«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝տեխնոլոգիա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Սուսաննա Նահապետյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Վերին Արտաշատի միջնակարգ դպրոց

Երևան 2022

Բովանդակություն

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ----------3

ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԴԱՍԱՊՐՈՑԵՍԻ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ ԴԱՍԻ ԱՐԴՅՈՒՆԱՎԵՏՈՒԹՅԱՆ ԲԱՐՁՐԱՑՄԱՆ ՀԱՄԱՐ----------5

ԽԱՂԱՅԻՆ ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ՄԵԹՈԴՆԵՐ----------9

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ----------13

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ----------15

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Սույն աշխատանքը վերաբերում է խաղային ինտերակտիվ մանկավարժական տեխնոլոգիաների կիրառմանը, որոնցից կախված է դասի արդյունավետության բարձրացումը։ Ուսուցման արդյունավետության բարձրացման ուղիներ որոնում են ամբողջ աշխարհում։ Արդյունավետ ուսուցման հիմնախնդիրները քննարկվում և վերլուծվում են՝ հոգեբանության, ինֆորմատիկայի և ճանաչողական գործունեության կառավարման տեսության վերջին նվաճումներին հենվելով։ Այսօր հստակորեն շեշտադրվում է երեխայի ուսուցման և դաստիարակության մարդասիրական բնույթը։Իհրակե, ուսուցման գործընթացում դեռ պահպանվում են ուսուցման ֆորմալ ձևերի և յուրաքանչյուր աշակերտի ուսումնաճանաչողական գործունեության անհատական կազմակերպման ձևերի միջև եղած հակասությունները, ինչպես նաև տարբերակված կրթության և կրթության բովանդակության ու տեխնոլոգիաների ընդհանրության հիմնախնդիրը և այլն։ Նշված հիմնախնդիրների լուծման կարևոր ուղիներից է մանկավարժական նոր տեխնոլոգիաների ներդրումը։ Հանրակրթական դպրոցի անցումն ավանդական մանկավարժությունից դեպի հարմարվողականին, նոր մանակավարժական տեխնոլոգիաների ներդրումը պահանջում է ժամանակ և ուսուցչի հատուկ նախապատրաստում։

Թեման **արդիական** է, քանի որ տեղեկատվական տեխնոլոգիաների դարաշրջանում դասապրոցեսում խրախուսվում է ժամանակակից մոտեցումների կիրառումը, որոնք ավելի հետաքրքիր են դարձնում հաղորդվող նյութը և բարձրացնում են դասապրոցեսի արդյունավետությունը։ Ներկայումս ուսուցիչները փնտրում են դասի կազմակերպման ժամանակակից մեթոդներ ու հնարներ, որոնցից առավել արդյունավետ ու կիրառելի են համարվում խաղային տեխնոլոգիաները։

Աշխատանքի **նպատակն** է՝ բացահայտել խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների կիրառման դերը դասապրոցեսի ընթացքում։ Նշել ավանդական տեխնոլոգիաների բացասական կողմերը և ցույց տալ ինտերակտիվ խաղային ժամանակակից տեխնոլոգիաների առավելությունները։ Ցույց տալ, թե ինչպես են խաղային տեխնոլոգիաները ազդում աշակերտների ուշադրության կենտրոնացման վրա, ինչպես է զարգանում երեխաների ճանաչողական ակտիվությունը դրանց կիրառմամբ։

Աշխատանքի **խնդիրներն** են՝ ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների կիրառմամբ դասի արդյունավետության ապահովումը , աշակերտների ուշադրության կենտրոնացումը, դասապրոցեսի դրական արդյունքի ապահովումը։

Հետազոտության **առարկան** է՝ դպրոցում դասապրոցեսի ընթացքում խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների կիրառության ուսումնասիրությունը։

Հետազոտության **օբյեկտն** է՝ խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների կիրառման ազդեցությունը դասապրոցեսի կազմակերպման մեջ։

Հետազոտության մեթոդները։ Աշխատանքը գրելիս գլխավորապես օգտագործվել են վերլուծական, համեմատական, համադրման և հակադրման մեթոդները։

Ներածության մեջ խոսվում է թեմայի հիմնական բովանդակությունից, արդիականությունից, նպատակներից, խնդիրներից, մեթոդներից, առարկայից և օբյեկտից։

