



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ*

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

*Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների
օգտագործումը ֆիզիկայի դասավանդման պրոցեսում*

Առարկան՝ Ֆիզիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Մկրտչյան Կարինե

*Ուսումնական հաստատություն՝ Ն.Վ. Գոգոլի անվան համար 35
հիմնական դպրոց*

Երևան 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն	3
Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը ֆիզիկայի դասավանդման պրոցեսում. 6	
Խաղային տեխնոլոգիաների պլանավորման եվ կազմակերպման հետազոտական ընթացքը	14
Եզրակացություններ և առաջարկություններ	17
Օգտագործված գրականության ցանկ	20

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Դասավանդման ժամանակակից պրակտիկայում շատ արդիական են խաղային տեխնոլոգիաները: Մեթոդաբանական գրականության մեջ նկարագրված են մեծ թվով խաղային սյուժեներ, ներկայացված են դասակարգումներ, որոնք հաշվի են առնում հիմնականում խաղերի ուսուցման մեթոդների ընդհանուր մանկավարժական ասպեկտները: Ուսուցիչների վերաբերմունքը խաղային տեխնոլոգիաների նկատմամբ նույնը չէ. ոմանք դրանք շատ ակտիվ են կիրառում՝ համարելով արդյունավետ, մյուսները նախընտրում են ուսումնական գործընթացի դասական ձևերը:

Խաղային տեխնոլոգիաների հետագա զարգացման և նրանց մանկավարժական կարողությունների առավել ամբողջական օգտագործման համար, հատկապես աշակերտների անհատականության զարգացման տեսանկյունից, հետաքրքրական է բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների զարգացման առանձնահատկությունները, աշակերտների և ուսուցիչների կարծիքները մանկավարժական խաղերի մասին:

Ուսուցման ակտիվ ձևերը, ներառյալ խաղերը, վերջերս լայնորեն կիրառում են ստացել: Դասավանդման մեջ խաղերի օգտագործումը բազմաթիվ խնդիրներ է լուծում: Նրանք զարգացնում են ճանաչողական հետաքրքրություն առարկայի նկատմամբ, ակտիվացնում են աշակերտների ուսումնական գործունեությունը դասարանում, նպաստում են աշակերտի ստեղծագործական անհատականության ձևավորմանը, քանի որ խաղերից շատերը հաճախ ներառում են ուսուցման խնդրահարույց բնույթ: Խաղերից շատերը հնարավորություն են տալիս փոխադարձ ուսուցման, քանի որ դրանք ներառում են խմբային աշխատանքի ձևեր և խորհրդակցական գործընթաց: Խնդիրները խորհրդակցելու, քննարկելու հնարավորությունը նաև թույլ է տալիս բավարարել դեռահասների շփման կարիքը: Դասի կառուցվածքում խաղային պահերի ընդգրկումը կարող է օգտագործվել հոգնածությունը թեթևացնելու և երեխաների անձնական ազատությունն ու ազատամտությունը զարգացնելու համար, հատկապես թույլ և իրենց մեջ անվստահ երեխաների դեպքում:

Թեմայի արդիականությունը: Խաղային տեխնոլոգիաների ներմուծումը ուսուցման ոլորտ ներկայումս մեծանում է ժամանակակից աշակերտի ինֆորմացիայով գերհագեցվածության պատճառով: Ամբողջ աշխարհում առարկայական-տեղեկատվական միջավայրն անչափ ընդլայնվում է: Հեռուստատեսությունը, վիդեոն, ռադիոն, համակարգչային ցանցերը վերջերս հսկայական քանակությամբ տեղեկատվություն են ուժեղացնում աշակերտներին: Հրատապ խնդիր է ինքնագնահատման զարգացումը և ստացված տեղեկատվության ընտրությունը: Նման հմտություններ զարգացնող կրթության ձևերից մեկը դիդակտիկ խաղն է, որը նպաստում է դասարանում և դպրոցական ժամերից դուրս ձեռք բերված գիտելիքների գործնական կիրառմանը: Աշխատանքի արդիականությունը կայանում է նրանում, որ ներկայումս անցում է կատարվում դեպի նոր (ոչ ավանդական) ուսուցման տեխնոլոգիաներ՝ կապված հասարակության գոյության և զարգացման պայմանների փոփոխության հետ:

Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է դիտարկել և ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաները ժամանակակից դպրոցում դասավանդման ժամանակ:

Հետազոտական աշխատանքի **խնդիրներն** են՝

- դիտարկել ժամանակակից դպրոցում դասավանդման ոչ ավանդական տեխնոլոգիաների կիրառումը և դրանց ընտրության չափանիշները,
- բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների հայեցակարգը կրթության մեջ,
- ուսումնասիրվող թեմայի վերաբերյալ աշխատանքային փորձի ուսումնասիրություն,
- բացահայտել մանկավարժական խաղերի առանձնահատկությունները,
- ցույց տալ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ դասերի կազմակերպման հնարավոր մեթոդաբանությունը,
- որոշել, թե ինչ տեղ են զբաղեցնում խաղային տեխնոլոգիաները ուսումնական գործընթացում:

Հետազոտական աշխատանքի գործնական և տեսական նշանակությունը:

Ուսուցչի կողմից կազմակերպված խաղերը նպաստում են սովորողի հետազոտական, ստեղծագործական, նախաձեռնողական, ինքնակազմակերպման, ժամանակի արդյունավետ կառավարման հմտությունների ձևավորմանը և հնարավորություն են տալիս նրանց ինքնուրույն կամ մյուսների հետ համատեղ աշխատանքի շնորհիվ գործնականորեն կիրառել դասի ընթացում ձեռք բերած տեսական գիտելիքները և դրսևորել իրողությունները քննադատաբար ուսումնասիրելու, վերլուծելու, ստեղծագործական նորարար մոտեցումներ կիրառելու ունակություններ:

Հետազոտական աշխատանքի կառուցվածքը:

Հետազոտական աշխատանքը բաղկացած է ներածական մասից, հիմնական մասից, եզրակացություններից և առաջարկություններից, ինչպես նաև օգտագործված գրականության ցանկից:

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՕԳՏԱԳՈՐԾՈՒՄԸ ՖԻԶԻԿԱՅԻ

ԴԱՍՏԱՎԱՆԴՄԱՆ ՊՐՈՑԵՍՈՒՄ

Դասավանդման ավանդական մեթոդները հասարակության զարգացման ներկա փուլում կորցրել են իրենց սրությունը, առաջին պլան են մղվում ուսուցման ակտիվ ձևերը: Ակտիվ ձևերի ներդրման հիմնական խնդիրն է մրցակցության պատրաստ, կյանքի հարցերը լուծելու մեջ անկախ, ստեղծագործ անհատականություն կրթելը: Անհրաժեշտ է կատարելագործել ոչ միայն նոր գիտելիքների փոխանցման մեթոդների համակարգը, այլև երեխաների մոտ տարբեր հմտություններ և կարողություններ զարգացնելու մեթոդները: Դասերում ակտիվ ձևերի ներդրման գործընթացում դրվում են հետևյալ խնդիրները¹՝

- բարձրացնել աշակերտների հետաքրքրությունը դասի նկատմամբ,
- փոխազդեցություն ուսուցչի և աշակերտի միջև,
- ուսուցչի կողմից աշակերտների ստեղծագործական, հուզական, փորձարարական գործունեության մոտիվացիայի զարգացման համար լավագույն պայմանների ստեղծում.
- բարենպաստ հուզական դաշտի ստեղծում:

Վերջին շրջանում ավելի ու ավելի շատ ուսուցիչներ են դիմում ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդների կիրառմանը: Ինտերակտիվ մոտեցումը աշակերտների գործունեության որոշակի տեսակ է, որը կապված է ինտերակտիվ դասի ընթացքում ուսումնական նյութի ուսումնասիրության հետ: Ինտերակտիվ մեթոդներից առաջնահերթությունը պատկանում է խաղերին, որի նպատակն է խթանել ճանաչողական գործընթացը:

Խաղը համարվում է առարկայի նկատմամբ աշակերտների հետաքրքրությունը մեծացնելու, փոքր խմբերում աշխատելու հմտություններ ձեռք բերելու կարևոր միջոց, ինչպես նաև նրանց գործողությունների համար պատասխանատվության

¹ Տե՛ս՝ Бабанский Ю.Н., Методы обучения в современной общеобразовательной школе, М., Просвещение, 1985, էջ 105

զգացում ձևավորելու միջոցներից մեկը: Աշակերտների ակտիվությունը նյութի նման մատուցմամբ դրսևորվում է վառ, կրում է երկարաժամկետ բնույթ և «պարտադրում է ակտիվ լինել»:

Դեռահաս երեխաների խաղի առանձնահատկություններն են՝ երեխայի կենտրոնացումը դասի վրա, իրադարձությունների հումորային երանգավորումը, պրակտիկ ցանկությունը և խոսքի գործունեության կողմնորոշումը:

Խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման այն եզակի ձևերից են, որոնք հնարավորություն են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնել ոչ միայն աշակերտների աշխատանքը ստեղծագործական մակարդակով, այլև հիմնական նյութն ուսումնասիրելու ամենօրյա քայլերը: Այսինքն՝ եթե կրթական բովանդակությունը դնենք խաղի պատյանում, ապա կկարողանանք լուծել մանկավարժության առանցքային խնդիրներից մեկը՝ կրթական գործունեության մոտիվացիայի խնդիրը:

Դասերի խաղային ձևը ստեղծվում է դասարանում՝ օգտագործելով խաղային տեխնիկան և իրավիճակները: Օգտագործելով այս կամ այն խաղը, մենք կարող ենք բոլոր ուսումնական գործունեությունը ստորադասել խաղի կանոններին, ներմուծել մրցակցային տարր, դասի դիդակտիկ նպատակ դնել խաղային խնդրի տեսքով և օգտագործել ուսումնական նյութը որպես միջոց:

Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ճիշտ արժեքավորելու համար ուսուցիչները պետք է քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները: Դիդակտիկական խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սխտեմատիկությունից, ապա նաև՝ խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից²:

Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում: Խաղային գործունեության մեջ մտնում են խաղեր և վարժություններ, որոնք զարգացնում են առարկաների բնույթը, բնութագրիչ հատկանիշները բացահայտելու, դրանք իրար հետ համեմատելու և համադրելու կարողությունները: Խաղերը նաև թույլ են տալիս տարբերել իրական երևույթները անիրականից,

² Волков И.П., Педагогические технологии, М., Просвещение, 1990, էջ 59

զարգացնում են ինքնատիրապետումը, ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն:

Բոլոր գործնական խաղերի տեխնոլոգիան կազմված է մի քանի փուլերից³

1. **Նախապատրաստական:** Այս փուլի մեջ մտնում է սցենարի մշակումը, պարապմունքի նպատակի որոշումը, առաջադրված խնդրի հիմնավորումը, գործնական խաղի պլանի մշակումը, գործող անձանց բնութագրումը և այլն:
2. **Մուտք խաղի մեջ:** Հայտարարվում են մասնակիցների անունները, խաղի պայմանները, փորձաքննողների անունները, գլխավոր նպատակը, հիմնավորվում է իրադրությունների ընտրությունը: Առաջադրվում են նաև չափորոշիչները, կանոնները և դրույթները:
3. **Խաղի գործընթացը:** Խաղն սկսվելուն պես ոչ ոք իրավունք չունի միջամտելու կամ որևէ բան փոխելու: Միայն խաղավարն է իրավասու մասնակիցների գործողությունները վերահսկելու և կարգավորելու, եթե նրանք հեռանում են գլխավոր նպատակից կամ շեղվում են խաղի կանոններից:
4. **Խաղի արդյունքների վերլուծություն և գնահատում:** Արտահայտվում են փորձաքննիչները, կարծիքներ փոխանակում, իսկ խաղի մասնակիցները կարող են պաշտպանել և պարզաբանել իրենց գործողությունները: Վերջնական փուլում ուսուցիչը նշում է ձեռքբերումների ու խաղի արդյունքների և թույլ տրված սխալների մասին և ամփոփում պարապմունքի վերջնական արդյունքը:

Ցանկացած տեխնոլոգիա ունի միջոցներ, որոնք ակտիվացնում և ուժեղացնում են աշակերտների գործունեությունը, որոշ տեխնոլոգիաներում այդ գործիքները կազմում են արդյունքների արդյունավետության հիմնական գաղափարը և հիմքը:

Նման տեխնոլոգիաները ներառում են խաղային տեխնոլոգիաներ: Մա այն է, ինչ էս օգտագործում էմ ֆիզիկայի դասին:

Ես համակարգված բարելավում և խորացնում էմ իմ գիտելիքները իմ դասավանդվող առարկաների տեսության և մեթոդիկայի վերաբերյալ, թարմացնում մեթոդական գրականությունը և փորձում էմ նոր տեխնոլոգիաներ կիրառել իմ աշխատանքում:

³ Эльконин Д. Б., «Психология игры», М., Педагогика, 1978, էջ 59

Վերջերս պարբերական և մեթոդական գրականության մեջ ավելի ու ավելի հաճախ է արծարծվում հարցը՝ ի՞նչ է կատարվում այսօր դպրոցական ֆիզիկայի հետ: Զարմանալիորեն, մենք ապրում ենք գիտական և տեխնոլոգիական առաջընթացի դարաշրջանում, և դպրոցականների հետաքրքրությունը ֆիզիկայի նկատմամբ անշեղորեն նվազում է: Ինչո՞ւ: Դպրոցականներին տալով այս հարցը՝ պարզվեց, որ⁴

- նրանցից ոմանք չեն պատրաստվում շարունակել զբաղվել գիտությամբ և տեխնիկայով, և, հետևաբար, նրանք պարզապես ֆիզիկայի կարիք չունեն:
- Մյուսներին չեն հետաքրքրում ֆիզիկայի դասերը, քանի որ ինչ ասվում է դասարանում, նրանք արդեն գիտեն ամսագրերից, թերթերից, հայտնի գրքերից, հեռուստատեսային հաղորդումներից:
- Մյուսները դժգոհում են վերացական հասկացությունների յուրացման դժվարությունից, չեն ցանկանում անգիր անել ձևակերպումները:

Նրանց մեծ մասի համար դպրոցական ֆիզիկայի դասընթացն անհետաքրքիր է ու անհասկանալի: Իսկ աշակերտների համեմատաբար փոքր մասի համար, ովքեր կենտրոնացած են գիտության և տեխնիկայի վրա, այս դասընթացը երբեմն պարզապես անարդյունավետ է, այն առանձնապես չի նպաստում նրանց զարգացմանը:

Ելնելով վերոգրյալից՝ ներկայումս անհրաժեշտ է բարձրացնել ֆիզիկայի ոչ միայն ճանաչողական, այլև զարգացող, դաստիարակչական գործառույթը՝ կարևորագույն առարկաներից մեկը: Սա անհրաժեշտ է բոլորին՝ և՛ բնագետներին, և՛ հումանիտար գիտություններ ուսումնասիրողներին: Քանի որ, նախ, ֆիզիկան մարդու համար շրջապատող աշխարհի մասին գիտելիքների ամենակարևոր աղբյուրն է, այն փնտրում է հարցերի պատասխաններ՝ ինչպես է աշխատում շրջապատող աշխարհը, ինչ օրենքներին են ենթարկվում դրանում տեղի ունեցող գործընթացներն ու երևույթները: Երկրորդ, ֆիզիկան, շարունակաբար ընդլայնելով և բազմապատկելով մարդու հնարավորությունները, ապահովում է նրա վստահ առաջընթացը տեխնիկական առաջընթացի ճանապարհին: Երրորդ, դա բնական գիտությունների հիմքն է, նշանակալի ներդրում ունի մարդու հոգևոր կերպարի

⁴ Шепель В.М., Особенности педагогической технологии, М., ЮНИТИ, 1994, էջ 71

գարգացման գործում, ձևավորում է նրա աշխարհայացքը և սովորեցնում է կողմնորոշվել մշակութային արժեքների մասշտաբով:

Յուրաքանչյուր դասարանում միասին սովորում են տաղանդավոր, ուժեղ և թույլ, երեխաներ: Ֆիզիկա առարկայի (նոր առարկայի) առաջին իսկ ամիսներին դասավանդումը ակնհայտ է, որ յոթերորդ դասարանի աշակերտները, հատկապես նրանք, ովքեր վատ են սովորում, աստիճանաբար կորցնում են հետաքրքրությունը առարկան ուսումնասիրելու նկատմամբ: Ֆիզիկան նոր առարկա է յոթերորդ դասարանցիների համար: Դասընթացի սկիզբը կապված չէ բարդ գործընթացների և բանաձևերի ուսումնասիրության հետ, չկան հաշվողական ծավալուն գործողություններ: Ուստի առաջին դասերին բոլոր երեխաներն առանց բացառության ակտիվ են և հետաքրքրված: Ժամանակի ընթացքում վերանում է առարկայի նորության տարրը, որոշակի կատեգորիայի երեխաների համար ուսումնական նյութը բարդանում և մշուշոտ է դառնում: Առարկան ակտիվորեն ուսումնասիրելու և ավելի լավ արդյունքներ ստանալու մոտիվացիան 7-րդ դասարանի աշակերտների մոտ թուլանում է այն պատճառով, որ ֆիզիկան պարտադիր առարկա չէ դպրոցում պետական քննություններ հանձնելիս, և առարկան հազվադեպ է ընդգրկվում ընդունելության քննությունների ցուցակում: Հետևաբար, օգտագործելով միայն վերապատրաստման դասընթացների ավանդական կազմակերպումը, անհնար է հասնել երեխաների հարյուր տոկոս հետաքրքրության իրենց առարկայի նկատմամբ, աջակցել յուրաքանչյուր աշակերտի ֆիզիկա սովորելու կայուն ցանկությանը⁵:

Դասարանում խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը թույլ է տալիս լուծել վերը նշված խնդիրները: Սա ոչ միայն հնարավորություն է աշակերտներին հետաքրքրելու առարկայի բովանդակությամբ, այլ նաև նպաստելու նրանց սոցիալական հարմարվողականությանը, երեխաների կողմից սոցիալական նոր դերերի ձևավորմանը: Համոզված ենք, որ նման դասերին սովորողները ավելի ակտիվ են աշխատում: Հատկապես հաճելի է, որ այն աշակերտները, ովքեր սովորում են դժկամությամբ, մեծ ոգևորությամբ են աշխատում նման դասերին: Եթե դասը կառուցվում է մրցութային ձևով, ապա, բնականաբար, յուրաքանչյուր սովորող ունի հաղթելու ցանկություն, և դրա համար պետք է լավ գիտելիքներ ունենան (սա

⁵ Селевко Г.К., Современные образовательные технологии, М., Народное образование, 1998, էջ 91

հասկանում են և փորձում են ավելի լավ պատրաստվել դասին): Յուրաքանչյուր նման դասից հետո երեխաներից լսում եմ «Եկեք նորից խաղանք» արտահայտությունը, որը վկայում է դասի հաջողության մասին:

Խաղային տեխնոլոգիաները կարելի է օգտագործել ոչ միայն 7-րդ դասարանում, այլ նաև կրթական ցանկացած մակարդակում: Իհարկե, ավագ դպրոցում նման դաս պատրաստելը ուսուցչից շատ ժամանակ կպահանջի: Բայց սա արդարացված կլինի, երբ ուսուցիչը տեսնի այն ոգևորվածությունը, որով աշխատում են երեխաները:

Ի լրումն վերը նշված բոլորի, դասարանում խաղերը կարող են օգտագործվել ճանաչողական էզոցենտրիզմի հաղթահարման և աշակերտների ճանաչողական և հաղորդակցական կարողությունների ընդլայնման համար: Այս դեպքում խաղերը պետք է լինեն խմբակային: Դիտարկենք մի քանի խաղեր, որոնք առավել հարմար են աշակերտների խմբային աշխատանքի համար⁶:

1. «Կարծիքների բազմազանություն»

«Կարծիքների փոխանակումը» որոշակի խնդրի կամ թեմայի վերաբերյալ դատողությունների խմբային գործունեության մասնակիցների կողմից կազմակերպված խաղն է:

Նման խմբային գործունեության մեթոդական առանձնահատկությունը դասի նյութի հիման վրա անավարտ արտահայտություններով նախադասություններն են: Դրանց բարձրաձայն ընթերցումից հետո մասնակից կողմը պետք է շարունակի նախադասությունը:

Ուսուցչի համար նախապատրաստական աշխատանքի դժվարությունը սկզբնական նախադասությունները խնդրահարույց, ճանաչելի և հակիրճ ձևակերպելն է: Քարտերի քանակը հավասար է քննարկման մասնակիցների թվին: Քարտի վրա գրված են առաջին մի քանի բառերը, որոնցով սկսվում է հարցը: Հաջող աշխատանքը պահանջում է հետաքրքրության և փոխադարձ աջակցության մթնոլորտի ստեղծում: Ցանկալի է ընտրել թեմաներ, որոնք թույլ են տալիս տարբեր

⁶ Прутченков А.С., Возможности игровой технологии: понятия и термины, 2005, էջ 97

մոտեցումների համակեցություն: Արդյունքում կարող եք ամփոփել ստացված պատասխանները:

2. «Գտիր պատասխանը»

20 աշակերտներից բաղկացած դասարանի համար ուսուցիչը պատրաստում է 20 հարց և 40 պատասխաններ (որոնցից միայն 20-ն են ճիշտ): Խաղը տեղի է ունենում երկու փուլով: Դասարանը բաժանվում է երկու փուլի՝ հարցադրողների և պատասխանողների:

Հարցադրողները տալիս են 20 հարցերի թերթիկները, իսկ պատասխանողների մոտ լինում են 40 թերթիկ պատասխաններ, նրանք պետք պետք յուրաքանչյուր 20 հարցին կցեն ճիշտ պատասխանները: Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխան 1 միավոր է: Հաղթում է այն խումբը, ով ավելի շատ միավոր է վաստակել:

Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործմամբ մենք կարող ենք տարբերակել դասերի հետևյալ տեսակները⁷

- դերային խաղեր դասարանում,
- խաղային առաջադրանքների օգտագործմամբ կրթական գործընթացի կազմակերպում,
- ուսումնական գործընթացի խաղերի կազմակերպում՝ օգտագործելով առաջադրանքները, որոնք սովորաբար առաջարկվում են ավանդական դասերին,
- խաղի օգտագործումը դասի որոշակի փուլում (սկիզբ, միջնամաս, ավարտ, նոր նյութի ծանոթացում, գիտելիքների, հմտությունների համախմբում, ուսումնասիրվածի կրկնություն և համակարգում);
- ֆիզիկա առարկայից կազմակերպել խաղային մրցումներ ոչ միայն դասարանի աշակերտների միջև, այլև զուգահեռ դասարանների միջև: Երբեմն նման մրցույթները հանդիսանում են մոտիվացիոն աղբյուր նյութն առավել լավ սերտելու համար:

⁷ Ильина Т.А., «Педагогика», М., Просвещение, 1984, էջ 182

3. «Գործնական խաղեր»

Գործնական խաղերն օգտագործվում են առաջացած խնդիրների ամբողջականությունը նոր կերպ լուծելու համար, նյութի ամրացումը, ստեղծագործական ունակությունների զարգացումն: Ընդհանրական սովորելը հնարավորություն է տալիս ունենալ լավ հիշողություն և սովորել առարկան տարբեր ձևերով⁸:

Այսպիսով, խաղային տեխնոլոգիաները կարևոր տեղ են զբաղեցնում կրթական գործընթացում, քանի որ դրանք ոչ միայն նպաստում են ճանաչողական հետաքրքրությունների դաստիարակմանը և աշակերտների գործունեության ակտիվացմանը, այլև կատարում են մի շարք այլ գործառույթներ՝

1. Պատշաճ կազմակերպված խաղը՝ հաշվի առնելով նյութի առանձնահատկությունները, մարզում է հիշողությունը, օգնում աշակերտներին զարգացնել խոսքի հմտություններն ու կարողությունները;
2. խաղը խթանում է աշակերտի մտավոր գործունեությունը, զարգացնում է ուշադրությունը և ճանաչողական հետաքրքրությունը առարկայի նկատմամբ,
3. խաղը՝ աշակերտների պասիվությունը հաղթահարելու մեթոդներից մեկն է,
4. որպես թիմի մաս, յուրաքանչյուր աշակերտ պատասխանատու է ամբողջ թիմի համար, յուրաքանչյուրը հետաքրքրված է իր թիմի լավագույն արդյունքով, յուրաքանչյուրը ձգտում է հնարավորինս արագ և հաջողությամբ կատարել առաջադրանքը:

Այսպիսով, խաղային մրցույթները նպաստում են բոլոր աշակերտների կատարողականի բարձրացմանը:

⁸ Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С., "Технология игры в обучении и развитии", М., Российское педагогическое агентство, 1996, էջ 109

**ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՊԼԱՆԱՎՈՐՄԱՆ ԵՎ
ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԸՆԹԱՑՔԸ**

Իմ հետազոտական աշխատանքի համար ընտրել եմ 7-րդ դասարանը, որտեղ սովորողների թիվը 18 է, որից 9՝ տղա, 9՝ աղջիկ: Հուսով եմ, որ հետազոտության ժամանակ կիրառվող մեթոդը կբարձրացնի առարկայի հանդեպ հետաքրքրությունը և կբարձրացնի աշակերտների մոտիվացիան: Դասարանում առաջավոր աշակերտները թվով ութն են, մնացածը թույլ սովորողներ են:

Հետազոտական աշխատանք սկսելուց առաջ խորհրդակցել եմ դասղեկի հետ:

Դասարանը՝ Յոթերորդ

Դասի թեմա՝ «Մարմինների շարժումը և փոխազդեցությունը: Մեխանիկական շարժում: Շարժման հարաբերականությունը»:

Դասի նպատակները՝ «Կարծիքների փոխանակում» խաղի միջոցով աշակերտների մոտ ամրակայել թեմայի կարևորությունը և բարձրացնել հետաքրքրությունը առարկայի նկատմամբ:

Արժեքային համակարգ՝ ձևավորել ընկալելու և գնահատելու կարողություն, խաղի միջոցով բավարերլ նյութի հանդեպ հետաքրքրությունները:

Խնդիրները՝

- Աշակերտների մոտ ձևավորել թիմային աշխատանքի կարևորությունը,
- Կիրառել ձեռք բերված գիտելիքները, կարողությունները և հմտությունները:

Վերջնարդյունքը՝ Խաղի ավարտին ներկայացնել արդյունքները:

Դասի կահավորում՝ Անավարտ նախադասություններ, գրիչ, զանգ

Դասի ընթացք: Արդեն իսկ ուսումնասիրված թեմայից կազմվում են հարցեր, որոնք ավարտուն տեսք չունեն: Ոչ ավարտուն տեսք ունեցող նախադասությունները ունեն պատասխաններ, որոնք գրված են դիմային հատվածում, սակայն գրված են

խառը հերթականությամբ, երեխաները պետք է ընտրեն կամ գծերով միմյանց միացնեն ճիշտ պատասխանները: Հաղթում է այն թիմը, որը տալիս է ավելի շատ ճիշտ պատասխաններ:

Օրինակ այսպես՝

1. Ժամանակի ընթացքում մարմնի դիրքի փոփոխությունն այլ մարմինների նկատմամբ կոչվում է ...	1. Հավասարաչափ
2. Այն մարմինը, որ նկատմամբ դիտարկվում է այլ մարմինների շարժումը, կոչվում է ...	2. Մեխանիկական շարժում
3. Այն մարմինը, որի չափերը տվյալ պայմաններում կարելի է անտեսել, կոչվում է ...	3. Հավասարաչափ շարժում
4. Այն շարժումը, որի ընթացքում մարմինը կամայական հավասար ժամանակամիջոցներում անցնում է հավասար ճանապարհներ, կոչվում է ...	4. Հաշվարկման մարմին
5. Այն շարժումը, որի դեպքում մարմնի անցած ճանապարհն ուղիղ համեմատական է շարժման ժամանակին, կոչվում է ...	5. իներցիա
6. Այլ մարմինների ազդեցության բացակայությամբ մարմնի դադարի կամ ուղղագիծ հավասարաչափ շարժման վիճակը պահպանելու երևույթը կաչվում է ...	6. Նյութական կետ

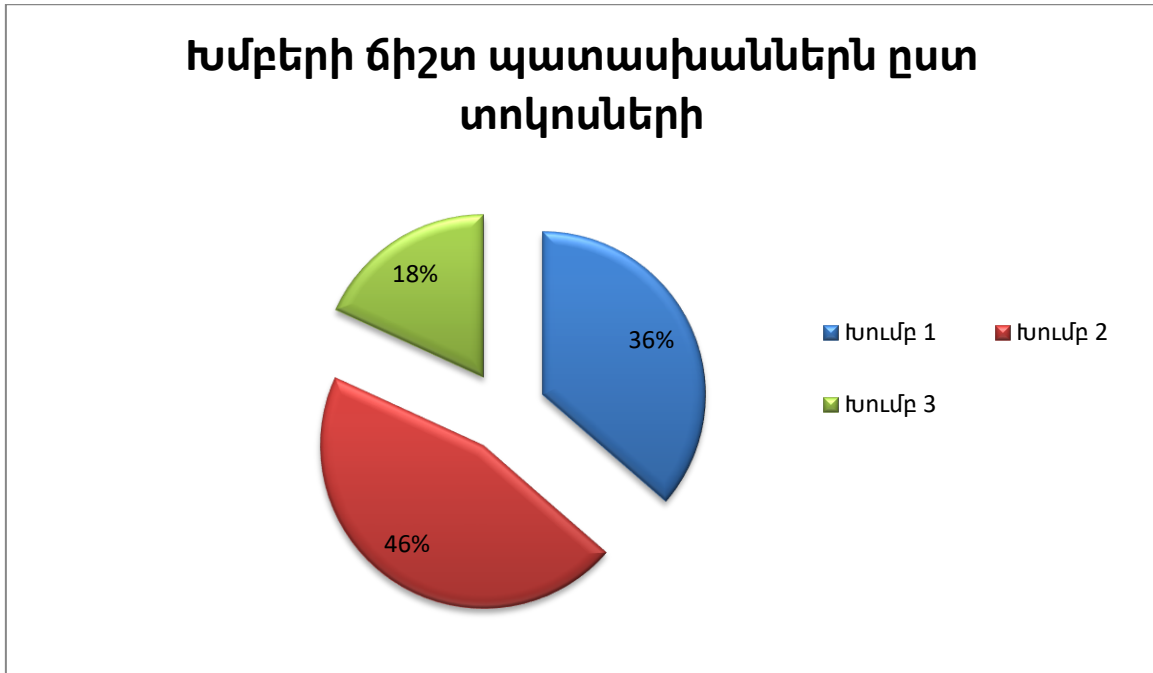
- 1 – 2
- 2 – 4
- 3 – 6
- 4 – 3
- 5 – 1
- 6 – 5

Վերը նշվածները ճիշտ պատասխաններն են: Քանի որ ինչպես նշել էինք դասարանում կան 18 աշակերտներ, որոշում կայացվեց բաժանել երեք խմբերի:

Երեխաներին տրվել է 5 բույս հարցերին պատասխանելու համար: Այն խմբերը, որոնք պատրաստ են եղել անմիջապես զանգել են զանգակի միջոցով:

Բոլոր խմբերի ավարտելուց հետո սկսվում են միավորների հաշվումը:

Յուրաքանչյուր խումբ ձեռք է բերել տարբեր միավորներ:



- Առաջին խմբում ճիշտ են պատասխանել 4 հարցի (36%)
- Երկրորդ խմբում ճիշտ են պատասխանել 5 հարցի (46%)
- Երրորդ խմբում ճիշտ են պատասխանել 2 հարցի (18%)

Այնուամենայնիվ աշխատանքի բոլոր փուլերում պետք է նկատի ունենալ, որ մեր ակնկալած արդյունքներից գլխավորը խմբային աշխատանքի արդյունքները ինքնուրույն ներկայացումն է, այսինքն սովորողի ստեղծագործական կարողությունների և հմտությունների ձեռքբերումը:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԵՎ ԱՌԱՋԱՐԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Խաղերի կիրառման հաջողությունը կախված է առաջին հերթին անհրաժեշտ բանավոր հաղորդակցության մթնոլորտից, որը ուսուցիչը ստեղծում է դասարանում: Ուսուցչի և սովորողների միջև վստահությունն ու շփման հեշտությունը, որն առաջացել է ընդհանուր խաղային մթնոլորտի և հենց խաղերի շնորհիվ, երեխաներին տրամադրում է լուրջ խոսակցությունների, ցանկացած իրական իրավիճակի քննարկման: Ելնելով վերը նշվածից՝ կարելի է հետևյալ եզրակացությունները անել՝

1. Խաղը նպաստում է աշակերտների ճանաչողական գործունեության զարգացմանը: Այն կրում է զգալի բարոյական սկզբունք, քանի որ նյութի յուրացման ընթացքը դարձնում է ուրախ, ստեղծագործ և կոլեկտիվ:
2. Խաղի օգտագործումը դասարանում թույլ է տալիս աշակերտներին ձևավորել և զարգացնել հմտություններ և կարողություններ՝ գտնելու անհրաժեշտ տեղեկատվությունը, վերափոխելու այն, դրա հիման վրա պլաններ և որոշումներ մշակելու ինչպես կարծրատիպային, այնպես էլ ոչ կարծրատիպային իրավիճակներում:
3. Խաղը էմոցիոնալ ազդեցություն է ապահովում սովորողների վրա, ակտիվացնում անհատի ռեզերվային հնարավորությունները: Այն հեշտացնում է գիտելիքների, հմտությունների և կարողությունների ձեռքբերումը, նպաստում դրանց ակտուալացմանը:
4. Խաղի հոգեբանական ազդեցությունը դրսևորվում է սովորողների ինտելեկտուալ աճի մեջ: Դասարանում դրա մանկավարժական և հոգեբանական մտածված օգտագործումը ապահովում է մտավոր գործունեության անհրաժեշտության զարգացումը: Իսկ դա հանգեցնում է աշակերտների մտավոր գործունեության, մտավոր և ճանաչողական անկախությանը և նախաձեռնողականությանը:
5. Խաղը ձևավորում է ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու, նրանց գործողությունները գնահատելու կարողություն,

6. Խաղային տեխնոլոգիաները մանկավարժական տեխնոլոգիաների տեսակներից են, որոնցում սովորելու մեթոդը խաղն է: Խաղը որպես ուսուցման մեթոդ, ավագ սերունդների փորձը երիտասարդներին փոխանցելը օգտագործվել է դեռ հնուց: Խաղը լայնորեն կիրառվում է ժողովրդական մանկավարժության մեջ, նախադպրոցական և արտադպրոցական հաստատություններում: Կան խաղերի բազմաթիվ դասակարգումներ, այս ուսումնասիրության մեջ դասակարգման մոդելը ընդգծված է դասի կառուցվածքային տարրերի համաձայն՝ խաղեր նոր նյութ սովորելու համար, խաղեր համախմբման համար, գիտելիքների ստուգման խաղեր, ընդհանրացնող խաղեր, հանգստի խաղեր՝ դադարներ: Խաղերը երեխաների մտավոր գործունեությունը դաստիարակելու արժեքավոր միջոց են, դրանք ակտիվացնում են մտավոր գործընթացները, բայց միայն այն դեպքում, եթե դա իրականացվում է խելացի կազմակերպչի կողմից:
7. Դասերի խաղային ձևը ստեղծվում է խաղային տեխնիկայի և իրավիճակների օգնությամբ, որոնք թույլ են տալիս ակտիվացնել աշակերտների ճանաչողական գործունեությունը: Խաղ պլանավորելիս դիդակտիկ նպատակը վերածվում է խաղային առաջադրանքի, ուսումնական գործունեությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին, ուսումնական նյութն օգտագործվում է որպես խաղի միջոց, ուսումնական գործունեության մեջ ներմուծվում է մրցակցության տարր, որը դիդակտիկ առաջադրանքը վերածում է խաղի, իսկ դիդակտիկ առաջադրանքի հաջող կատարումը կապված է խաղի արդյունքի հետ:

Ֆիզիկա ուսումնասիրելու հետաքրքրությունը մեծապես կախված է դասերի ընթացքից: Նույնիսկ լավագույն դասերին պարտավորության տարրը խանգարում է առարկայի նկատմամբ կրթի զարգացմանը: Ուստի ֆիզիկայի դասերին անհրաժեշտ է կիրառել ինչպես ավանդական, այնպես էլ ոչ ավանդական կրթական տեխնոլոգիաներ, այս ուսումնասիրությունը դիտարկում է խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը:

Նյութից կարող ենք անել հետևյալ առաջարկությունները՝

- որպես խաղային տեխնոլոգիաներ օգտագործել ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաները, հատկապես, որ ներկայումս բոլոր երեխաները ունեն սմարթֆոններ,
- երեխաներին պետք է պարբերաբար հուշել, որ խաղի ընթացքում պետք է տրամաբանել այնպես կարծես նրանք արդեն չափահաս են, մտածել ինչպես մեծահասակները, գործել այնպես ինչպես կվարվեին ամենաձայրահեղ իրավիճակներում՝ դժվարությունները հաղթահարելու իրենց կարողության սահմաններում:
- Ապահովել բարձր ակտիվություն: Խաղի հուզական երանգավորումը առաջացնում է մասնակիցների բացության բարձր աստիճան: Մարդը բացվում է, խաղի մեջ հրաժարվում է հոգեբանական պաշտպանությունից, կորցնում է զգոնությունը, դառնում այնպիսին ինչպիսին որ կա: Դա կարելի է բացատրել նրանով, որ խաղի մասնակիցը լուծում է խաղային խնդիրներ, հիացած է այդ ամենով և, հետևաբար, պատրաստ չէ հակառակ կողմի հակառակությանը: Փորձնականորեն ցույց է տրվել, որ ուշադրության որոշակի շեղման իրավիճակում երբեմն ավելի հեշտ է համոզել մարդուն ընդունել իր փոխարեն նոր տեսակետ: Եթե ինչ-որ աննշան բան շեղում է մարդու ուշադրությունը, ապա համոզելու ազդեցությունն ավելի ուժեղ կլինի: Թերևս դա որոշ չափով որոշում է խաղային իրավիճակների ուսուցման ազդեցության բարձր արտադրողականությունը:

Վերոնշյալ եզրակացությունները և առաջարկությունները չեն հավակնում լինել ֆիզիկայի դասի տարբեր փուլերում խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման խնդրի վերջնական և սպառիչ լուսաբանում, սա բավականին լայն թեմա է և կախված է դասավանդող ուսուցչի որոշումից թե ինչ թեմայի շրջանակներում կարելի է դասերն անցկացնել խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով:

ՕԳՏԱԳՆՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Бабанский Ю.Н., Методы обучения в современной общеобразовательной школе, М., Просвещение, 1985, 208 էջ
2. Волков И.П., Педагогические технологии, М., Просвещение, 1990, 381 էջ
3. Ильина Т.А., «Педагогика», М., Просвещение, 1984, 496 էջ
4. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С., "Технология игры в обучении и развитии", М., Российское педагогическое агентство, 1996, 270 էջ
5. Прутченков А.С., Возможности игровой технологии: понятия и термины, 2005, М., 280 էջ
6. Селевко Г.К., Современные образовательные технологии, М., Народное образование, 1998, 256 էջ
7. Шепель В.М., Особенности педагогической технологии, М., ЮНИТИ, 1994, 194 էջ
8. Эльконин Д. Б., «Психология игры», М., Педагогика, 1978, 269 էջ