



# «Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը  
ֆիզիկա առարկայի դասավանդման գործընթացում:

Առարկան՝ Ֆիզիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Անահիտ Գրիգորյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Արարատի Արգավանդի միջնակարգ  
դպրոց

Երևան 2022

# Բովանդակություն

Ներածություն.....	3-4
Հիմնական մաս.....	5
Խաղը որպես սովորելու միջոց.....	6-8
Խաղերի տեսակները և գործառույթները .....	9-13
Հետազոտական մաս.....	14-15
Եզրակացություն.....	16
Գրականության ցանկ.....	17

# Ներածություն

## Հետազոտության նպատակը՝

1. Ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների ներգրավածությունը դասապրոցեսում:
2. Խաղի միջոցով աշակերտների ուշադրությունը կենտրոնացնել առարկայի յուրացմանը:
3. Զարգացնել արագ կողմնորոշվելու կարողությունը:

## Հարց՝ Ինչքանով է խաղային տեխնոլոգիաները ներգրաված դպրոցական ծրագրում:

## Ենթահարց՝ Ինչպիսի խաղեր կարելի է ընդգրկել դասընթացում:

Ինչքանով են աշակերտներ մասնակցում և յուրացնում թեման:

## Պնդում՝ Որպեսզի դասընթացի յուրացումը լինի ավելի հեշտ և մատչելի:

Բնական գիտությունների նկատմամբ հետաքրքրությունը խթանելու ուղիներից է նորարարությունը դպրոցականների կրթական գործընթացի կազմակերպման գործում՝ օգտագործելով ժամանակակից դասավանդման տարբեր տեխնոլոգիաներ:

Ներկայումս շատ աշակերտներ անտարբեր են դարձել բնագիտական առարկաների հանդեպ՝ հատկապես ֆիզիկա առարկայի նկատմամբ: Այդ իսկ պատճառով պետք է մտածել այնպիսի դասավանդման մեթոդներ, որի միջոցով հնարավոր կլինի ուշադրությունը կենտրոնացնել դեպի առարկան:

Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները: Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և

ուշադիր:Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռ բերում և զարգացնում զննողականությունը : Ինչպես դարձնել դասը հետաքրքիր, գրավիչ, հասնել նրան, որ այն ձևավորի ճանաչողական հետաքրքրություն, աշակերտների ստեղծագործական և մտածողական ակտիվություն: Դասի կազմակերպման բազմաթիվ հնարքներից աշակերտների մոտ հետաքրքրություն են ստեղծում խաղը և խաղային իրադրությունները: {1 }

«Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը, կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրասիրության վառվող կրակ»:

**Վ. Ա. Մուխոմլինսկի**

## **Հիմնական մաս**

«Որպեսզի ուղեղը սովորի, անհրաժեշտ է զգացմունքներ արթնացնել, հուզել», – պնդում են ուղեղի աշխատանքը ուսումնասիրող գիտնականները: Ուսուցման նորագույն տեղեկնյուններից

Է այսպես կոչված ներդրողի դակտիկան, որն ունի մեկ առանցքային մոտեցում. չկա ուսուցում առանց զգացմունքների:

Ուսման մեջ խաղերի կիրառման անժխտելի արդյունավետությունը, կարծում եմ, հենց այս փաստի վրա է հիմնված:

Ուսուցանող են խաղի բոլոր տեսակները: Սակայն ուսուցմանը հատուկ ուղղված են դիդակտիկ խաղերը, որոնք կատարում են երկու կարևորագույն գործառույթ.