Եզրակացության մեջ էլ ամբողջացնում ենք կատարված աշխատանքը և հանգում համապատասխան հետևությունների։

ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԴԱՍԱՊՐՈՑԵՍԻ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ ԴԱՍԻ ԱՐԴՅՈՒՆԱՎԵՏՈՒԹՅԱՆ ԲԱՐՁՐԱՑՄԱՆ ՀԱՄԱՐ

Տարիներ շարունակ կրթական համակարգում կիրառվել են դասանցկացման ավանդական՝ բացատրական-ցուցադրական մեթոդները: Ուսուցման ավանդական տեխնոլոգիայի կիրառության դեպքում սովորողը գտնվում է պասիվ օբյեկտի դերում, ակտիվ սուբյեկտ չէ՝ սահմանափակվում են նրա ստեղծագործական ունակությունները, կարողությունների դրսևորումը: Սովորողը յուրացնում է տրվող նյութը, տեղեկատվությունը և վերարտադրում, բացակայում է սեփական տեսակետի ներկայացումը, անհատական մոտեցումը, ինքնուրույն վերլուծությունը[1]: Ուսուցիչը, որն օգտագործում է ավանդական տեխնոլոգիաները հիմանական ուշադրությունը բևեռում է սովորողների լուսավորությանը: Դասին նախապատրաստվելիս ուսուցիչը մտահոգված է առավել արդյունավետ և զննական տարբերակների ընտրության խնդրով, որոնք նպաստելու են ծրագրային ներ նյութի յուրացմանը:

Պրակտիկայում , որպես կանոն, տեղեկատվությունը ստացվում է ուսուցչի կամ որևէ աշակերտի մենախոսության շնորհիվ: Դասավանդման այսպիսի համակարգում բացակայում է երկխոսությունը: Իհարկե, երկխոսություն ասելով հասկանում ենք տարբեր դիրքորքշումների ու կարծիքների այնպիսի բախումն ու համադրությունը, որի արդյունքում ծնվում են ընդհանուր մտքեր, կարծիքներ ու եզրահանգումներ:

Այս կապակցությամբ ուսումնական գործընթացում առաջանում են բազմաթիվ հիմնախնդիրներ՝

-գիտելիքների յուրացման ցածր մակարդակ

-աշակերտի՝ սեփական կարծիք ունենալու և արտահայտելու անկարողությունն ու անհնարինությունը,

-քննարկումների ժամանակ աշակերտների մասնակցության պասիվությունը և այլն:

Սովորողների տեղեկացվածությունը, լուսավորությունը այսօր էլ ուսուցիչ-դաստիարակի հիմանական պարտականությունն է, և այն իրականացվում է հիմնականում ուսուցչի

[1] Ուսուցման ավանդական տեխնոլոգիա https://multiurok.ru/files/mankavarzhakan-tekhnologianer-1.html(առցանց հասանելի է՝ 02. 08. 2022թ)

մենախոսության շնորհիվ: Նոր տեխնոլոգիաները չեն բացառում տեղեկատվության փոխանցումը սովորողներին, պարզապես առաջարկվում է փոխել տեղեկատվությանը հատկացված դերը սովորողի կյանքում, որ այն նախատեսված լինի ոչ թե մեխանիկական մտապահման և յուրացման, այլ գործնականորեն ստեղծագործաբար կիրառման:

Մանկավարժական ավանդական տեխնոլոգիաներում իրագործում է երեք հիմնական գործառույթներ՝

- տեղեկատվական հաղորդողի (շարադրում է նոր նյութը)
- վերահսկողի (որոշում է հասկացման մակարդակը)
- գնահատողի (միավորներով արտահայտում է սովորողների յուրացման աստիճանը):

