, որոնողական գործողություններ իրականացնել և արդյունքը տեսնել Եկրանին ինչ-որ «միկրոմուլտֆիլմի» տեսքով: Այս խումբը, մասնավորապես, ներառում է այնպիսի հայտնի հաղորդումների շարքը, ինչպիսին է «Կենդանի գրքերը»:

5. Ախտորոշիչ խաղեր

Չարգացող, ուսուցանող, փորձարկող խաղերը կարելի է համարել ախտորոշիչ, քանի որ փորձառու ուսուցիչը և առավել էս հոգեբանը շատ բան կարող են պատմել երեխայի մասին համակարգչային խնդիրների լուծման եղանակով, խաղային գործողությունների ոճով: Այնուամենայնիվ, ավելի խիստ, համակարգչային ախտորոշման մեթոդներ են համարվում միայն համակարգչային ծրագրի տեսքով իրականացվող հաստատված հոգեախտորոշիչ մեթոդները: Մինևույն ժամանակ, նման ծրագիրը գրավում է նշված պարամետրերը, պահում դրանք համակարգչի հիշողության մեջ, այնուհետև մշակում է դրանք և նաև պահպանում է մշակման արդյունքները սկավառակի վրա, իսկ ավելի ուշ այդ արդյունքները ցուցադրվում են Եկրանին կամ տպագրական սարքի վրա՝ մեկնաբանելու համար, կամ նման մեկնաբանությունը կարող է նախապես ծրագրավորվել և ավտոմատ կերպով ցուցադրվել համակարգչի միջոցով: Ախտորոշման արդյունքը կարող է ցուցադրվել մանկավարժների և ծնողների համար առաջարկությունների տեսքով:

Ծրագրերի այս դասը ներառում է նաև երեխայի մարմնի տարբեր ֆունկցիոնալ համակարգերի էքսպրես ախտորոշման համակարգչային մեթոդներ, որոնք հնարավորություն են տալիս հաշված ռոպենների ընթացքում հայտնաբերել պաթոլոգիան, նորմայից շեղումները, այնուհետև շեղումներ ունեցող երեխաներին ուղարկել հետագա հետազոտության կամ բուժման մասնագիտացված բժշկական հաստատություններ. Համակարգչային ախտորոշիչ ծրագրերը կարող են օգտագործվել`

-երեխաների ընդհանուր մտավոր ունակությունների մակարդակի բացահայտում.

-մարդու մտավոր և հոգեֆիզիոլոգիական հատկությունների զարգացման մակարդակի գնահատում, ինչպիսիք են հիշողությունը, ուշադրությունը, ընկալումը, մտավոր կատարումը, ինտելեկտը, հուզական վիճակը, նյարդահոգեբանական կարգավիճակը, ինչպես նաև շարժիչ հմտությունները, շարժման արագությունը և այլն.

-երեխաների ստեղծագործական կարողությունների բացահայտում;

-երեխաների մանկապարտեզ ընդունվելու պատրաստակամության մակարդակի որոշում.

-երեխաների համար դպրոց ընդունվելու հոգեֆիզիոլոգիական և սոցիալական պատրաստվածության մակարդակի որոշում (ֆիզիկական զարգացում, հիվանդացություն, ֆիզիկական պատրաստվածություն, աճող օրգանիզմի հիմնական ֆիզիոմետրիկ պարամետրեր, ռիսկի գործոններ);

-համակարգչային դասերի ընթացքում երեխայի հոգնածության էքսպրես ախտորոշում.

-երեխաների նորմալ զարգացումից շեղումների վաղ ախտորոշում.

Մանկավարժական գործընթացի մոդելը բաժանվում է.

Գիտելիքի մոդել

Գիտելիքների մոդելների ուսումնասիրության հիմնական խնդիրն է գնահատել տրամադրվող ուսումնական նյութի ծավալի, խորության, ճշգրտության բավարարությունը և խաղի մեջ առաջարկվող նորմայի և գնահատականների և ուսուցչի կողմից դրված գնահատականների փոխհարաբերությունների վերաբերյալ հարցերը:

Ներկայացնենք գիտելիքի մոդելների ուսումնասիրության հիմնական փուլերը.