- ✚ խթանում են նոր գիտելիքների արդյունավետ յուրացումը
- ✚ նպաստում են գիտելիքների ամրապնդմանը, գործածմանը և կատարելագործմանը

Հետաքրքիր խաղային մեթոդ է երևակայական իրադրությունների խաղարկումը, որի ընթացքում երեխայի գիտելիքները և կարողությունները ձեռք են բերվում պարտադրված դերային գործողությունների միջոցով: Ուսուցման խաղային մեթոդները խաղային հնարների բազմազանության հաշվին ունեն տարբերակված կիրառության լայն հնարավորություններ և հաջողությամբ օգտագործվում են դպրոցականին բոլոր ուղղություններով զարգացնելու ընթացքում: Զարգացման հրաշալի մեթոդ է խաղի յուրաքանչյուր տեսակ:[3]

## **Խաղը որպես սովորելու միջոց**

Խաղը նրա, մանուկ մարդու բնական օրգանական

Հ. Թումանյան

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, որի ընթացքում երեխաներն առաջին անգամ շփվում են իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միացնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում դաստիարակելու նպատակաւացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները [4]: Դա նշանակում է, որ միջավայրը թուլացնում է երեխայի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնան: Խաղի ընթացքում հետևելով երեխայի վարքին՝ կարելի է դատել ընտանիքում մեծահասակների հետ նրանց ունեցած հարաբերությունների մասին: Միաժամանակ երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Նմանակելով մեծահասակների տնային գործերը՝ երեխաները յուրացնում են կենցաղային աշխատանքի որոշ հմտություններ: Խաղերի ճնշող մեծամասնությունն արտացոլում է նաև տարբեր մասնագիտության մարդկանց աշխատանքը: Այսպիսով՝ այստեղից գալիս ենք այն եզրահանգման, որ խաղի միջոցով ընդլայնվում և խորանում են երեխաների հետաքրքրությունները տարբեր մասնագիտությունների նկատմամբ, և ձևավորվում է հարգանք աշխատանքի հանդեպ: Եվ արդյունքում երեխայի մեջ ձևավորվում է մեծի, հասարակայնորեն արժեքավոր դեր կատարելու դրդապատճառը [4]: Սակայն խաղային գործունեություն իրականացնելուց առաջ պիտի որոշել խաղի կանոնները: Դրանք բխում են գործունեության բնույթից, «թեմայից» և այլն: Երեխաներն ընդունում են այդ կանոնները, ենթարկվում դրանց սահմանած պայմաններին, անհրաժեշտության դեպքում՝ փոխում: Այս կերպ վարժվում են հասարակական կյանքի ապրելակերպին՝ իրականացնելով ինքնուրույն ու ստեղծագործական գործունեություն: Ուստի խաղի մեջ մտավոր ակտիվությունը միշտ

շաղկապված է երևակայությանն ու խոսքին. որքան զարգացած է մարդու մտածողությունը, այնքան հստակ է արտահայտվում նրա խոսքը: Իսկ գրագետ խոսքը վկայում է մարդու զարգացած մտածողության մասին: Իսկ խոսքի զարգացման գործընթացն առավելագույն արդյունք է տալիս, երբ ուսուցումն ընթանում է խաղերի ձևով, և ընթացքում օգտագործվում են ակտիվ բառապաշարը հարստացնող սյուժետային նկարներ, աշխուժացնող վարժություններ [2]: Խաղի կանոնները որոշելուց հետո պիտի բաշխել դերերը: Դերերը բաշխելիս պետք է նկատի ունենալ ոչ թե այն, թե ով լավ կկատարի այդ դերը, այլ այն, թե սովյալ դերն ինչ դրական ազդեցություն կունենա երեխաների փոխհարաբերությունների վրա [8]: Դերային խաղերի համար կարևոր են նաև մասնակիցների կարողություններն ու հմտությունները, որոնց նրանք տիրապետում են: Դրանք ընդհանուր ունակություններ են, որոնք պահանջվում են ցանկացած խաղում՝ հաղորդակցման ունակություն, խմբում աշխատելու կարողություն, ղեկավար որակներ, դիրքորոշումը պաշտպանելու ունակություն, անընդհատ փոփոխվող պայմաններում գործելու ունակություն և այլն [5]: Հետևաբար, կարելի է եզրակացնել, որ խաղային գործունեության միջոցով երեխան պիտի իր մեջ ավելացնի դրական ու նվազեցնի բացասական որակները:

Այսպիսով, ինքնակազմակերպվող գործունեության ժամանակ երեխան.