Ուսուցման ավանդական տեխնոլոգիաների կիրառությունը ունի մի շարք առավելություններ, դրանց կիրառությունը հնարավորություն է տալիս երեխաների մոտ զարգացնել գիտելիքներ, կարողություններ ու հմտություններ, որոնք նպաստում են նրանց՝ որպես հասարկության լիարժեք քաղաքացիների ձևավորմանը: Ժողովրդավարական հասարակարգի քաղաքացի լինելու ամենաանհրաժեշտ պայմանը հասարակական կյանքի կազմակերպման ու կառավարման գործում մասնակից լինելն է, որը ենթադրում է հասարակական երևույթների վերլուծության, հասարակական գործընթացների կառավարման, հասարակական իրադրություններում կողմնորոշվելու և հասարակական իրադրությունների վրա ազդելու յուրատեսակ գիտելիքների ու կարողությունների ձեռքբերում:[2]Ավանդական տեխնոլոգիաները առանձնահատուկ տեղ և դեր են հատկացնում մանակվարժի անձին, որը ոչ միայն ակտիվ, այլև գերակա դեր ունի, նա հրամանատար է, դատավոր , ղեկավար, դրա հետ մեկ տեղ նաև պատասխանատվություն է կրում այն ամենի համար, ինչ կատարվում է դասաարնում: Համապատասխանաբար աշակերտը խաղում է պասիվ դեր, որը հնագում է դասարանում լռության պահպանմանը և ուսուցչի հանձնարարությունների անառարկելիորեն կատարմանը, ընդ որում, աշակետը պատասխանատվություն չի կրում ոչնչի համար:

Հրակավոր է նաև ընդգծել մեր ուսուցիչների աներևակայելի ջանքերը, նրանց նախապատրաստվելը յուրաքանչյուր դասին, ինչպես նաև նրանց անկեղծ ցանկությունը՝ օգնել յուրաքանչյուրին, ով չի հասկացել ուսուցանվող նյութը: Սակայն այս ամենով հանդերձ

[2]Ամրոչյան Մ , Հանրակրթական կազմակերպման հիմնահարցերը, «Տրավանք» ԳԼՀ տեղեկագիր, 2006, թիվ 3, էջ 73:

ուսուցչի ջանքերը չեն կենտրոնանում աշակերտների մտավոր և հոգևոր ակտիվության խթանմանն ու զարգացմանը, որոնք դասին ոչինչ չեն անում, ինքնուրույն չեն մտածում, այլ պարզապես նստում են լսում կամ կատարում ուսուցչի հանձնարարած պարզունակ առաջադրանքները։

Դասին ուսուցչի կողմից կիրառվում են տարատեսակ մեթոդներ ու հնարներ, որոնք առավել մատչելի և արդյունավետ են դարձնում դասերը, սակայն այդ մեթոդներից առավել հաճախակի կիրառվում է խաղը կամ նույն ինքը համակցված մեթոդը։ Խառը ուսուցումը կապված է ժամանակի մեջ նյութի սփռման հետ։ Հետազոտությունները ցույց են տվել, որ ուսուցումն առավել արդյունավետ է, երբ ուսումնական նյութը մատուցվում է խառը[3]։

Իհարկե նաև հայտնի ճշմարտություն է, որ անհնար է մարդուն մի բան սովորեցնել, եթե նա չի ցանկանում սովորել, եթե չի տիրապետում գիտելիքներն ինքնուրույնաբար ձեռք բերելու հմտություններին ու կարողություններին, որոնք որոշիչ դեր են կատարում անձի զարգացման ու ձևավորման գործում, քանի որ անձի ձևավորումը տեղի է ունենում ոչ թե միանգամից, այլ ամբողջ կյանքի ընթացքում ։

Այսպիսի համակարգում ուսուցչի և աշակերտների միջև առաջանում են հոգեբանական խոչընդոտներ։ Ուսուցչի պահանջները բխում են սոցիալական պահանջներից, որոնք ենթադրում են ծրագրային նյութի անառարկելի յուրացում։ Աշակերտի ցանկությունները կապվոըմ են նրա իմացական հետաքրքրությունների պահանջմուքների ընդունակությունների զարգացման ր ինքնահաստատման հետ՝ որպես անհատականություն։

Ուսուցիչները համագործակցային հարաբերությունները հաճախ շփոթում են աշակերտների պատրաստակամության հետ ։ Սովորողներն էլ համագործակցությունն ընկալում են որպես համատեղ գործունեություն, որը նպատակ ունի նոր գիտելիքներ ձեռք բերելու, բստահության մթնոլորտ և ջերմ հարաբերություններ հասատատելու։

