



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման ընթացքում

Առարկան՝ Հայոց լեզու և գրականություն

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Նաիրա Միրզոյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Երևան, Չեխովի անվան հ.55 դպրոց

Երևան 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ 3

ՄԱՍ 1. Դասավանդման ոչ ավանդական տեխնոլոգիաները ժամանակակից դպրոցում և նրանց դերը.....5

✓ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման ընթացքում

✓ Տեխնոլոգիաների ներդրման առանձնահատկությունները ներառական կրթության պայմաններում

Մաս 2. Խաղային տեխնոլոգիաները ժամանակակից դպրոցում 8

✓ Գաղափար խաղային տեխնոլոգիաների մասին

✓ Տարատեսակ խաղերի կիրառման հնարավորությունները հայոց լեզվի և գրականության դասերի ընթացքում

Եզրակացություն.....15

Օգտագործված գրականության ցանկ.....16

Ներդիր.....17

Ներածություն

Չետագոտության թեմայի արդիականությունը պայմանավորված է նրանով, որ կյանքի այսօրվա ռիթմը դարձրել է թելադրում է ժամանակակից մարդու պահանջներին համապատասխան նոր մոտեցումներ, նոր չափանիշներ: Դասավանդվող առարկաները պետք է կարողանան լուծել կրթության առջև ծառայած արդի խնդիրները. դրանք են՝

- ✓ սովորողների առողջության պահպանումը
- ✓ նրանց ունակությունների զարգացումը
- ✓ կարողությունների ու հմտությունների ձևավորումը
- ✓ դրանց կիրառումը կյանքում

Ուսուցիչը, իհարկե, ամեն ինչ չի կարող սովորեցնել աշակերտին, չի կարող նրան ծանոթացնել տարբեր բնագավառներում տեղի ունեցող նորություններին և կարևոր ձեռքբերումներին: Եվ վերջապես ավելի կարևոր է երեխային տալ ո՛չ թե պատրաստի գիտելիք, այլ սովորեցնել դրան հասնելու միջոցներն ու եղանակները: Նրանց մեջ զարգացնել նոր գիտելիքներ ձեռք բերելու ձգտումը, ձևավորել գիտական աշխարհայացք և համագործակցային գիտակցություն:

՝Տո՛ւր մարդուն մի աման բրինձ, և դու կկերակրես նրան այդ օրը: Սովորեցրո՛ւ նրան աճեցնել իր սեփական բրինձը, և դու կփրկես նրա կյանքը՝:–Կոնֆուցիոս

Նոր ժամանակների կրթության պահանջներով պայմանավորված՝ ուսուցչի առջև ծառանում է այն հարցը, թե ինչ սովորեցնել, ապա նաև ինչպես սովորեցնել:

Այդ իսկ պատճառով այսօր այդքան ակտուալ է դարձել կրթական ժամանակակից տեխնոլոգիաների կիրառումը ուսումնական գործընթացում: Խաղային տեխնոլոգիաների դերը մեծ է նաև դաստիարակչական առումով:

Երեխայի կյանքում խաղը առաջնային գործունեություն ունի, այդ պատճառով էլ դրա միջոցով կարելի է կենտրոնացնել սովորողի ուշադրությունը բուն նպատակի վրա: Խաղի ընթացքում սովորողի մոտ զարգանում են անընդհատ առաջ գնալու մղումը, երևակայությունը, ենթագիտակցությունը, միտքը, համագործակցայնությունը, հետևաբար զարգանում է նաև զգացմունքային ոլորտը:

Խաղը դառնում է սովորողի մտավոր կարողությունների զարգացման ավելի արդյունավետ միջոց: Երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով, այն դառնում է ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի:

Կրթության կազմակերպման մեթոդների և ձևերի փնտրտուքը հանգեցրեց նոր եզրույթի ստեղծման՝ 'ժամանակակից դաս', որը հակադրվում է ավանդական դասին:

Մանկավարժության պահանջները՝ ուղղված ժամանակակից դասավանդման տարատեսակ ձևերին, օրըստօրե աճում են, փոփոխվում, և դպրոցական գործընթացում լայնորեն կիրառության մեջ են դրվում ուսուցման ոչ ավանդական միջոցները՝ տեխնոլոգիաները:

Չետագոտության հարցը – Ինչպե՞ս կարող են խաղային տեխնոլոգիաները ներագդել ուսման որակի վրա: Կարո՞ղ ենք արդյոք դրանց կիրառման միջոցով խթանել սովորողի հետաքրքրությունը այս կամ այն առարկայի նկատմամբ:

Կարելի՞ է արդյոք տեխնոլոգիաները հավասարապես կիրառել ներառական կրթության պայմաններում:

Չետագոտության նպատակը – Ծանոթանալ ժամանակակից տեխնոլոգիաներին, ուսումնասիրել խաղային մեթոդների կիրառման արդյունավետությունը 'Չայոց լեզու' և 'Գրականություն' առարկաների դասավանդման ընթացքում:

Չետագոտության օբյեկտը – Չիմական դպրոցի ուսուցման գործընթացը:

Չետագոտության առարկան – Չայոց լեզվի և գրականության դասավանդման գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաներ կիրառելու մեթոդական հնարները:

Չետագոտության խնդիրները – Մեր առջև դրված նպատակին հասնելու համար պետք է լուծել հետևյալ խնդիրները.