- բավարարում է իր բնական հակումները,
- բացահայտում է իր առանձնահատկությունները,
- ինքնադրսևորվում է,
- սոցիալական հարաբերությունների մեջ է մտնում ընկերների հետ և ինքնուրույն կարգավորում այդ հարաբերությունները,
- փորձում է ինքնուրույն հաղթահարել իր առջև դրված խոչընդոտները:

### **Խաղերի տեսակները և գործառույթները**

Խաղի յուրաքանչյուր տեսակ զարգացման հրաշալի միջոց է սովորողների համար: Ուսուցչի խնդիրն է՝ շարունակել խաղը, ծավալել ու ընդլայնել այն՝ միշտ ուշադրության կենտրոնում պահելով դրա դաստիարակչական և ուսումնական նպատակները:

Վերջին տարիներին խաղերի դասակարգման տարբերակ է առաջարկել Ս. Լ. Նովոսյովովան: Նա դասակարգման հիմք է համարել խաղային գործունեության նախաձեռնությունը, որի հետևանքով առանձնացվել է 3 խումբ [10].

✚ Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը երեխաներն են: Դրանք ինքնուրույն և ստեղծագործական բնույթի խաղեր են: Օրինակ՝ գտի՛ր ավելորդը, շարունակի՛ր շարքը, որոնք ձևավորում են խմբի առանձին առարկաները ընդհանուր անվանման տակ միավորելու, առարկան ըստ «ինչի՞ց է բաղկացած, ի՞նչ է անում» սկզբունքի նկարագրելու ունակություն:

✚ Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը մեծահասակներն են, դրանք ունեն ընդգծված մանկավարժական ուղղվածություն: Դրանցից են՝ ուսուցողական-ինտելեկտուալ խաղերը: Օրինակ՝ պատկերները դասավորի՛ր ըստ գույնի, ըստ ձևի և այլն [9].

✚ Ժողովրդական խաղեր, որոնք ավանդաբար փոխանցվում են սերնդեսերունդ՝ իրենց մեջ ամփոփելով ազգի ավանդույթներն ու սովորույթները:

Ներկայումս արժեքավոր է նաև ռուս մանկավարժներ Ս. Ա. Կոզլովայի և Տ. Ա. Կուլիկովայի կողմից առաջարկված խաղերի դասակարգման եղանակը՝ ըստ որի խաղային գործունեությունը իր բնույթով լինում է ստեղծագործական և նպատակաուղղված զարգացնող կամ կանոնով: Առաջ են քաշվում խաղերի հետևյալ տեսակները՝

1. Ռեժիսորական խաղեր:

2. Խաղ - թատերականացումներ:

3. Շինանյութով խաղեր:

4. Կանոնով խաղեր:

5. Շարժախաղեր:

6. Դիդակտիկական խաղեր:

1. Խաղի անվանումը՝ ռեժիսորական, խոսում է խաղի նմանության մասին ֆիլմերի և ներկայացումների ռեժիսոր-բեմադրողների գործունեության հետ: Իսկապես, ռեժիսորական խաղերում երեխան հանդես է գալիս խաղի բեմադրողի դերում: Ինքն է ընտրում սյուժեն, «գրում է» խաղի «սցենարը», ընտրում խաղի դերերն ու «մասնակիցներին» և ինքն է