1. Ընդհանուր կրթական համակարգի ո՞ր փուլում է օգտագործվում խաղը:

Գիտելիքների թարմացում; ծանոթացում նոր նյութերին; նոր ուսումնական նյութի համախմբում; գիտելիքների վերահսկում և հաշվառում:

2. Որո՞նք են ուսուցման նպատակները խաղի հետևում:

Պարզ խնդիրներ լուծելու հմտությունների ձեռքբերում; շարժիչ հմտությունների զարգացում; վերլուծության հմտությունների և կարողությունների ձևավորում <https://astroyresurs.ru/hy/konspekt-uroka-kak-zhivut-rasteniya-s-prezentaciei-tema-uroka-kak-zhivut.html> HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/konspekt-uroka-kak-zhivut-rasteniya-s-prezentaciei-tema-uroka-kak-zhivut.html" իրավիճակներն որոշումների կայացում; զարգացնել հմտություններ` տրամաբանորեն հաջորդականություն կառուցելու համար [ճիշտ](#) HYPERLINK

["https://astroyresurs.ru/hy/osb-sposoby-obrabotki-lak-dlya-osb-plity-zdes-vazhno-soblyudat.html"](https://astroyresurs.ru/hy/osb-sposoby-obrabotki-lak-dlya-osb-plity-zdes-vazhno-soblyudat.html)
HYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/osb-sposoby-obrabotki-lak-dlya-osb-plity-zdes-vazhno-soblyudat.html>" գործողություն; տեսական նյութի յուրացմանն ուղղված հասկացությունների համակարգի ձևավորում:

3. Արդյո՞ք խաղում պարունակվող ուսումնական նյութը համապատասխանում է բովանդակության գիտական բնույթի, նյութի նախկինում ձեռք բերված գիտելիքների, հմտությունների, ուսումնական նյութի վիզուալացման պահանջներին:

4. Արդյո՞ք խաղը համապատասխանում է ուսուցման պահանջվող աստիճանին:

.Արդյո՞ք ուսուցիչը գոհ է խաղի առաջարկած գնահատականներից:

Սովորողի մոդելը.

Այս փուլի հիմնական խնդիրն է դիտարկել կրթության անհատականացման հնարավորությունները՝ հաշվի առնելով սովորողների հոգեֆիզիոլոգիական առանձնահատկությունները: Սովորողի խաղի մոդելն ուսումնասիրելիս ուսուցիչը պետք է պարզի, թե արդյոք խաղը սովորողից հետադարձ կապ է տալիս համակարգչին և հարմարվելու հնարավորություն: Եթե խաղի կառուցվածքի վերաբերյալ հետադարձ կապի առկայությունը ուսուցչին թույլ է տալիս տեղեկատվություն ունենալ այն մասին, թե ինչպես է աշակերտը լուծում իրեն առաջադրված ուսումնական առաջադրանքները, ապա այս տեսակի հետադարձ կապը կոչվում է արդյունքի իմացություն: Եթե բացի սրանից հնարավոր լինի պարզել, թե ինչ դժվարություններ է ունենում ուսանողը, դրանց պատճառները, ինչպես նաև, թե ուսումնական ինչ օժանդակ ազդեցությունները ճիշտ լուծում են տալիս խնդիրներին, ապա գործ ունենք տեղեկատվական հետադարձ կապի հետ:

Հարմարվողական խաղը կարող է արձագանքել և, անհրաժեշտության դեպքում, ավտոմատ կերպով փոխել

սովորողի պատասխանի ճշգրտությունը, ուսման ժամանակը, սովորողի աշխատանքի նախապատմությունը, սովորողի անհատական բնութագրերը, որոշել, թե արդյոք խաղն օգնում է, կրթական նյութը կրկնելու համակարգ: .

Սովորողի մոդելի հետևյալ փուլերը կարող են առաջարկվել.

1. Տվյալ պահին նյութի յուրացման աստիճանի որոշում:

2. Կատարվա՞ծ է արդյոք խաղի ընթացքում սովորողների ակտիվության և գիտակցության պահանջը:

3. Արդյո՞ք հաշվի են առնվում սովորողի հոգեֆիզիոլոգիական առանձնահատկությունները:

4. Ի՞նչ տեսակի հետադարձ կապ է տալիս այս խաղը: Արդյունքի իմացություն տեղեկատվական հետադարձ կապ.

5. Ո՞ր փուլն է հարմարեցված խաղով:

Կառավարման մոդել

հիմնական նպատակը [այս HYPERLINK "https://astroresurs.ru/hy/shtatnaya-rasstanovka-forma-t-3-vedomost-zameny-dolzhostei-v-shtatnom.html"](https://astroresurs.ru/hy/shtatnaya-rasstanovka-forma-t-3-vedomost-zameny-dolzhostei-v-shtatnom.html) HYPERLINK "https://astroresurs.ru/hy/shtatnaya-rasstanovka-forma-t-3-vedomost-zameny-dolzhostei-v-shtatnom.html" փուլը հետազոտություն - ուսումնասիրել ուսուցչի և սովորողների փոխգործակցության առանձնահատկությունները համակարգչային խաղի հետ աշխատելու գործընթացում:

Առանձնացնում ենք կառավարման մոդելի ուսումնասիրության հետևյալ հիմնական փուլերը.

1. Արդյո՞ք այս խաղը համապատասխանում է անհրաժեշտ գիտելիքների մակարդակով ուսումնական նյութը ներկայացնելու բնույթին և եղանակին:
2. Դասական ուսուցման մեթոդներից ո՞րը կարող է աջակցել խաղը:
3. Նոր գիտելիքներ ձեռք բերելու մեթոդներ;
4. Հմտությունների և կարողությունների ձևավորման մեթոդներ;
5. Գիտելիքների, հմտությունների և կարողությունների ստուգման և գնահատման մեթոդներ.
6. Արդյո՞ք այս խաղը հակասում է այս դասում ուսուցչի ընտրած ուսուցման ձևին:
7. Արդյո՞ք խաղի կառավարման մեթոդները համապատասխանում են ուսուցման անհատականացմանը:

Նման վերլուծությունը ուսուցչին թույլ է տալիս ողջամտորեն օգտագործել համակարգչային խաղ դասարանում:

Եթե համակարգչային խաղը համապատասխանում է բոլոր պահանջներին, կարող եք ապահովել, որ այն օգտագործվի առավելագույն արդյունավետությամբ: Բայց, ցավոք, համակարգչային խաղերի վերլուծությունը ցույց տվեց, որ ոչ բոլոր խաղերն են համապատասխանում պահանջներին: Ուստի կարևոր է դասը վերլուծելուց հետո առանձնացնել դասի այն փուլերը, որոնք պահանջում են լրացուցիչ ուշադրություն: Այս դեպքում ուսուցիչը կկարողանա շտկել դասը՝ օգտագործելով դասավանդման ավանդական մեթոդները:

Այսպիսով, այսօր կա համակարգչային կրթական խաղերի բավականին լայն շրջանակ, որոնք ուղղված են խնդիրների որոշակի շրջանակի լուծմանը: Որոշելու համար, թե որ խաղերն օգտագործել ուսումնական գործընթացում, պետք է որոշել, թե ինչ նպատակ է հետապնդում ուսուցիչը:

1. Ուսումնական խաղը բարդ համակարգային ձևավորում է, որը թույլ է տալիս ներկայացնել տարբեր ձևեր: Մասնավորապես, այն կարող է հանդես գալ որպես գործունեություն, որպես մեկ այլ գործունեության մեջ «հյուսվող» գործընթաց և որպես կրթական գործունեության հատուկ ձև: Այս ներկայացուցչություններից յուրաքանչյուրն ունի իր կիրառելիության շրջանակը:
2. Խաղային տեխնոլոգիաները բազմակողմանի են, ունեն իրենց առանձնահատկությունները և ազդեցությունը ուսուցչի մանկավարժական գործունեության վրա:

.Վերապատրաստման ծրագրերի նախագծումը բարդ, բազմամակարդակ գործընթաց է, որն ունի համակարգային կառուցվածք և հանդես է գալիս որպես կապող օղակ համակարգչային ուսուցման տեսության և պրակտիկայի միջև:

.Յամակարգչային խաղը խաղային գործունեության տեսակ է՝ հնարավոր է մուլտիմեդիա տեխնոլոգիաների, ինչպես նաև վիրտուալ կամ այլ կերպ ասած՝ այլընտրանքային իրականության տեխնոլոգիաների օգտագործմամբ:

.Ուսումնական համակարգչային խաղը ուսումնական գործունեության ձև է, որը ընթրօրինակում է որոշակի գործնական իրավիճակներ, հանդիսանում է ուսումնական գործընթացի ակտիվացման միջոցներից և նպաստում մտավոր զարգացմանը:

.Յամակարգչային խաղերի առանձնահատկությունն այն է, որ համակարգիչը հանդես է գալիս որպես խաղացողներից մեկը:

.Բոլոր կրթական համակարգչային խաղերը կարելի է խմբավորել հետևյալ խոշոր դասերի.

-կրթական խաղեր;

-կրթական խաղեր;

-փորձարարական խաղեր;

-վերապատրաստում;

-համակցված;

-ախտորոշիչ խաղեր;

-զվարճալի խաղեր.

Գլուխ 2. Ուսումնական համակարգչային խաղերի օգտագործումը ուսումնական գործընթացում

1 Ուսումնական գործընթացի համար կրթական համակարգչային խաղերի ընտրության չափանիշներ

Գրեթե բոլոր զարգացած երկրները լայնորեն զարգացնում են համակարգչային ուսուցման տեխնոլոգիաները, այդ թվում՝ խաղային: Ներկայումս ԻՊ-ի ռուսական գիտահետազոտական ինստիտուտն ունի ավելի քան 150 ուսուցողական ծրագիր, որը պատրաստ է տարածման: Յամակարգչային ուսուցման ծրագրերի ստեղծման և կրթության մեջ դրանց կիրառման գործընթացը լայն տարածում է ստանում: Ծրագրային արտադրանքի առավելություններն ու թերությունները հիմնականում որոշվելու են նրանով, թե արդյո՞ք դրա մշակման ընթացքում տրվել են պատասխաններ հետևյալ հարցերին. ո՞վ է օգտագործելու այն: ինչու՞ Որբա՞ն արժե այն: Այսինքն, այսօր կրթական նպատակներով ծրագրային ապահովման արտադրանքի որակը որոշվում է առաջին հերթին նրա սպառողական հատկություններով:

Ինչպես ցանկացած ուսումնական նյութ, այնպես էլ կրթական համակարգչային խաղերն ու ծրագրերը պետք է գնահատվեն որակների համադրությամբ:

Ի՞նչ չափանիշների պետք է համապատասխանի կրթական համակարգչային խաղը: Ի՞նչ սպառողական հատկություններ պետք է ունենա կրթական համակարգչային խաղեր:

1) ուսանողների ժամանակի ինսյոդություն ցանկացած լրացուցիչ գրաֆիկական առանձնահատկությունների կամ ներառված լրացուցիչ աջակցության միջոցով.

2) ինդուկտիվ հիմնավորման համար տեղեկատվության քանակով (դիտարկված առաջադրանքների մեծ քանակի, օրինակների գեներատորի և այլնի պատճառով);

յ) հնարավորություններ ընձեռել ուսուցման նոր մեթոդներ ստեղծելու և բովանդակությունը արդիականացնելու համար [վերապատրաստման HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/lepshchik-moya-professiya-uchebnyi-plan-kursa-lepshchik--modelshchik.html" HYPERLINK "https://astroyresurs.ru/hy/lepshchik-moya-professiya-uchebnyi-plan-kursa-lepshchik--modelshchik.html"](https://astroyresurs.ru/hy/lepshchik-moya-professiya-uchebnyi-plan-kursa-lepshchik--modelshchik.html) դասընթացներ; հնարավորության դեպքում հասանելի գիտելիքների հարակից ոլորտներին:

1. ծրագիրը սովորելու և դրա հետ աշխատելու հեշտությունը.

2. առարկայական ոլորտի ծրագրում օգտագործվող լեզվի և նշագրման համապատասխանությունը.

. համապատասխանություն ստանդարտ ինտերֆեյսի պահանջներին;

. բացություն, այսինքն. լուծելու առաջադրանքների շրջանակի ընդլայնման հնարավորությունը.

. ազդեցություն դասավանդման մեթոդների վրա, ուսուցման հմտությունները բարելավելու հնարավորություններ:

Էկրանի ձևավորման որակը գնահատվում է հակիրճությամբ, ասկետիզմով, ակադեմիական ոճով. գունային լուծումների վավերականության վերաբերյալ (ներառյալ բժիշկների, հոգեբանների տեսակետից). Էկրանի տեղեկատվության օպտիմալ քանակի վրա:

Տեստական նպատակահարմարությունը գնահատվում է նախատեսված օգտագործողների շրջանակով (շուկայի ուժ); մրցունակության վրա; հետագա տարբերակներով և զարգացումներով փոփոխությունների և լրացումների համար բաց լինելու մասին:

Օգտագործողի միջերեսը հատուկ դեր է խաղում կրթական ծրագրային արտադրանքի սպառողական հատկությունների մեջ: Այն պետք է լինի ինտերակտիվ և հարմար: Հիմնական գործոնները, որոնք որոշում են օգտատիրոջ հարմարավետությունը երկխոսության միջերեսում, հետևյալն են.

բայց) երկխոսության ճկունություն, այսինքն. օգտագործողի կարողությունը հարմարեցնել երկխոսությունը իրենց կարիքներին և հարմարեցնել համակարգը:

Եզրակացություն

Խաղային գործունեությունը առաջատար տեղ է զբաղեցնում նախադպրոցական և դպրոցական երեխայի կյանքում: Ուսումնական բնույթի համակարգչային խաղերը, որտեղ ուսուցման խնդիրը թաքնված է երեխաներին ինտերակտիվության հետևում խաղալուց և խաղային խնդիրներ լուծելուց, այսօր ակտուալ ուղղություն են կրթության համակարգում: Եթե ի սկզբանե երեխային գրավում է հենց խաղի ընթացքը, ապա արդեն իսկ ավագ դպրոցական տարիքում առաջին պլան են մղվում խաղի մեջ դրված նպատակին հասնելը և բարձր արդյունքներ ստանալը: Այսպիսով, գիտական և մեթոդական տեսանկյունից համակարգչային խաղերը գործում են որպես

կարողությունների (ստեղծագործական, ինտելեկտուալ և այլն) զարգացման միջոց, որպես երեխաների գործունեության կազմակերպման ձև (խաղային, կրթական) և որպես գործունեության տեսակ (ճանաչողական, գեղարվեստական, գեղագիտական և այլն): Ուսուցիչը պետք է ժամանակին պլանավորի և օգտագործի համակարգչային խաղերը ուսումնական հաստատության ուսումնական գործընթացում:

Մատենագիտություն:

1. «Նախադպրոցական կրթության դաշնային պետական կրթական չափորոշիչը հաստատելու մասին» 2013 թվականի հոկտեմբերի 17-ի թիվ 1155 հրամանը //: Կրթության զարգացման դաշնային ինստիտուտ (բաժին. GEF DO - կարգավորող փաստաթղթեր)
2. Գուբանովա Ն.Ֆ. Խաղալ գործունեությունը [մանկապարտեզ](#). Ծրագրային և մեթոդական առաջարկություններ. - Մ.: Mosaic-Sintez, 2006. - 128 p.
3. Կարաբանովա Օ.Ա. Դաշնային պետությանը համապատասխան զարգացող օբյեկտ-տարածական միջավայրի կազմակերպում [կրթականHYPERLINK](#) "<https://astroyresurs.ru/hy/federalnye-gosudarstvennye-obrazovatelnye-standarty-utverzhdeny.html>" HYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/federalnye-gosudarstvennye-obrazovatelnye-standarty-utverzhdeny.html>" չափորոշիչնախադպրոցական կրթություն. Ուղեցույցներ համար [դասախոսականHYPERLINK](#) "<https://astroyresurs.ru/hy/trudovoi-dogovor-otnosheniya-s-pedagogicheskim-rabotnikom.html>" HYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/trudovoi-dogovor-otnosheniya-s-pedagogicheskim-rabotnikom.html>" կազմախաղարոցական [կրթականHYPERLINK](#) "<https://astroyresurs.ru/hy/organizaciya-s-licenziei-na-obrazovatelnuyu-deyatelnost-obrazovatelnyaya.html>" HYPERLINK "<https://astroyresurs.ru/hy/organizaciya-s-licenziei-na-obrazovatelnuyu-deyatelnost-obrazovatelnyaya.html>" կազմակերպություններ և նախադպրոցական տարիքի երեխաների ծնողներ / Օ.Ա. Կարաբանովա, Է.Ֆ. Ալիևա, Օ.Ռ. Ռադիոնովա, Պ.Դ. Ռաբինովիչ, Է.Մ. Մարիչ. - Մ.: Կրթության զարգացման դաշնային ինստիտուտ, 2014. - 96 էջ.

Ուսումնասիրության տեսական և մեթոդական հիմքը հետևյալ հեղինակների աշխատություններն են՝ Ա.Ն. Չմեռ, Վ.Վ. Շուլեպովա, Թ.Ա. Իյինա, Է.Մ. Մինկին, Գ.Կ. Սելևկոն և այլք: Դպրոցում համակարգչային ուսուցման խաղերի օգտագործման տեսությունն ու պրակտիկան ընդգրկված են հեղինակների կողմից՝ Ս.Ա. Բեշենկովը, Ա.Ա. Կուզնեցով, Մ.Պ. Լապչիկ, Վ.Ս. Լեդնև, Ն.Ի. Պակ, Ա.Լ. Սեմենովը, Է.Կ. Յենները և ուրիշներ

•