✓ Դիտարկել խաղային տեխնոլոգիաների դերն ու նշանակությունը սովորողների ճանաչողական կարողությունների զարգացման գործընթացում:

✓ Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների բոլոր հնարավորություններն ու առավելությունները, ինչու՞ չէ, նաև թերությունները:

✓ Սահմանել խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները, խնդիրները, մեթոդական հիմքերը և կազմակերպական առանձնահատկությունները:

Չետագոտության կառուցվածքը – Ներածություն, Մաս 1, Մաս 2, Եզրակացություն, Օգտագործված գրականություն և Ներդիր:

ՄԱՍ 1. Դասավանդման ոչ ավանդական տեխնոլոգիաները ժամանակակից դպրոցում և նրանց դերը :

➤ **Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման ընթացքում**

Այսօր արդեն դպրոցական պրակտիկայում սկսել են կիրառվել ուսուցման նոր՝ ոչ ավանդական, տեխնոլոգիաներ, որոնք միտված են փոխարինելու ավանդական կրթության մեթոդներին, որոնք հիմնականում ունեն բացատրողական և դիդակտիկ բնույթ:

Կրթական յուրաքանչյուր գործընթացի իրականացման համար պահանջվում է որոշակի գործողությունների համակարգ: Եթե այդ համակարգը բավականաչափ տարբերակված է և ճկուն, այն հիմնականում անվանում են մեթոդական, իսկ եթե այն հիմնված է ճշգրիտ հաշվարկված հաջորդական քայլերի վրա, որով ապահովվում է ցանկալի արդյունք, այն անվանում են տեխնոլոգիա:

‘Տեխնոլոգիա’ բառը թարգմանվում է որպես ուսմունք կամ գիտություն վարպետության մասին: Մանկավարժական տեխնոլոգիան այսօր առավելապես ընկալվում է որպես ուսումնական աշխատանքի ճշգրիտ նախագծում և այդ նախագծի հստակ կիրառում, որի ընթացքում անպայմանորեն հասանելի են դառնում նախագծված արդյունքները:

Յուրաքանչյուր ուսուցանող տեխնոլոգիա (լինի այն դերային կամ նմանակումային խաղ, թե ֆունկցիոնալ կամ սիմվոլային, ուսուցողական կամ տրամաբանական) պետք է ունենա մի քանի կարևորագույն պահանջներ.

- ✓ պետք է կարողանա ապահովել արդյունքների կանխատեսելիությունը
- ✓ պետք է ապահովի գործողությունների այնպիսի հաջորդականություն, որը կտանի նպատակից մինչև արդյունք
- ✓ կապահովի տվյալ ուսումնական նյութի յուրացման և միևնույն ժամանակ նաև վերարտադրման երաշխիք
- ✓ կապահովի հավասար պայմաններ բոլոր աշակերտների/ նաև առանձնահատուկ կարիքներ ունեցող երեխաների/ համար

➤ **Տեխնոլոգիաների ներդրման առանձնահատկությունները ներառական կրթության պայմաններում**

Ինչպես մեզ հայտնի է, ներառական կրթությունը կրթական այնպիսի ծրագիր է, որը բացառում է ամեն տեսակ խտրականություն երեխաների նկատմամբ, ապահովում է հավասար վերաբերմունք բոլոր մարդկանց հանդեպ:

Ներառական կրթությունը բոլորի համար մատչելի կրթությունն է: Այն ձգտում է հասնել ուսուցման նկատմամբ առավել ճկուն մոտեցման՝ բավարարելու մարդկանց զանազան կրթական պահանջները: Եթե ներառական կրթության բերած փոփոխությունները ուսուցումն ավելի արդյունավետ դարձնեն, կշահեն բոլոր երեխաները, այլ ոչ միայն առանձնահատուկ կրթության կարիք ունեցողները:

Հետևաբար այսօր ուսուցչից պահանջվում է անընդհատյա ինքնակրթություն, մասնագիտական նորություններին հետևողական իրազեկություն, նոր տեխնոլոգիաների ուսումնասիրություն և կիրառելու հմտություններ:

Մասնագետները պնդում են, որ ներառական կրթությունը արդյունավետ դարձնելու նպատակով անհրաժեշտ է ուսուցման ընթացքում կիրառել այնպիսի մեթոդներ և տեխնոլոգիաներ, որոնք դասընթացը ոչ միայն կդարձնեն հետաքրքիր, այլև կնպաստեն դասարանի բոլոր երեխաների մասնակցությունը՝ առանց խտրության:

Այս առումով ներառական կրթության համար ամենանպատակահարմարը համագործակցային տեխնոլոգիան է, որը կառուցվում է համատեղ գործունեության և կոլեկտիվ հաղորդակցման հիման վրա: Հաղորդակցումը կարող է լինել կազմակերպված երկխոսությունը, զույգով կամ ավելի մեծ խմբով կազմակերպված աշխատանքը:

Այս տեխնոլոգիայի կիրառման արդյունքում սովորողների մոտ ձևավորվում են հետևյալ կարողությունները.

- ուրիշին լսելու կարողություն
- սեփական կարծիք արտահայտելու կարողություն
- վերլուծելու և համադրելու կարողություն
- եզրահանգում կատարելու կարողություն

Ըստ սովորողների ակտիվության աստիճանի՝ ուսուցման մեթոդները լինում են 2 տեսակ՝ ակտիվ և պասիվ:

Պասիվ ուսուցման ընթացքում սովորողները միայն դիտում կամ լսում են (պատմություն, ցուցադրում, պատկերասրահ, էքսկուրսիա):

Ակտիվ ուսուցման ընթացքում սովորողը ինքն է կազմակերպում աշխատանքը (լաբորատոր, պրակտիկ կամ գրքով):

Սոցիալոնտեսական և մշակութային իրավիճակը երկրում հիմա այնպիսին է, որ մարդու լիարժեք կենսագործունեության համար անհրաժեշտ պայման են դառնում բանիմացությունը, իրազեկված լինելը, վերոնշյալ կարողություններին և հմտություններին տիրապետելը:

Տեխնոլոգիական կրթությունը ուղղված է նրան, որ միջնակարգ դպրոցն ավարտած աշակերտը տիրապետի այնպիսի հատկությունների, որ կարողանա ինքնուրույն որոշումներ կայացնել, իր առջև ծառայած խնդիրները լուծելու ճանապարհներ գտնել, պլանավորել իր անելիքները, համագործակցել գործընկերների հետ, զրույց վարել, ուրիշների կարծիքի հետ հաշվի նստել և իր սեփական կարծիքն ունենալ:

Տեխնոլոգիական խաղերը լուծում են նաև մեկ այլ խնդիր՝ երեխայի սովորելու դրդապատճառի /մոտիվացիայի/ հարցը:

Ժամանակակից դպրոցում, ավաղ, շատ աշակերտների համար սովորելու առաջին դրդապատճառը վախն է, անբավարար գնահատական ստանալու, ծնողի կամ ուսուցչի հանդիմանությանն արժանանալու վախը:

Այսօր խստությամբ, պահանջկոտությամբ, անգամ պատժի միջոցով չես կարող հասնել արդյունքի: Երեխան հակված է սովորելու այն, ինչ իրեն հետաքրքիր է, ինչ իրեն հեշտությամբ է տրվում:

Այսպիսով, տեխնոլոգիաների դերն ու նշանակությունը հասկանալու համար պետք է համեմատության մեջ դնել ուսուցման ավանդական մեթոդիկան և արդի՝ ոչ ավանդական, տեխնոլոգիական կրթությունը:

Մաս 2. Խաղային տեխնոլոգիաները ժամանակակից դպրոցում

✓ Գաղափար խաղային տեխնոլոգիաների մասին

Խաղը՝ որպես ուսուցման մեթոդ, գալիս է դեռ վաղուց. դա ավագ սերնդի փորձի փոխանցումն է կրտսեր սերնդին:

Խաղը ազգային մանկավարժության մեջ լայն գործածություն է գտնում հատկապես նախադպրոցական և ոչ դպրոցական հաստատություններում:

Ժամանակակից դպրոցում խաղային գործունեությունը կիրառվում է.

- որպես նոր հասկացությունների յուրացման տեխնոլոգիա
- որպես դասի կամ նրա որևէ բաղկացուցիչ մասի (ներածություն, մուտքի դաս, բացատրություն, ամրապնդում, ամփոփում և այլն) լավագույն մեթոդ
- իբրև առանձին էլեմենտ ավելի ընդլայնված տեխնոլոգիայի համար
- իբրև արտադասարանային աշխատանքի տեխնոլոգիա (ծառատունկ, շաբաթօրյակ):

Մանկավարժական տեխնոլոգիա՝ հասկացությունը պարունակում է մեթոդների բավականաչափ լայն պաշար և նրանց կիրառության բազմազան դրսևորումներ՝ իբրև մանկավարժական խաղի ձևեր:

Ի տարբերություն սովորական խաղի՝ մանկավարժական կամ ուսուցանող խաղը ունի հստակ պահանջ՝ ուսուցման նպատակ և համապատասխան արդյունքի ակնկալիք, որը կարող է որակավորվել նաև որպես ուսումնաճանաչողական կամ իմացական ուղղվածություն:

Դասի խաղային տիպը ի հայտ է գալիս հենց դասապրոցեսի ընթացքում՝ պայմանավորված այս կամ այն իրավիճակով՝ սովորողի միտքը խթանելու կամ ուշադրությունը կենտրոնացնելու համար:

Խաղային տեխնոլոգիաների տեղը, դերը և անհրաժեշտությունը դասապրոցեսում որոշում է ուսուցիչը: Դասի հաջողությունը և արդյունավետությունը անառարկելիորեն կախված են ուսուցչի՝ խաղային տեխնոլոգիաներին քաջատեղյակ լինելուց: Ուսուցիչը պետք է կարողանա ճիշտ համադրել խաղն ու գիտելիքը, ունենա խաղի գործառնությունների և դասակարգումների ճիշտ պատկերացում:

Խաղային տեխնոլոգիաների ժամանակ կրթական նպատակը աշակերտի առջև դրվում է իբրև խաղի նպատակ, ուսումնական գործունեությունը՝ որպես խաղի պայման, իսկ դասանյութը՝ որպես միջոց նպատակին հասնելու համար:

Սրանով հանդերձ՝ ուսումնական գործընթացում ներդրվում է մրցակցային տարր, որն էլ մասնագիտական նպատակը վերածում է խաղի նպատակի: Եվ մասնագիտական առաջադանքի հաջող կատարումը վերածվում է խաղի արդյունքի:

Մանկավարժական գործընթացի բնույթից կախված՝ տեխնոլոգիական խաղերը բաժանվում են հետևյալ խմբերի.

- ուսուցանող, վարժեցնող, կենտրոնացնող և ամփոփող
- ճանաչողական, դաստիարակչական, զարգացնող
- վերարտադրողական, ստեղծագործական
- համագործակցային, ախտորոշիչ, կողմնորոշիչ, հոգեբանական և այլն ¹ Չիմնլայա

Խաղային մեթոդիկայի առումով շատ լայնածավալ է խաղային տեխնոլոգիաների դասակարգումը: Թվարկենք դրանցից մի քանիսը, որոնք ավելի հաճախ են կիրառվում՝ առարկայական, սյուժետային, դերային, գործնական, նմանակումային և, իհարկե, համակարգչային:

Խաղերի նպատակային կողմնորոշումը.

- դիդակտիկ – մտահորիզոնի զարգացում
- դաստիարակչական – ինքնուրունության, կամքի դրսևորում
- զարգացնող – ուշադրություն, հիշողություն, խոսք, մտածողություն
- համագործակցային – միջավայրի համակեցություն, ինքնորոշում, ինքնավերահսկում

Խաղի արդյունքները

Խաղի արդյունքները հանդես են գալիս երկու պլանով՝ խաղային և ուսումնաճանաչողական:

Խաղի դիդակտիկ գործառնությունը (ֆունկցիան) իրացվում է խաղային գործողությունների քննարկման միջոցով, դրանց՝ իրականության հետ համապատասխանության վերլուծությամբ:

Այս մոդելի կարևորագույն մասը հետհայաց ամփոփիչ քննարկումն է, որի ժամանակ սովորողները միասին վերլուծում են խաղի ընթացքում իրենց կատարած քայլերը և արդյունքները՝ ըստ խաղային մոդելի և իրականության համապատասխանության, ինչպես նաև ուսումնախաղային փոխազդեցության:

Ներկայացնենք խաղերի մի քանի տեսակներ:

Դիդակտիկ խաղեր

Դիդակտիկ խաղերի արդյունավետությունը պայմանավորված է նախ և առաջ դրանց կիրառման պարբերականությամբ, և երկրորդ՝ այն պետք է ուղղված լինի դեպի կրթության ծրագրային բովանդակությունը և նպաստի առարկայական դիդակտիկ վարժությունների դյուրըմբռնելիությանը:

Արդի մանկավարժության բնագավառում կան բազմաթիվ նմանատիպ խաղային տեխնոլոգիաներ (‘Сам Самыч’, ‘Приключений Буратино’, ‘Վիննի թուխ’-հայկական), որոնք հիմնված են կրթության հիմնական բովանդակության վրա:

Ցավոք, հայկական տարբերակներ դեռ քիչ կան:

Օպերացիոն (գործարարական) խաղերը

Օպերացիոն խաղերը օգնում են ձեռք բերելու որոշ գործարարական հմտություններ, օրինակ՝ շարադրություն գրելու մեթոդիկա, մաթեմատիկական բարդ խնդիրներ լուծելու կամ գործնական գրություններ գրելու վարժվածություն:

Դերային խաղեր

Դերային խաղերը հնարավորություն են տալիս սովորողին, այսպես ասած, մտնել ուրիշի մարմնի մեջ, զգալ, մտածել, շարժվել և գործել ինչպես նա: Սա նպաստում է գրական երկի կերպարի ավելի բազմակողմանի ընկալմանը:

Գործնական խաղեր

Գործնական խաղերը հիմնականում իրականացվում են թեմայի յուրացման համալիր խնդիրներ լուծելու նկատառումով՝ դասանյութի ամփոփման, ստեղծագործական հնարավորությունների զարգացման, դասի թեման տարբեր կողմերից դիտարկելու, հասկանալու և սովորելու հմուտություններ ձևավորելու:

Գործնական խաղերի տեխնոլոգիան բաղկացած է հետևյալ փուլերից.

- **Նախապատրաստում** – Այս փուլում պետք է մշակել սցենարը, տալ օբյեկտի , իրավիճակի և գործող անձանց բնավորությունների նկարագրությունը:
- **ընթացք** – Պետք է կատարել մասնակիցների և փորձագետների ընտրություն և կողմնորոշում:
- **օրակարգ** – Ձևավորել խաղի կանոնակարգը:
- **բուն խաղը** – Բոլոր մասնակիցները կատարում են իրենց առաջադրանքները:
- **վերլուծություն**– Լսում են փորձագետների ելույթը, կատարում են մտքերի փոխանակություն, մասնակիցները արտահայտում են իրենց տեսակետը, հիմնավորում , պաշտպանում այն, հետևություններ ու ենթադրություններ անում:
- **անդրադարձ** – Ուսուցիչը հավաստում է ձեռք բերած արդյունքները, նշում է սխալները, բացթողումները և ձևակերպում է դասի վերջնական արդյունքը:

Այս մոդելը նախընտրելի է կիրառել ավագ դպրոցում սովորողների համար, ովքեր կանգնած են մասնագիտության ընտրության առաջ, քանի որ գործնական խաղը իր բնույթով այնպիսին է, որ կարող է հնարավորություն տալ բացահայտելու, վերակերտելու ապագա մասնագիտական գործունեության առարկայական և սոցիալական բովանդակությունը, սովորողի համար բացահայտելու հարաբերությունների այն համակարգը, որը հատկանշական է այս կամ այն մասնագիտությանը: Եվ հետևաբար կողմնորոշելու սովորողին ապագա մասնագիտությունը ընտրելու հարցում:

✓ **Տարատեսակ խաղերի կիրառման հնարավորությունները հայոց լեզվի և գրականության դասերի ընթացքում**

Բոլորս էլ քաջ գիտակցում ենք, որ ժամանակակից սովորողին դժվար է ներգրավել դասապրոցեսին: Այդ պատճառով յուրաքանչյուր ուսուցիչ, իր առարկայի առանձնահատկություններից ելնելով, պետք է կարողանա գտնել այնպիսի մեթոդ, որը աշակերտի համար կհանդիսանա դրդապատճառ (մոտիվացիա) կամ առաջ կբերի

հետաքրքրություն՝ դասին ներգրավված լինելու համար: Նախ պետք է ամեն անգամ փորձել դասը սկսել ոչ չափանշված (ոչ ստանդարտ) մեթոդներով, այլ ամեն անգամ յուրովի մոտեցում ցուցաբերել: Օրինակ՝ հաճախ կիրառել հետևյալ տեխնոլոգիաները՝ ‘Շրջված դասարան’, ‘ Ուսուցչի օգնական աշակերտ’ կամ ‘Դասը վարում է սովորողը’: Սա, անշուշտ, հետաքրքրություն կմտցնի դասապրոցեսի մեջ:

Եվ մանկավարժական ժամանակակից տեխնոլոգիաները տալիս են այդ հնարավորությունը: Օրինակ՝
մայրենիի (5-6-րդ դասարան) և գրականության (7-9-րդ դասարան) դասերին կարելի է կիրառել գործնական խաղերի զանազան մոդելներ՝ նմանակման, գործառնական (օպերատիվ), դերային խաղ, գործնական թատրոն, հոգեբանական կամ սոցիալական դրամա:

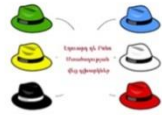
Դասին կարելի է անվանում տալ, օրինակ՝ դաս - կոնֆերանս, աճուրդ, ճամփորդություն, բանավեճ և այլն:

Հետաքրքիր տեխնոլոգիա է այն, երբ սովորողին հանձնարարվում է գրականության կամ մայրենիի դասը պատմել, ենթադրենք, ականատեսի աչքերով, կամ հերոսներից մեկի կողմից, անգամ՝ դասի մեջ առկա անշունչ առարկաների անունից, ասենք՝ լուսնի, արևի, շան, տերևի և այլն: Սա նպաստում է սովորողի ստեղծագործական մտածողության զարգացմանը:

Գրականության դասին շատ հաճախ կիրառվող մեթոդ է ‘Հեղինակի աթոռ’-ը: Այս տեխնոլոգիան հարմար է օգտագործել հեղինակի կենսագրությունը ներկայացնելու ժամանակ: Սովորողներից մեկը զբաղեցնում է հեղինակի աթոռը, իսկ մյուսները նրան հարցեր են ուղղում՝ դասանյութում եղած տվյալների համաձայն:

Շատ հետաքրքիր տեխնոլոգիա է '6 գլխարկների' մեթոդը: Խաղային տեխնոլոգիայի այս ձևը առաջին անգամ առաջարկվել է Էդուարդ Բոնոյի կողմից, որը 6 գունավոր գլխարկների օգնությամբ ավելի արդյունավետ է դարձնում խմբային քննարկումները , օգնում է հետևողականորեն պլանավորել մտածելու ընթացքը:

Մտածողության 6 գլխարկներ



Հիմնական բնույթը

Այս **մեթոդի** հիմքում ընկած է զուգահեռ մտածելու հայեցակարգը: Որպես կանոն, այս կամ այն որոշումը ծնվում է քննարկման ընթացքում մտքերի բախումից, սակայն ոչ միշտ է ընտրվում ամենալավ տարբերակը: Այս մեթոդի օգնությամբ տարբեր մոտեցումներ ու գաղափարներ հանդես են գալիս միաժամանակ՝ առանց իրար հանդեպ ինչ-որ առավելությունների: Նկարագրելով մտածելու 6 ռեժիմներ՝ Դե Բոնոն համեմատում է դրանք 6 տարբեր գույնի գլխարկների հետ: Քննարկման ընթացքում խմբի յուրաքանչյուր անդամ «հագնում է» մի գլխարկ և կատարում իր

Կա ևս մեկ հետաքրքիր տեխնոլոգիա՝ '3 կողպեք և 1 բանալի', որով վեր է հանվում ստեղծագործության 3 կարևոր գաղափար, որոնց բացահայտման համար տեքստում պետք է գտնել 1 բանալի միտք կամ արտահայտություն:

Գրականության դասը կարելի է վարել նաև 'Ի՞նչ, որտե՞ղ, ե՞րբ' խաղի տարբերակով, խաչբառերի, ռեբուսների միջոցով:

Գրական որևէ ստեղծագործության վերլուծության համար շատ հետաքրքիր տարբերակ է 'Ճամպրուկի, աղբամանի և մսաղացի' մեթոդը: Գրական ստեղծագործության քննարկման ժամանակ մասնակիցները պետք է առանձնացնեն 3 գաղափար, որոնք պետք է տեղադրեն 3 առարկաների մեջ: Ինչը կարևոր էր ու դրական և իրենց պետք կգա կյանքի ընթացքում, նետում են Ճամպրուկի մեջ, այն, ինչ վատ էր և բացասական, նետում են Աղբարկղը, իսկ Մսաղացի մեջ նետում են այն, ինչը իրենց համար դեռ մտածելու տեղիք է տալու, ինչը այդքան էլ լավ չհասկացան և կուզեին դրա շուրջ դեռ խորհել: Հայոց լեզվի դասին կարելի է կիրառել 'Շարունակի՛ր ասացվածքը՝ լրացնելով բաց թողած տառերը', 'Համադրի՛ր առածներից դուրս բերված նախադասությունները և կետադրի՛ր' առաջադրանքները:

Շատ գրավիչ տեխնոլոգիա է համանուններովզվարճալի կարճ պատմություններ հորինելը, օրինակ՝ ‘Բագուկն և բագուկը’, ‘Թոռն ու թոռը’, ‘Չատիկն ու զատիկը’ և նմանատիպ այլ վերնագրերով: Մեկ այլ մեթոդ էլ կա՝ ‘Չամադրել համանուն բառերով պատկերված նկարները’:

Օգտագործել զանազան քարտեր, օրինակ՝ 5-րդ դասարանում ուղղագրություն անցնելիս ուսովորողներին հանձնարարվում է ստեղծել տվյալ ուղղագրությանը վերաբերող տառային քարտեր. դասի ժամանակ ուսուցիչը արտասանում է ուղղագրական մի բառ, և սովորողները բարձրացնում են համապատասխան քարտը, ապա հաջորդ բառն է արտասանում , և դարձյալ սովորողները բարձրացնում են համապատասխան քարտերը: Այս մեթոդի առավելությունն այն է, որ դրան հատկացվում է շատ կարճ ժամանակ, ներգրավված են լինում միաժամանակ բոլոր սովորողները, և ուսուցիչը կարողանում է տեսնել յուրաքանչյուր սովորողի սխալն ու կրկին անդրադառնալ տվյալ բառի գրությանը:

Չայոց լեզվի դասաժամին նպատակահարմար են համակարգչային հետևյալ ծրագրերով ստեղծված ուսուցողական, ճանաչողական, տրամաբանական խաղերը (Learningapps, Quizizz, Baamboozle):

Սրանք բոլորն իմ կողմից փորձարկված և կիրառված տեխնոլոգիաներ են, և ես կարող եմ հավաստել նրանց կարևորությունն ու արդյունավետությունը ցանկացած դասարանում և ցանկացած դասապրոցեսի ընթացքում:

Եզրակացություն

Չետագոտությունը ցույց տվեց, որ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը և դերը դպրոցում ոչ միայն արդիական է, այլև անհրաժեշտ: Ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաների գլխավոր շահառուները, ինչ խոսք, հենց իրենք՝ սովորողներն են: Այդ ամենը ուղղված է նրանց կրթությունը հետաքրքիր և բովանդակային դարձնելուն և դրանով հանդերձ բարելավելու նրանց կրթության որակը, բարձրացնելու գիտելիքների մակարդակը:

Կոնֆուցիոսը ասել է.

Լսում եմ՝ մոռանում եմ:

Տեսնում եմ՝ հիշում եմ:

Կատարում եմ՝ հասկանում եմ:

Եվ նորագույն տեխնոլոգիաները միտված են հաստատելու այս պնդման հավաստիությունը:

Իսկ տեխնոլոգիաների ընտրության և իրագործման ծանր բեռը, իհարկե, ընկած է ուսուսիչների ուսերին: Ժամանակակից ուսուցիչը պետք է կտորի ավանդական ուսուցման բոլոր կարծրատիպերը և կարողանա ներառել նոր տեխնոլոգիաները դասապրոցեսի ընթացքում:

Ուսուցչի համար սովորողը պետք է դառնա ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ:

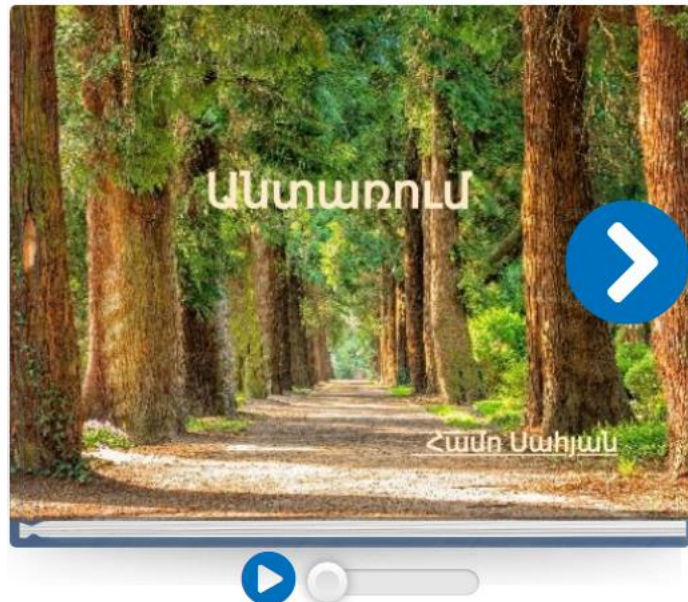
Ուսուցիչը պետք է հասկանա, ճանաչի սովորողներին և գնահատի նրանց բոլորի կարիքները: Կարողանա ապահովել հավասար կրթություն անխտիր բոլոր սովորողների համար: Այս նպատակի իրագործմանը կնպաստեն հենց խաղային տեխնոլոգիաները:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Պետրոսյան Հ. Ուսուցման ժամանակակից տեխնոլոգիաներ, Երևան, 2010թ.
2. Մկրտումյան Անի. Դպրոցականների հետազոտական կարողությունների զարգացման ուղեցույց, <<Շիրակացու ճեմարան>> միջազգային գիտակրթական համալիր, Եր. 2020 թ.
3. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании // Педагогика. 2012. № 4.
4. Зимняя А.Н. Педагогическая психология. – М: Логос, 2014, <https://ipk74.ru/>
5. Համացանց /hy.wikipedia.org/

Ներդիր

Այստեղ ներառված են իմ ստեղծած խաղերից մի քանիսը և տեղադրված են նրանց հղումներ: Օգտագործել եմ՝ Learningapps, Quizizz, Baamboozle, Storyjumper



<https://www.storyjumper.com/book/read/87027735/5f424e284f6cf>

Ակտել Բակունց. „Սպիտակ ձին„. Խաչբառ

2022-07-27 (2020-06-16)



<https://learningapps.org/view13189177>

🔍

գծիկով միասին անջատ

մանր /մուկր/	հարց /ոս/ փորձ	ամառ /ձմեռ/	մարդ /մուրդ	ժող /գործիքներ/	քաղաքն /քաղաք/
ի /նշան/	ի /գուր/	կողբ /կողբի/	գյուղից /գյուղ/	բուժ /սպասարկում/	երեք /գլխակի/
ներս /մտնել/	սեփ /սև/	Նոր /2ելանդիա/	վառ /կարմիր	սպի /նշան/	քառասուն /չորս/
հյուսիս /հարավ/	հարյուր /մեկ/	հայ /վրացական/	հարավ /արևմտյան/	արագ /արագ/	պապ /ոս/թոռ

Աշխատանքը ճիշտ կատարելու դեպքում բացվում է հետևյալ խճանկարը:

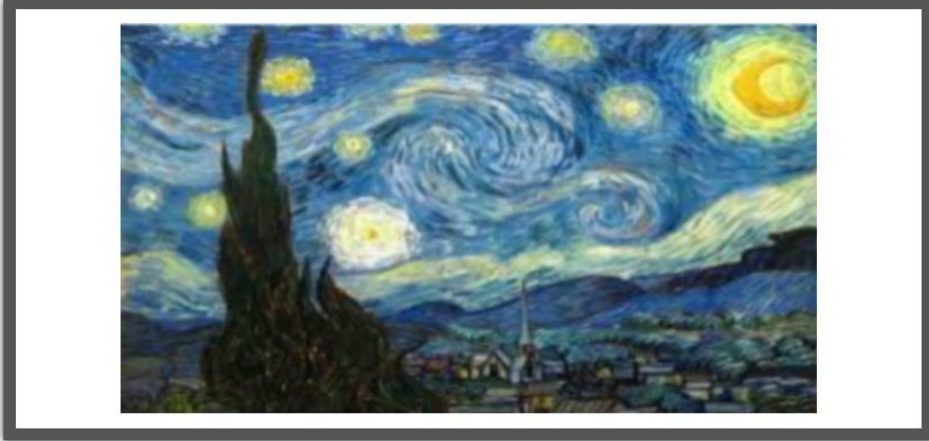
LearningApps.org

Настройки аккаунта: naira mirzoyan

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Мои упражнения

Գծիկով, միասին և անջատ գրվող բառերի ուղղագրությունը/ 6-րդ դասարան/ 2020-07-01

Գծիկով միասին անջատ



<https://learningapps.org/watch?v=phva234ij20>

LearningApps.org

Настройки аккаунта: naira mirzoyan

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Мои упражнения

Նախադասության անդամներ. ստորոգյալ 6-7 - րդ դասարան 2020-08-08



Ֆրանսիացի հռչակավոր վիպասան Բալզակը երբեմն **գրադվում էր**՝
 ձեռագրերի ուսումնասիրությամբ: Դրանց միջոցով **պարզում էր**՝
 մարդու բնավորության գծերը:
 Մի օր նրա աշխատասենյակ **մտավ**՝ բարետես մի տիկին:
 Կանացի սեթևեթանքով անծանոթուհին պայուսակից **հանեց**՝
 դպրոցական հնամաշ մի տետր և **մեկնեց**՝ պարոնին: Ժպտերես տիկինը **խնդրեց**՝
 գուշակել այդ երեխայի ապագան:
 Գրողը **նայեց**՝ և **ճանաչեց**՝ իր իսկ ձեռագիրը:

Создать подобное упражнение Личное упражнение Опубликовано упражнение Доработать упражнение

<https://learningapps.org/watch?v=pjdt9ppzi20>

Հախադասության գլխավոր անդամներ. Ենթակա 6-7-րդ դասարան Ն. Միրզոյան

2020-08-08

Задание

Կարդա՛ և ընդգծի՛ր ենթակաները՝ բառի վրա սեղմելով:

OK

Ֆրանսիացի նշանավոր ուսումնասիրությամբ: Դրա գծերը:

Մի օր նրա աշխատասենյակ բարետես մի տիկին մտավ: Կանացի սեթևեթանքով անճանդոռուհին պայուսակից հանեց դպրոցական հնամաշ մի տետր ու մեկնեց պարոնին: Ժպտերես տիկինը խնդրեց գուշակել երեխայի ապագան:

Գրողը մանրագնին ու ակնդետ կարդաց ձեռագիրը: Վայրկյաններ անց վիպասանն ասաց, որ այդ երեխան թեթևամիտ է, ակուրջ, տարօրինակություններով օժտված: Նրանից որևէ բան ակնկալելն անհնարին է:

Տիկինը ծիծաղեց: Ձեռագիրը Բալզակի դպրոցական տետրերից մեկն էր:

<https://learningapps.org/watch?v=pfxud1cpj20>

Bamboozle