կարգավորում խաղի ընթացքը: Ռեժիսորական խաղը ստեղծագործական բնույթի, ինքնուրույն խաղ է: Այն միանձնյա խաղ է, քանի որ մյուս «մասնակիցները» անշունչ առարկաներ են՝ խաղալիքներ, տարբեր իրեր, փոխարինող առարկաներ: Խաղացող երեխան միաժամանակ գործում է իր և մնացած բոլոր «խաղընկերների» կողմից, դրանով իսկ կառավարում խաղային իրադրությունը և կարգավորում խաղի ընթացքը: Ռեժիսորական խաղերի հիմնական առանձնահատկությունը, կարելի է ասել, նույնիսկ առավելությունը այն է, որ խաղն ունի մեկ դերակատար, որի «խաղընկերները» չունեն ցանկություններ, պահանջումներ, հետևաբար չունեն նաև հավակնություններ խաղից, ինչը հնարավորություն է տալիս խաղացող երեխային միանձնյա ղեկավարելու, որոշելու բոլորի փոխարեն և գործելու՝ սեփական նախասիրություններից, հետաքրքրություններից և կարողություններից ելնելով: Ռեժիսորական խաղն ունի արտաքին հայացքից անտեսանելի, սակայն բավական լուրջ խորհուրդ. այն նրբանկատորեն սովորեցնում է երեխային խաղալ և գնահատել սեփական ուժերը: Անշունչ «խաղընկերների»՝ խաղալիքների և առարկաների հետ շփվելու միջոցով, նա, կարծես, նախապատրաստվում է հասակակիցների հետ հաղորդակցման: Անհատական խաղը հնարավորություն է տալիս երեխային ազատ արտահայտելու սեփական փորձը, դիտարկելու այն տարբեր կողմերից և տեսանկյուններից և խաղալու բոլոր խաղալիքներով: Ռեժիսորական խաղերի միջոցով բավարարվում են երեխայի եսակենտրոն հակումները: Ռեժիսորական խաղերի ղեկավարումը մանկավարժներից պահանջում է նրբանկատ մոտեցում: Հաշվի առնելով այն, որ ռեժիսորական խաղը խիստ անհատական գործունեություն է, անհրաժեշտ է ղեկավարման ընթացքում խուսափել ուղղակի ցուցումներից, հրահանգներից: Երեխաներին կարելի է օգնել հետաքրքիր առաջարկների, պրոբլեմային իրադրությունների, հուշող հարցերի, սցենարի նախնական քննարկման միջոցով կամ նոր խաղանյութ տրամադրելով: Ռեժիսորական խաղերի զարգացման կարևորագույն պայմանը խաղային միջավայրի ստեղծումն է և հարուստ խաղանյութի ապահովումը:

2.Խաղ - թատերականացումները երեխաների կողմից նախաձեռնված բեմականացումներ են, խաղ-ներկայացումներ, որոնց միջոցով երեխան փորձում է վերարտադրել իր երագած աշխարհը, աշխարհի այն կատարյալ պատկերը, որին նա ներքուստ ձգտում է:

Խաղ - բեմականացումները հաճելի են երեխաներին իրենց մարդասիրական ուղղվածությամբ և պարզությամբ, երեխային հասկանալի բովանդակությամբ և բարձր հուզականությամբ: Այսպես, գեղարվեստական գրականության լավագույն տարբերակը հեքիաթն է, որի բովանդակությունը երեխաները գերագույն հաճույքով են ներկայացնում խաղ - թատերականացումներում: Հեքիաթի բովանդակության վերարտադրումը խաղ - բեմականացումների միջոցով երեխայի համար լավ հնարավորություն է՝ արտահայտելու սեփական պատկերացումները բարու և չարի, գեղեցիկի և սգեղի մասին: Խաղ - թատերականացումները երեխային հնարավորություն են տալիս նաև ստեղծագործելու. հերոսի կերպարն իր բոլոր դրսևորումներով վերլուծվում է խաղի ընթացքում և նպաստում համարժեք դիրքորոշման ձևավորմանը:

3.Շինանյութով խաղերը կառուցողական խաղեր են, որոնց մանկավարժական նշանակությունը բազմիցս հիշատակվել է ականավոր մանկավարժների աշխատություններում: Կառուցողական խաղն իրենից ներկայացնում է բնույթով ստեղծագործական, արդյունավետ գործունեություն, որի օգնությամբ երեխան ձեռք է բերում մարդկային պրակտիկ գործունեության կարողություններ և հմտություններ: Ռուս հոգեբան և մանկավարժ Ա. Ն. Լեոնտևը, կարևորելով կառուցողական խաղերի մանկավարժական նշանակությունը, նշում է, որ շինանյութով խաղերը կամ շինարարական խաղերն իրենց բնույթով և կառուցվածքով ստեղծարար են, արգասաբեր ու նպաստում են մանկան գործունեության նոր ձևերի առաջացմանը: Շինանյութով խաղերի ընթացքում զարգանում է երեխայի տարածական երևակայությունն ու տրամաբանական մտածողությունը, ձևավորվում է երեխայի կառուցողական գործունեությունը, նախապատրաստվում են ուսումնական գործունեության տարրերը, կատարելագործվում են աշխատանքային գործունեության կարողություններն ու հմտությունները: Շինանյութով խաղերի ընթացքում երեխան, հանդես գալով շինարարի դերում, իսկապես զբաղված է ստեղծարար գործունեությամբ, որի արդյունքը ակնհայտ է և տեսանելի և՛ իր, և՛ մեծահասակների համար: Խաղի առավելությունն այն է, որ այն պահանջում է երևակայական խաղային տարածություն, միջավայրի պատկերացում և կառուցում, երևակայության և տարածական մտածողության լարված աշխատանք, գործընկերների համար համագործակցության եզրերի հաստատում:

4. Կանոնով խաղին բնորոշ են մի շարք առանձնահատկություններ, որոնք ներկայացնում են դրանց էությունն ու մանկավարժական արժեքը: Այսպես.

1. Կանոնով խաղը նպատակաուղղված մանկավարժական գործընթաց է, որն ունի ուսումնական, դաստիարակչական ու զարգացնող հստակ նպատակներ և խնդիրներ:

2. Կանոնով խաղերի ընթացքում երեխաների խաղային գործողություններն ու հարաբերությունները կարգավորվում են խաղի համապատասխան կանոններով:

3. Կանոնով խաղերը ղեկավարվում են ուղղակի եղանակներով:

4. Կանոնով խաղերին բնորոշ հստակությունն ու պատրաստի բովանդակությունը նպաստում են դրանց ինքնաղեկավարմանը [7]:

5. Շարժախաղերը մեծ նշանակություն ունեն հատկապես մաթեմատիկայի բնագավառում, քանի որ դրանք նպաստում են սովորողների տարածական կողմնորոշմանը, ձևավորում են միմյանց հետ մրցելու, պայքարելու, հաղթելու, դրանով իսկ նաև դրական վերաբերմունք ուսման նկատմամբ, որն էլ մաթեմատիկա առարկայի բովանդակության, նրա նկատմամբ հետաքրքրության ձևավորման ու տարածական պատկերացումների ձևավորման գրավականն է: Շարժախաղերի շնորհիվ ամրապնդվում է երեխաների առողջությունը, ընդլայնվում է աշխարհայացքը, առաջանում է հետաքրքրություն գիտության տարբեր բնագավառների նկատմամբ [8]:

6. Դիդակտիկական խաղը ուսուցման միջոց է, որը ձևավորում է ինքնուրույն սովորելու ունակություն՝ ելնելով երեխաների ինքնավերլուծության և ինքնագիտակցության կարողություններից [11]:

Ինչպես ցանկացած գործունեություն, այնպես էլ խաղը կատարում է որոշակի գործառույթներ, որոնցով էլ պայմանավորված է նրա յուրահատկությունը:

Ռուս մանկավարժ Վ.Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր գործառույթները.

- Սոցիալ – մշակութային գործառույթ: Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ – վերահսկող գործընթացներ:

Խաղի սոցիալ – մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ է տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ – մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:

- Ինքնաիրականացման գործառույթ: Սա խաղի հիմնական գործառույթներից է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնաիրականացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:
- Հաղորդակցման գործառույթ: Խաղը հաղորդակցման գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:
- Ախտորոշիչ գործառույթ: Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ «ինքնաարտահայտման միջոց է», որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:
- Թերապևտիկ գործառույթ: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ. Բ. Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնցում երեխան մտնում է դերային խաղի մեջ:
- Խաղի շտկողական գործառույթ: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլև խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց համախմբումն է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել հատկապես շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնագագացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:
- Խաղի զվարճացնող գործառույթ: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում: Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի

հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է:  
Խաղը մոզական ուժ ունի. այն ունակ է սնելու երևակայությունը:

Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի  
աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել [6]:

### **Հետազոտական մաս**

Հետազոտությունը սկսել եմ հարցումներով ` պարզելու համար թե ընդհանուր ուսուցիչների  
քանի տոկոսն է օգտագործում խաղային տեխնոլոգիաները:

Չարցումների արդյունքում ստացել են հետևյալ արդյունքները`

Ընդհանուր ուսուցիչներ` 30

- Ուսուցիչներ ովքեր օգտագործում են խաղային տեխնոլոգիաները`25%

- Ուսուցիչներ ովքեր չեն օգտագործում են խաղային տեխնոլոգիաները`75%

Այսպիսով ուսուցիչների միայն 25% օգտագործում խաղային մեթոդը:

Չետագոտության երկրորդ մասում դասը իրականացրել` թեմայի ամփոփման (գործնական, լաբորատոր) միջոցով:

Դասը իրականացրել են 7-րդ դասարանում «Մարմինների շարժումը և փոխազդեցությունը» թեմայի ամփոփում կատարելով:

Դասի նպատակն էր սովորողների մոտ ընդլայնել գիտելիքները շարժման մասին, զարգացնել մարմինների արագությունները, զանգվածները չափելու հմտություններ:

Վերջնարդյունքները` թեմայի նպատակին հասնելու համար սովորողը պետք է կարողանա`

1. Բերել մեխանիկական շարժման օրինակներ, տարբերակել հավասար

րաչափ և անհավասարաչափ շարժումները:

2. Բերել շարժման հարաբերականությունը լուսաբանող օրինակներ:

3. Մեկնաբանել շարժման հետագիծ և ճանապարհի հատկությունները:

4. Դասակարգել մեխանիկական շարժման տեսակները ըստ հետագծի տեսքի:

5. Կատարել արագության միավորների ձևափոխություններ:

6. Փորձով և հաշվարկներով որոշել հավասարաչափ շարժումը բնութագրող ֆիզիկական մեծությունները` արագություն, ճանապարհ, ժամանակ:

7. Փորձով և հաշվարկներով որոշել մարմնի զանգվածը և նյութի խտությունը:

Թեմայի ամփոփման ժամանակ օգտագործել են «Դոմինո Ֆիզիկայից» խաղը, որը օգնեց ավելացնել և ամրապնդել սովորողների գիտելիքները «Ֆիզիկա» առարկայից` առաջացնելով մեծ հետաքրքրություն «Ֆիզիկա» առարկայի նկատմամբ:

Դասարանը բաղկացած է 18 աշակերտից, բաժանվել է 4 խմբի: «Դոմինո Ֆիզիկայից» խաղը բաղկացած է ֆիզիկայի բաժիններից: Մենք օգտագործել ենք մեզ անհրաժեշտ բաժինը, որն ունի 24 խաղաքարտ:

Խաղի ընթացքը.

Յուրաքանչյուր խաղացող պատահական կերպով ընտրում է 4 խաղաքարտ` գաղտնի պահելով դրանք խաղի այլ մասնակիցներից: Խաղաքարտերի վրա պատկերված և գրված են բանաձևեր, արտահայտություններ, միավորներ, ֆիզիկական միացություններ և ըստ

տվյալների անհրաժեշտ է դրանք համապատասխանեցնել:

Օրինակ՝ ճանապարհ - S

ճանապարհ - մ

ճանապարհ -  $S = V * T$

Եթե մասնակիցը չունի համապատասխան խաղաքարտ, ապա ուսուցչի օգնությամբ կամ միայնակ կարող է վերցնել 1-ական խաղաքարտ պահեստային խաղաքարտերից, որոնք 8-ն են: Եթե չի ունենում համապատասխան խաղաքարտ և պահեստային խաղաքարտերից վերցրածը նույնպես չի համապատասխանում, ապա խաղն անցնում է հաջորդ մասնակցին: Խաղն ավարտվում է, երբ խաղացողներից մեկը դուրս է հանում վերջին խաղաքարտը, այսինքն՝ նրա ձեռում ոչ մի խաղաքարտ չի մնում: Այդպիսով, այս խաղացողը ճանաչվում է հաղթող:

Այնուհետև յուրաքանչյուր խմբի հանձնարարվեց նաև խնդիրներ ճանապարհային արագությունը որոշելու վերաբերյալ:

Յուրաքանչյուր խմբին հանձնարարվեց նաև որոշել մարմնի զանգվածը, թե լծակավոր կշեռքով, թե նյութի խտությամբ (բանաձևով): Խաղին տրվել է 20 րոպե, խնդիրների լուծմանը՝ 10 րոպե, չափումների կատարմանը՝ 10 րոպե:

Վերջին 5 րոպես տրամադրվել է թիմերի հավաքած միավորների ամփոփման համար: Դասը շատ արդյունավետ էր: Հնարավորություն տվեց ամրապնդել իրենց ունեցած գիտելիքները և շատ հետաքրքիր էր, որ կարողացան տարբերակել իներցիայի դրական և բացասական կողմերը:

Բոլորը շատ ակտիվ էին և գոհ:

## Եզրակացություն

Այսպիսով, ուսումնասիրելով թեմային նվիրված գրականությունը և կատարելով փորձարարական հետազոտական աշխատանքներ՝ եկա այն եզրահանգման, որ

- ✚ Պետք է մշակել և ներմուծել տարբեր խաղային մեթոդներ՝ յուրաքանչյուր առարկային համապատասխան, դարձնելով յուրաքանչյուր թեմա հեշտ յուրացվող:
- ✚ Յուրացված գիտելիքները խաղի և ֆիզիկական փորձերի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում: Ուստի, դիդակտիկական խաղերի կիրառումը ֆիզիկայի ուսուցման գործընթացում, մասնավորապես գիտելիքների ամրապնդման փուլում, ոչ միայն հիմնավորված է, այլև անհրաժեշտ սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման նպատակներով:
- ✚ Կիրառելով դիդակտիկական խաղերի բացահայտման արդյունավետ միջոցներ՝ ապահովվում է սովորողների բազմակողմանի զարգացումը: Իսկ դա հնարավոր է միայն ուսումնասիրվող տարբեր առարկաների մասին բավականաչափ պատկերացումների առկայության դեպքում. այն է՝ ֆիզիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, ինչպես նաև կատարել ֆիզիկական փորձեր՝ գիտակցելով ֆիզիկայի ու այլ առարկաների միջև եղած անհրաժեշտ կապը:

Այսպիսով՝ դիդակտիկական խաղերի և ֆիզիկական փորձերի շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, ստեղծագործական մտածողությունը, որոնք երեխաներին դարձնում են ինքնուրույն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ նախապատրաստում կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ կողմնորոշվելուն, ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

## **Գրականության ցանկ**

1. <https://videouroki.net/razrabotki/khaghayin-tekhnologianeri-kirarhowme-mat-ematikayidaserin.html>



2. Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիկ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6, էջ 35 – 43:
3. Ն. Բարսեղյան խաղը որպես ուսուցման արդյունավետ միջոց:
4. Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիկ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 №5 - 6, էջ 90– 99:
5. Абылгазиева И.И., Ильина И. В., Земцов Д. И., Федосеев А. И., Инновационные технологии в образовании выпуск №2, 1. Теория и методология игр в образовании, Издательство ООО, МАКС Пресс, 2011, 145 с..
6. Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с..
7. Козлова С.А., Куликова Т.А., Дошкольная педагогика, Академия: 2000, 406 с..
8. Лаврентьев В. В., “Подвижные игры,, Начальная школа 2008 №9, 38 – 41 с..
9. Никитин Б.П. Интеллектуальные игры. – Изд. 6-е, испр. и доп., Обнинск, “Световид”, 2009–216 с..
10. Новосёлова С.Л., “ Игра дошкольника”. – М., 1989, 286 с..
11. Фролова Л. А., Использование дидактической игры при обучении орфографии, Начальная школа 2009 №10, 30 – 32 с..
12. <https://muegn.ru/hy/cognitive/1-urok-po-himii-himiya-zanimatelnye-demonstracionnyye-opyty.html> © muegn.ru