Ավտորիտար կրթական հմակարգերում ոչ ոքի չի հետքրքրում մարդկային խառնավծքի նրբությունները, նույնիսկ եթե դրանք վերաբերվում են երեխաներին;

Ուսուցչի աշխատանքը ավանդական տեխնոլոգիաներով բացասական ազդեցություն է թողնում հեց իր վրա: Մի քանի տարվա այսպիսի ռեժիմվ աշխատանքից հետո ուսուցիչըբ որպես մասնագետ սկսում է հետ գնալ, այսինքն՝ հարկադրաբար ուոսուցիչը կանգ է առնում դպրոցական ծրագրերի մակարդակի վրա, և նրա մասնագիտական բազում գիտելիքները, կարողություններն ու հմտությունները հաճախ մնում են չօգտագործված, մանկավաժը չի աճում մասնագիտական առումով, և նրա ստեղծագործական հնարավորությունները ու անձի զարգացումը արգելակվում են:

Արդի իրականությունը և մանկավարժական պրակտիկան առաջին պլան են մղում ուսուցման և դաստիարակության արդյունավետության հիմնախնդիրները: Այս խնդրի լուծման համար հարկավոր են նոր ռեխնոլոգիաներ գործարկել և հաշվի առնել գիտության և տեղնիկայի վեջին նվաճումները: Չնայած նրան, որ տարիներ շարունակ կիրառվել է դասի անցկացման ավանդակն եղանակը, այնուամենայնիվ ժամանակին զուգընթաց դասանցկացման հին, ավանդական մեթոդները աստիճանաբար իրենց տեղը զիջում են նոր՝ իրենց տեսակով տարբերվող և արդյունավետ մեթոդներին:

Ավանդական ուսուցչը՝ որպես գիտելիքների փոխանցման ու մեկնաբանման մենաշնորհ ունեցող, իր տեղն է զիջում նոր ուսուցչին, որը հանդես է գալիս որպես՝

- հետազոտող
- ուղղորդող
- աջակցող
- կազմակերպիչ
- խորհրդատու:

Մանկավարժական կրթության կենտրոնում ուսուցչի անձի ձևավորումն է. բարձրակարգ կրթության, համամշակութային արժեքների, հոգևոր և բարոյական 62 որակների կրող, որն ընդունակ է սովորեցնել և դաստիարակել երիտասարդներին 21- րդ դարի պահանջներին համապատասխան[4]:

[4]Նույն տեղում, էջ 61-62:

ԽԱՂԱՅԻՆ ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ՄԵԹՈԴՆԵՐ

Ցանկացած մանկավարժական տեխնոլոգիա պարունակում է միջոցներ, որոնցով ակտիվացվում և ինտենսիվանում են սովորողների գործունեությունները, սակայն կան տեխնոլոգիաներ, որոնցում այդ միջոցները ներկայանում են որպես հիմնական գաղափարի արտահայտիչներ և արդյունավետության երաշխավորներ:

Այսպիսիների շարքին են դասվում կանխող-հեռանկարային /Լի- սենկովայի/, խաղային, պրոբլեմային, ծրագրավորված, անհատական և այլ տեխնոլոգիաները: Այս ուսումնասիրության մեջ փորձել եմ ներկայացնել խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների յուրահատկությունները, քանի որ արդիականության պահանջներից ելնելով՝ այսօր դրանք մեծ պահանջարկ են վայելում, ուսուցման գործընթացը դարձնում են առավել ակտիվ, արդյունավետ ու հետաքրքիր:

Ուսուցման պրակտիկայում հատկապես վերջին տասնամյակներին լայնորեն կիրառվում են այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնց հիմքում ընկած է խաղային մոդելավորումը: Այս տեխնոլոգիաներն առանձնանում են իրենց բազմազանությամբ և արդյունավետությամբ և մեծ պահանջարկ են վայելում մեր ժամանակներում:

Խաղային ուսուցումը ենթադրում է տարբեր հիմնախնդիրների լուծումներ՝ կապված մասնագիտական գործունեության, մարդկային փոխհարաբերությունների, անձնական դժվարությունների հետ: Խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների հնարավորությունները բավական լայն են:

ա. Դրանք թույլ են տալիս ընդգրկել հիմնախնդիրների լայն ասպեկտ:

բ. Համապատասխանում են գործունեության տրամաբանությանը:

գ. Նպաստում են ուսումնական գործընթացի մասնակիցների՝ առավել մեծ թվով ընդգրկմանը, նրանց մղում են հանպատրաստից ակտիվության:

դ. Ավելի հեշտությամբ են հաղթահարվում կարծրատիպերը, շտկվում է ինքնագնահատականը:

ե. Հնարավորություն են ստեղծում համակողմանի վերլուծություններ, մեկնաբանություններ կատարելու և ստացված արդյունքները իմաստավորելու:

զ. Նպաստում են անձի բոլոր որակների՝ անհատական դրական և բացասական ընդունակությունների և այլն[5]:

Ժամանակակից տեխնոլոգիաները մեծ հնարավորություններ են տալիս ուսուցիչներին առավել բովանդակալից ու հետաքրքիր ձևով կազմակերպել դասերը, տարբեր տեխնոլագիաների կիրառությունը ևս մեկ հնարավորություն է փոխել ավանդական դասի ֆորմատը՝ այն դարձնելով տարբերվող ու յուրովի և իհարկե ավելի պահանջված աշակերտների կողմից: Դրա իրականացման գործում լավ հնարավորություն են նաև այսօր պահանջված խաղային տեխնոլոգիաները: Տեխնոլոգիաների միջոցով հնարավոր է վերացնել այն խոչընդոտները, որոնց հանդիպում են աշակերտներն ու ուսուցիչներն ամբողջ աշխարհում: Հզոր ծրագրերն ու Համացանցը փոխում են գիտելիքներ ձեռք բերելու մեր ուղիներն ու հնարավորությունները:Դասավանդման և ուսուցման նորարարական եղանակները վերափոխում են նաև դասարանում դաս անցկացնելու գործելակերպը: Ավելին, տեխնոլոգիաներն ուսանողներին նոր պահանջներ են ներկայացնում. հիմնական կարողություններից բացի, նրանք պետք է ունենան 21–րդ դարում պահանջվող բոլոր հմտությունները՝ համագործակցության, հաղորդակցման և տեղեկատվական կառավարման կարողություններ, ինչպես նաև նրանց պետք է հասանելի լինեն ուսմանն օժանդակող այն բոլոր միջոցները, որոնք հնարավոր են դարձնում այդ կարողությունների օգտագործումը[6]: Բացի այդ, խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները համաձայնեցվում են սովորողների պրակտիկ պահանջմունքներին: Խաղը՝ զուգակցված աշխատանքի և ուսուցման հետ, ոչ միայն երեխաների, այլև չափահասների գործունեության որոշակի տեսակ է: Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ճիշտ արժեքավորելու համար ուսուցիչները պիտի քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները: Դիդակտիկական խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սիստեմատիկությունից, ապա նաև՝ խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից: Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում:

---

[5]Ամանակակից մանկավարժական ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները, https://multiurok.ru/files/zhamanakakits-mankavarzhakan-interaktiv-tekhnologi.html(առցանց հասանելի է 02. 08. 2022թ.):

[6]Ադամ Մերենյի, Փինցե Աբո, Կեթլ ԼաՏակչ, 101 գաղափար նորարարական մեթոդներ կիրառող ուսուցիչների համար, Բուդապեշտ, 2006, էջ 1:

Խաղերը նաև թույլ են տալիս տարբերել իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում են ինքնատիրապետումը, ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն :Շատ մանկավարժներ առաջարկում են (որոշ տեղեր նաև կիրառում) հոգեկան խթանման մի հիանալի միջոց՝ խաղը: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում վաղ դպրոցական և նախադպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման, դաստիրակության գործում, քանի որ, ըստ հոգեբանների, այդ տարիքն առանձնանում է որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան: Այդ տարիքում խաղն է անձի ձևավորման կարևորագույն միջոցը, գործոնը: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում ուսուցման համակարգում խաղի դերին և ուսուցումը խաղի օգնությամբ կազմակերպելուն[7]: Հատկապես մեր օրերում շատ է կարևորվում ինտերակտիվ մեթոդների դերն ու նշանակությունը՝ իր բոլոր տարատեսակներով հանդերձ: Վերջին տարիներին հաճախ են հակադրում ուսուցման ավանդական և ինտերակտիվ մեթոդները, ուսուցչակենտրոն և աշակերտակենտրոն մոտեցումները: Ընդ որում՝ այդ հակադրումը կատարվում է այն համատեքստում, որ ինտերակտիվ և աշակերտակենտրոն մոտեցումները բացարձակապես լավն են, իսկ ավանդական և ուսուցչակենտրոն մոտեցումները՝ վատը: Այս մոտեցումը գիտականորեն հիմնավորված չէ: Ինտերակտիվ մոտեցումներն անհրաժեշտ են աշակերտներին մոտիվացնելու, ուսուցումը հետաքրքիր ու մասնակցային դարձնելու համար: Բայց այդ ամենը չեն բացառում նաև ավանդական մոտեցումների օգտագործումը: Հարց ու պատասխանը, նյութը վերհիշելը, վարժանքները, ուսուցչի բացատրական խոսքը այսօր էլ կարևոր են ու անհրաժեշտ ուսուցման համար: Նոր մանկավարժության մեջ չպետք է լինեն մեթոդների և հնարների հակադրում: Բոլոր մեթոդներն ու հնարները ինչ-որ իրավիճակում կարող են օգտակար լինել: Ուսուցման մեթոդները հաճախ ընկալվում են որպես դեղատոմս: Երբեմն նշվում է, որ այս կամ այն մեթոդը կիրառելու դեպքում մենք կկարողանանք հասնել մեր նպատակին[8]: Այս մեթոդների մեջ իրենց նշանակությամբ ու օգտակարությամբ առանձնանում են խաղային տեխնոլոգիաները, դրանց տեղն ու դերը ճիշտ արժեվորելու համար ուսուցիչները պիտի քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները: Երեխաները և ընդհարանապս սովորողները հեշտությամբ են

---

[7] Ալվանջյան Ա., Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց, https://multiurok.ru/files/hetazotakan-ashkhatank.html(առցանց հասանելի է 02. 08. 2022թ.):

[8] Խաչատրյան Ա., Ուսուցման արդյունավետ հնարներ, Եր., 2020, էջ 21:

ներգրավվում խաղային գործունեության մեջ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի բազմազան է դառնում: Խաղային գործունեության մեջ մտնում են խաղեր և վանժություններ, որոնք զարգացնում են առարկաների բնույթը, բնութագրիչ հատկանիշները բացահյտելու, դրանք իրար հետ համեմատելու և համադրելու կարողությունները: Խաղերը նաև թույլ են տալիս տարբերելու իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում են ինքնատիրապետումը, ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն: Ուսուցչի առաջ դրվում է հստակ պահանջ 45 րոպեում կազմակերպել այնպիսի դաս, որը իր բնույթով կլինի կրթող, զարգացնող, դաստիարակող ու միևնույն ժամանակ հագեցած ու հետաքրքիր: Դասի համակարգողը ուսուցիչն է ու ինքն է որոշում, թե ինչպես պլանավորի այն: Ուսուցիչը դասը պետք է պլանավորի այնպես, որպեսզի՝

- ✓ օգնի աշակերտներին ինքնուրույնաբար գիտելիքներ ձեռք բերելու,
- ✓ սովորել սովորեցնի
- ✓ ուսուցման ընթացքում գլխավոր ծանրաբեռնվածությունն ընկնի ոչ թե աշակերտի հիշողության, այլ մտածողության վրա
- ✓ ուսուցումը լինի ոչ թե վերարտադրողական, այլ ստեղծագործական գործունեություն[9]:

Վերը նշված բոլոր պայմանները իր մեջ ներառում է խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիան դրա համար էլ այն ներկայումս դարձել է պահանջված ուսուցիչների և սիրված աշակերտների կողմից: Ներկայումս՝ այս տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ժամանակաշրջանում, առավել դժվար է դարձել երեխաների ուշադրությունը կենտրոնացնել դասին, դրա համար ուսուցիչները փնտրում են այնպիսի միջոցներ ու հնարներ, որոնք կգրավեն երեխաների ուշադրությունն ու հնարավորինս շատ գիտելիքներ կհաղորդեն նրանց: Եվ ինտերակտիվ խաղային մեթոդները, որոնց տարատեսակները բազմաթիվ են ու բազմազան, ներկայումս շատ են կիրառվում ուսուցիչների կողմից և տալիս են դրական արդյունք ու նպաստում են դասի արդյունավետության բարձրացմանը:

[9] Դավթյան Կ., Դասի պլանավորումը չափորոշչային կրթության պահանջներով, «Մանկավարժական միտք» հանդես, Եր., 2012, թիվ 3-4, էջ 36:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով, ի մի բերելով կատարված քննության արդյունքները կարող ենք եզրակացնել, որ՝

- Դաս անցկացման ավանդական մեթոդը աստիճանաբար իր տեղը զիջում է նոր, ժամանակակից մեթոդներին, որոնք իրենց մեջ պարունակում են տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառություն և ավելի պահանջված են մեր օրերեում թե՛ երեխաների, թե՛ աշակերտների կողմից։
- Տեղեկատվական տեխնոլոգիաներով հարուստ այս դարաշրջանում ուսուցիչների համար էլ ավելի է դժվարանում գրավել երեխաների ուշադրությունը, եթե նախկինում տեղեկատվության և ինֆորմացիայի աղբյուր հանդիսանում էր ուսուցչի խոսքը, ապա հիմա դա այլևս այդպես չէ, համացանցն է դարձել ինֆորմացիայի գլխավոր աղբյուր և երեխաների ուշադրությունը գրավել սոսկ խոսքով բավականին բարդ է դարձել, դրա համար էլ ուսուցիչները աստիճանաբար հրաժավում են այս մոթոդից՝ այն փոխարինելով ինտերակտիվ ու ժամանակակից մեթոդներով։
- Անդադար նույն մեթոդի կիրառությունը ուսուցիչների մոտ առաջացնում է լճացում, քանի որ ուսուցիչն էլ ունի կարիք անընդհատ զարգանալու , կատարելագործվելու, էլ ավելիին հասնելու, այս է պատճառը որ այսօր ուսուցիչների կողմից ևս շատ պահանջված են ինտերակտիվ մեթոները։

- Այսօր, առավել հաճախ, քան երբևէ կիրառվում են դասանցկացման խաղային տեխնոլոգիաները։ Սրանք ավելի արդյունավետ են, հետաքրքիր բովանդակալից ու տարբերովող։ Այս մեթոդները ուսուցիչներին հնարավորություն են տալիս յուրաքանչյուր դաս կազմակերպել յուրովի ու տարբերվող։ Խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգաները պահանջված ու սիրված են և՛ երեխաների և ՛ ուսուցիչների կողմից։
- Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառությունը հնարավորություն է տալիս զարգացնել երեխաների ճանաչողական ակտիվությունը, զարգացնել նրանց ստեղծագործակն մտածողությունը և դրսևորվել նորովի։ Շատ հաճախ խաղային տեխնոլոգիան կիրառելիս ավելի դրական է արդյունքը և դա նախ երևում է

նարնում, որ այն երեխաները, որոնք ավանդական եղանակով դասանցկացման ժամանակ ավելի պասիվ են, իսկ խաղային մեթոդի կիրառությունը նրանց համար լավ միջոց է ինքնադրսևորվելու։

- Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառությունը միշտ էլ հետաքրքրություն է առաջացնում դպրոցահասակների և առահասարակ սովորողների մոտ, քանզի յուրքանչյուր տարիքում էլ հետաքրքիր է խաղի մջոցով սովել նյութը։

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ադամ Մերենյի, Վինցե Սաբո, Աթիլլա Տակաչ, 101 գաղափար նորարարական մեթոդներ կիրառող ուսուցիչների համար, Բուդապեշտ, 2006, 63 էջ:
2. Խաչատրյան Ս. , Ուսուցման արդյունավետ հնարներ, Ֆրիդրիխ Էբերտ հիմնադրամ, Հայաստան, Եր. , 2020, 74 էջ:
3. Վարդանյան Կ. , Մանակավարժական կրթության զարգացման հայեցակարգ,ՀՊՄՀ Գիտահետազոտական կենտրոն, Եր. , 2014, 85 էջ:
4. ՆԺԿ ՀԿ անցկացրած դասընթացի նյութեր: