

Հանրապետական մանկավարժահոգեբանական կենտրոն

«Հանրակրթական դպրոցների ուսուցիչների և ուսուցչի օգնականների դասավանդման հմտությունների զարգացման ապահովում» ծրագիր

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Դպրոց՝ « Մալիշկայի թիվ 1 միջնակարգ դպրոց » ՊՈԱԿ

Առարկա՝ Հայոց պատմություն

Թեմա ՝ Նորագույն տեխնոլոգիաների և մեթոդների կիրառումը առարկայի դասավանդման մեջ

Վերապատրաստող, մենթոր՝ Աիդա Խալաթյան

Ուսուցիչ՝ Տաթև Սարգսյան

2022թ.

**ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ**

[**ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ** 2](#_Toc122367448)

[**Գլուխ1. Տեղեկատվական հաղորդակցման տեխնալոգիաների կիրառումը դպրոցում** 4](#_Toc122367449)

[**1.1 ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱ** 5](#_Toc122367450)

[**1.2 ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՀԱՂՈՐԴԱԿՑՄԱՆ ՄԻՋՈՑ ԵՎ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ** 10](#_Toc122367451)

[**Գլուխ 2. 1.ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐ** 11](#_Toc122367452)

[2.1 **ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԴՐԱԿԱՆ և ԲԱՑԱՍԱԿԱՆ ԿՈՂՄԵՐԸ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ԳՈՐՑՆԹԱՑՈՒՄ** 13](#_Toc122367453)

[**2.2 ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՀԱՂՈՐԴԱԿՑՄԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՊԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ** 14](#_Toc122367454)

[**Գլուխ 3. Հետազոտական աշխատանքի ընթացքը դպրոցում** 16](#_Toc122367455)

[**Եզրակացություն** 19](#_Toc122367456)

[**ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ** 21](#_Toc122367457)

# **ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ**

Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոցների:

ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ներդրման հարցերը նկատելի ազդեցություն են ունենում մանկավարժների աշխատանքի ինտենսիվության, ինչպես նաև աշակերտների ուսուցման արդյունավետության վրա: Ժամանակակից դպրոցի մանկավարժների և սովորողների մասնագիտական որակների բարձրացման հիմնական խնդիրներից մեկը նրանց արհեստավարժության մեծացումն է ՏՀՏ-ի օգտագործման ոլորտում: ՏՀՏ-ների օգտագործման նպատակներն են հանդիսանում.բարձրացնել սովորելու մոտիվացիան /շարժառիթը/,մեծացնել ուսումնական գործընթացի արդյունավետությունը,նպաստել սովորողների ճանաչողական կարողությունների խթանմանը,բարելավել դասի անցկացման մեթոդները,ժամանակին համակարգել ուսուցման և դաստիարակության արդյունքները,պլանավորել և համակարգել սեփական աշխատանքը,օգտագործել այն որպես ինքնակրթության միջոց, արագ և որակյալ պատրաստվել դասին:

**Հետազոտության նպատակը՝**

* Ուսումնասիրել տեղեկատվական տեխնոլոգիաները
* Պարզել տեղեկատվական տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ուսուցման մեջ, դրանց գործառույթները, առանձնահատկությունները, թերություններն ու առավելությունները

**Հետազոտության խնդիրները՝**

* ՏՀՏ -Ի կիրառմամբ դասի արդյունավետության ապահովումը,
* աշակերտների ուշադրության կենտրոնացումը,
* դասապրոցեսի դրական արդյունքի ապահովումը

**Հետազոտության օբյեկտը**՝ դասապրոցեսը

**Հետազոտության առարկան՝** դասապրոցեսում տեղեկատվական հաղորդակցման տեխնոլոգիաների կիրառման ուսումնասիրությունը:

**Հետազոտության մեթոդները** ՝վերլուծական, համեմատական

**Հետազոտության վարկածը՝** ՏՀՏ-ների օգտագործումը նպաստում է նյութի ավելի լավ յուրացմանը, ըմբռնմանը և մտապահմանը, հետաքրքրություն է առաջացնում կրթական տեղեկատվության նկատմամբ և կարող է զգալիորեն մեծացնել ճանաչողական գործունեության զարգացումը:

# **Գլուխ1. Տեղեկատվական հաղորդակցման տեխնալոգիաների կիրառումը դպրոցում**

Երկիր մոլորակի վրա ծավալված գիտատեխնիկական առաջընթացը, որը տարբեր ժամանակաշրջաններում ընթանում էր տարբեր արագություններով,իրազդեցությունն է թողել նաև կրթական համակարգի վրա: 21-րդ դարի սկզբնական շրջանը մարդկության պատմության մեջ աննախադեպ է իր տեխնիկատեխնոլոգիական զարգացման և՛տեմպերով և՛ դրանց հախուռն մուտքով հասարակական կյանքի բոլոր ոլորտներ, այդ թվում՝ նաև կրթական համակարգ: Արդի ժամանակաշրջանում կան ուսուցման տեխնիկական բազմաթիվ ու բազմազան միջոցներ՝կինոպրոյեկտորներ, տեսաձայնագրիչներ, գրաֆապրոյեկտորներ, համակարգիչներ, համակարգչային համակարգեր և այլն: Համակարգչային ուսուցման գործիքները, կոչվում են նաև ինտերակտիվ, քանի որ դրանք հնարավորություններ ունեն << պատասխանելու>> սովորողի և ուսուցչի գործողություններին նրանց հետ երկխոսության մեջ են մտնում ինչը համակարգչային գործիքների օգտագործմամբ տեխնոլոգիայի հիմնական առանձնահատկությունն Է: Դպրոցում մեծ տարածում են ստացել համակարգիչները, որոնք օգտագործում են ցանկացած ուսումնական առարկայի ուսումնասիրության համար:

Համակարգիչը կարող է օգտագործվել ուսումնական գործնթացի բոլոր փուլերում

* Նոր նյութի ներկայացում
* Ամրագրում
* Կրկնություն
* Վերահսկողություն
* Գնահատում:

Միաժամանակ աշակերտի համար համակարգիչը կարող է կատարել տարբեր գործառույթներ՝ ուսուցիչ , աշխատանքային գործիք, ուսումնասիրության օբյեկտ: ՈՒսուցման տեխնիկական միջոցները մշտապես կատարելագործվում են:

## **1.1 ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱ**

Տեխնոլոգիան հունարեն բառ է, որը թարգմանաբար նշանակում է գիտություն արվեստի, վարպետության մասին: 20-րդ դարի 60-ական թթ. մանկավարժության մեջ ներմուծվեց մանկավարժական տեխնոլոգիա հասկացությունը: Այն մի դեպքում հասկացվում է որպես տեխնիկական միջոցների ամբողջություն և դրա կիրառումը (Գ. Սելեվկո), երկրորդ դեպքում` որպես միկրոհամակարգ, որի բաղկացուցիչ մասն են 5 կազմում գիտական հիմնավորված ու խմբավորված տարրեր` մանկավարժական խնդիր, դրան համապատասխանող միջոցներ ու մեթոդներ, հնարներ (Բ. Լիխաչով), մեկ այլ դեպքում` ծրագիր, որի իրականացումը ենթադրում է կանխատեսվող արդյունք (Գ. Քսենզովա, Ա. Կոլեչենկո): Մանկավարժական տեխնոլոգիաներն են՝

● Խաղային տեխնոլոգիա

● Նախագծային տեխնոլոգիա

● Համագործակցային տեխնոլոգիա

Արևելյան իմաստությունն ասում է. *«Տո՛ւր մարդուն մի ձուկ, և նա կուշտ կլինի մեկ օր: Սովորեցրո՛ւ մարդուն ձուկ բռնել, և նա կուշտ կլինի ամբողջ կյանքում»*: 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:

Վերջին տարիներին շատ ավելի հաճախ է բարձրացվում դպրոցում նոր ինֆորմացիոն տեխնալոգիաների օգտագործման հարցը: Այսինքն՝ ոչ միայն նոր տեխնիկա, այլև նոր դասավանդման ձևեր, նոր մեթոդներ, դասավանդման նոր մոտեցում: Ուսուցչի խնդիրն է՝ յուրաքանչյուր սովորողի համար ստեղծել այնպիսի միջավայր, օգտագործել այնպիսի մեթոդներ, որ յուրաքանչյուրին հնարավորություն կտա ցուցաբերել ակտիվություն և ստեղծագործական միտք: Ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաները, ինչպիսիք են, համագործակցության ուսուցումը, նախագծային մեթոդը, նոր ինֆորմացիոն տեխնոլոգիաների օգտագործումը, համացանցը, օգնում են իրականացնել դասավանդման աշակերտակենտրոն մոտեցում, ապահովվում են ահատական ուսուցում՝ ելնելով սովորողի հնարավորություններից, մակարդակից, հակումներից:

Ուսուցման թվայնացումն անխտիր կապված է այն փաստի հետ, որ համակարգիչը հանդիսանում է մտավոր զարգացման աղբյուր իր բոլոր առումներով: Ռ. Վիլյամը և Կ.Մակլին իրենց «Համակարգիչը դպրոցում» հոդվածի մեջ գրում են.

« *Համակարգիչն ունի մի յուրահատկություն, որն ի հայտ է գալիս այն ուրիշին որպես ուսուցանելու գործիք օգտագործելիս, և նրա «անշունչ (անհոգի) » լինելն իրեն լավ օգնական է դարձնում գիտելիքներ ձեռք բերելու հարցում: Այս սարքը կարող է շատ «սիրալիր» կերպով շփվել օգտվողի հետ և նույնիսկ որոշ պահերի ըմբռնումով մոտենալ և երբեք չբարկանալ և ցույց չտալ, որ ձանձրույթ է զգում, օրինակ նույն արտահայտությունը բազմաթիվ անգամներ կրկնելուց»:* Այս իմաստով անհատական ուսուցման մեջ համակարգչի օգտագործումն ամենաօգտակար ձևերից մեկն է: Աշակերտների համար մեդիադասերը մեծ հետաքրքրություն են առաջացնում, իսկ դասերի ժամանակ հետաքրքրություն առաջացնելը և դրանք որպես գիտելիքի յուրացման արդյունավետ շարժառիթ պահպանելը անհրաժեշտ է և շատ օգտակար։

**Տեղեկատվական հաղորդակցման տեխնալոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները՝**

* Դասին տեսանելիության օգտագործման մակարդակի բարձրացում
* Աշխատանքի արտադրողականության բարձրացում
* Ինֆորմատիկայի հետ միջառարկայական կապերի հաստատում
* Ինֆորմատիկայի և պատմության ուսուցիչների ղեկավարությամբ հնարավոր էդառնում կազմակերպել սովորողների նախագծային գործունեություն
* Ժամանակակից կրթական համակարգերում դրանք անչափ գործունակ միջոց են՝խթանում են ստեղծագործ մտածողությունը
* Օգնում են սովորողներին ակտիվորեն ընդգրկվել ուսումնական գործնթացում, խորացնել ուսուցանվող նյութի իմացությունը
* Բարձրացնել առաջադիմությունը և հետաքրքրվածությունը
* Ստանալ անձնական պահանջմունքներին ավելի համապատասխան գիտելիքներ
* Դրանք նպաստում են մանկավարժների աշխատանքի որակի բարձրացմանը, նրանց մասնագիտական գիտելիքների ու ՏՀՏ հմտությունների զարգացմանը
* ՏՀՏ-ները թույլ են տալիս դասավանդողին ու սովորողին հաղորդակցվել միևնույն միջավայրում և նույն լեզվով:

Միևնույն ժամանակ , առկա են բավարար թվով **խնդիրներ**՝ կապված կրթական գործընթացում տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ներդրման և սովորողների հաջողության , դպրոցականների հոգեբանական և ֆիզիկական առողջության վրա դրանց բացասական ազդեցության հետ.

* Մեծ քանակությամբ տեղեկատվության ընկալման դժվարություն մոնիտորի էկրանից
* ՈՒղղակի և կանոնավոր վերահսկողության բացակայություն ուսումնական ծրագրի իրականացման ընթացքում
* ՈՒսուցիչ – աշակերտ փոխգործակցության խախտում :Համակարգիչը չի կարող ամբողջությամբփոխարինել ուսուցչին: Միայն ուսուցիչը կարող է հետաքրքրել սովորողներին, արթնացնել նրանց հետաքրքրասիրությունը ,շահել նրանց վստահությունը, ուղղորդել, պարգևատրել նրանց ջանքերը:

Չնայաց այս խնդիրներին , <<հարկ է նշել ,որ տեղեկատվական տեխնոլոգիաները.

* Կավիճով գրված պատկերի որակը չի կարող համեմատվել էկրանի վրայի կոկիկ, պայծառ, հստակ և գունավոր պատկերի հետ
* գրատախտակի և կավճի օգնությամբ դժվար է և անհարմար տարբեր գործիքների օգնությամբ բացատրել աշխատանքը
* շնորհանդեսի ներկայացման ժամանակ , նույնիսկ պրոյեկտորի օգտագործման դեպքում, սովորողի աշխատանքային տարածքը բավականին լավ լուսավորված է
* տեսանելի մակարդակի բարձրացում դասի ժամանակ
* դասի արդյունավետության բարձրացում
* միջառարկայական կապերի հաստատում

Ստեղծող և ՏՀՏ օգտագործող դասավանդողը ստիպված է մեծ ուշադրություն հատկացնել ուսումնական նյութի մատուցման տրամաբանությանը, որը դրական է անդրադառնում սովորողների գիտելիքների մակարդակի վրա: Երեխաները սկսում են ընկալել այն որպես ունիվերսալ գործիք մարդկային գործունեության ցանկացած բնագավառի աշխատանքի համար, այլ ոչ թե որպես գործիք՝ խաղալու համար: Ուսուցման նպատակի նման ընկալումը չափազանց արդիական է և միաժամանակ ունի շատ խոր և հին արմատներ: Քանի որ աշակերտների մտավոր ակտիվությունը օրըստօրե մեծանում է, ուստի ուսուցչից պահանջվում է խթանել նրանցմտավոր գործունեությանը: Այդ պատճառով ժամանակակից ուսուցիչների հիմնական խնդիրը արդյունավետ ուսուցման մեթոդների և ուսուցման ձևերի մշակումն է, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: որը կնպաստի աշակերտների մտավոր գործունեության ակտիվացմանը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը:

**Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ներդրումն ապահովում է**

* ուսումնառության համար հնարավորինս կյանքին մոտ իրական միջավայր
* շփման, հաղորդակցության իրական փորձառություն
* տեղեկատվության ձեռքբերման , վերլուծության ժամանակակից գործիքներ
* հետադաևձ կապի, կշռադատման ու գնահատման հնարավորություն

**Տեղեկատվական հաղորդակցման տեխնոլոգիաները սովորողների համար հնարավորություն են ստեղծում ձեռք բերել**

* տեղեկություն ինքնուրույն որոնելու, ընտրելու, հավաքելու, ուսումնասիրելու և դասակարգելու կարողություն
* տեխնոլոգիական համակարգերը, տեղեկատվությունն ու ծրագրերը պատասխանատվությամբ օգտագործելու կարողություն
* ուսումնառության մակարդակը բվարձրացնելու, արդյունավետությունը մեծացնելու և ստեղծագործական մոտեցումը, խթանելու նպատակով տեխնոլոգիաներ կիրառելու կարողություն
* իրական կյանքում խնդիրներ լուծելու և դրանց ռազմավարությունների զարգացման , ինչպես նաև տեղեկացվածության արդյունքում որոշումներ կայացնելու համար տեխնոլոգիական միջոցներ կիրառելու կարողություն:

**ՏՀ տեխնոլոգիաներն օգտագործում են հետևլալ նպատակներով ՝**

* նյութի նկատմամբ հետաքրքրություն զարգացնել
* միավորել զգայական պատկերները, միջառարկայական զուգահեռությունները և իրական կյանքի հետ կապը
* ուսուցումը հարմարեցնել սովորողների ուսումնառության անհատական ոճերին:

**Տեխնոլոգիաները ուսուցման գործընթացում կարող են հանդես գալ որպես`**

* դասավանդման գործիք` ուսուցչի համար
* հետազոտության գործիք` ուսուցչի և աշակերտի համար
* դասի կազմակերպման,կառուցմանգործիք ուսումնառության ևգործունեության գործիք

## **1.2 ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՀԱՂՈՐԴԱԿՑՄԱՆ ՄԻՋՈՑ ԵՎ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ**

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:

*«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. Սուխոմլինսկի

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում շատ կարևոր է: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգուրսկին, Ա. Ն. Լեոնտևը, Դ. Բ. Էլկոնինը: Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիան մանկավարժական գործընթացի կազմակերպումն է մանկավարժական տարբեր խաղերի տեսքով: Այս հայեցակարգը խաղերից տարբերվում է նրանով, որ դրանք ունեն հստակ սահմանված նպատակ և համապատասխան մանկավարժական արդյունք։ Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիան ներառում է մանկավարժական գործընթացը խաղերի տեսքով կազմակերպելու տարբեր մեթոդներ և տեխնիկա: Խաղերի արդյունքը հիմնավորված է, դիտվում է բացահայտ ձևով և բնութագրվում է որոշակի կրթական ուղղվածությամբ: Խաղային տեխնոլոգիայի նպատակը լիարժեք մոտիվացիոն հիմքի ստեղծումն է գործունեության հմտությունների և կարողությունների ձևավորման համար:

# **Գլուխ 2. 1.ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐ**

Դպրոցում յուրաքանչյուր առարկայի դասավանդումը այնպես պետք է կազմակերպվի, որ աշակերտների համար լինի հետաքրքիր, որպեսզի նրանք ձգտեն ստանալ նոր գիտելիքներ, և ուսուցիչը ստիպված չլինի պարտադրել նրանց սովորել ուսումնական նյութը: Տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաների լայն կիրառման, համակարգչային տեխնիկայի արագ զարգացման շնորհիվ դպրոցականների շրջանում ինֆորմատիկա առարկայի նկատմամբ հետաքրքրությունը բավականին մեծ է։ Դասարանում արդեն իսկ համակարգչի օգտագործումն ինքնին գրավիչ է երեխաների համար։ Բայց մյուս կողմից, շատ աշակերտներ համակարգիչը կապում են բացառապես խաղերի և սոցիալական ցանցերում հաղորդակցության հետ, պետք է սովորեցնել, թե ինչպես օգտագործել համակարգիչը կրթական նպատակով: Դասապրոցեսի կատարելագործման և ուսուցման արդյունավետության բարձրացման կարևորագույն հնարավորություններից են մանկավարժական նոր տեխնոլոգիաները։ Դրանք ներառում են ուսուցման նոր ու արդյունավետ մեթոդներ, եղանակներ, ձևեր, հնարներ և միջոցներ։ Ուսուցչի առաջ դրվում է հստակ պահանջ 45 րոպեում կազամակերպել 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

Վերը նշված բոլոր պայմաները իրենց մեջ ներառում են ինտերակտիվ տեխնոլոգիաներ, դրա համար էլ այն ներկայումս դարձել է պահանջված ուսուցիչների և սիրված աշակերտների կողմից։ 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 մեթոդները, որոնց տարատեսակները բազմաթիվ են ու բազմազան, ներկայումս շատ են կիրառվում ուսուցիչների կողմից և տալիս են դրական արդյունք ու նպաստում են դասի արդյունավետության բարձրացմանը։

Ուսուցման միջոցներից առանձնանում են թեստերը, համակարգիչը, ինտերնետ կապը։ Ինտերնետ կապը լրացուցիչ ուսումանական նյութ, տեղեկատվություն ստանալու լավագույն միջոց է, որը կարող է նպաստել որոնողական ու հետազոտական աշխատանք կատարելու կարողությանը, արժեքային համակարգի որակների ամրակայմանը։ ինտերակտիվ տեխնոլոգիաներն օգտագործել եմ տարբեր դասարաններում: Շատ հետաքրքիր նյութեր եմ պատրաստել ԼearningApps, Kahoot, Quiziz ,Power Point ծրագրերով: Աշակերտները մեծ հետաքրքրություն են ցուցաբերում օնլայն թեստեր և խաչբառներ լուծելիս: Հիմնականում խաղային տեխնոլոգիաներն օգտագործում եմ ամփոփիչ դասերի ժամանակ: Օրինակ PowerPoint-ով կազմակերպել եմ խաղ-մրցույթ 6-րդ դասարանում ՝ ո՞վ է թաքնված նկարում: Դասարանը բաժանվում է 2 խմբի, հերթով պատասխանում են հարցերին, վերջում բացվում է նկարը:

Պատմության դասերին տեսարժանության խնդիրը <<հավերժական>> է ,քանի որ հեռավոր անցյալն ուսումնասիրելիս երեխաները գործ ունեն այնպիսի առառկաների հետ, որոնք , մեծ մասամբ, կարելի է միայն պատկերացնել: Դպրոցները ժամանակի ընթացքում կորցրել են հին դիտակտիկ նյութերը , այսօր չեն կարողանում ձեռք բերել նօրերը, դրանց բացակայության պատճառով, հին մեթոդական մշակումներն արդեն կորցրել են իրենց արդիականությունը:

## 2.1 **ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԴՐԱԿԱՆ և ԲԱՑԱՍԱԿԱՆ ԿՈՂՄԵՐԸ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ԳՈՐՑՆԹԱՑՈՒՄ**

1.Դասին տեսանելիության օգտագործման մակարդակի բարձրացում

2. Աշխատանքի արտադրողականության բարձրացում

3. Ինֆորմատիկայի հետ միջառարկայական կապերի հաստատում

4.Ինֆորմատիկայի և պատմության ուսուցիչների ղեկավարությամբ հնարավոր էդառնում կազմակերպել սովորողների նախագծային գործունեություն

5.Ժամանակակից կրթական համակարգերում դրանք անչափ գործունակ միջոց են՝խթանում են ստեղծագործ մտածողությունը

6. Օգնում են սովորողներին ակտիվորեն ընդգրկվել ուսումնական գործնթացում, խորացնել ուսուցանվող նյութի իմացությունը

7. Բարձրացնել առաջադիմությունը և հետաքրքրվածությունը

8. Ստանալ անձնական պահանջմունքներին ավելի համապատասխան գիտելիքներ

9.Դրանք նպաստում են մանկավարժների աշխատանքի որակի բարձրացմանը, նրանց մասնագիտական գիտելիքների ու ՏՀՏ հմտությունների զարգացմանը

10.ՏՀՏ-ները թույլ են տալիս դասավանդողին ու սովորողին հաղորդակցվել միևնույն միջավայրում և նույն լեզվով:

## **2.2 ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՀԱՂՈՐԴԱԿՑՄԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՊԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ**

Պատմության դասաժամին՝ նոր նյութի ուսումնասիրության փուլում հաճաղխ եմ կիրառում համակարգիչը որպես կրթական տեղեկատվության մուլտիմեդիայի աղբյուր , որը մասամբ կամ ամբողջությամբ փոխարինում է ուսուցչին:

Այսպես, համակարգչով ներկայացված ցանկացած տեղեկություն մեծ հետաքրքրությամբ է ընկալվում սովորողների կողմից : Սա թույլ է տալիս ակտիվացնել սովորողների ճանաչողական գործունեությունը: Համակարգչով նոր նյութի բացատրությունը յուրաքանչյուր աշակերտի համար կատարվում է անհատապես: Ցանկության դեպքում սովորողը կարող է մի քանի քայլ հետ գնալ և նորից լսել բացատրությունը:

Հետազոտական աշխատանքն իրականացնելու նպատակով կիրառեցի նաև էլեկտրոնային դասագրքեր որում կային ընդգծված տերմիններ, հասկացություններ , այսպես կոչված հիպերհղումներ: Հիպերհղումները ողղոկի կապ են տեղեկատվական ռեսուրսի տարբեր մասերի միջև: Եթե սովորողը հանդիպել է անծանոթ հասկացության , տերմինի, թեորեմի, ապա նա կարիք չունի հղում կատարել տեղեկատուին կամ լրացուցիչ գրականությանը , պարզապես սեղմել <<մկնիկի>> կոճակը ընտրված հատվածի վրա : Սա բացում է դասագրքի կամ տեղեկատուի այն բաժինը , որտեղ ավելի լայնորեն տրված են այս հասկացությունները: Այս մեխանիզմը էլեկտրոնային և տպագիր հրատարակությունների ամենակարևոր տարբերությունն է: Էլեկտրոնային շատ դասագրքերում հանդիպեցինք անիմացիաների : Դա նկար է, որը <<կենդանանում է>>< երբ սեղմում ես մկնիկի համապատասխան կոճակը: Անիմացիան թույլ է տալիս ավելի հստակ ցույց տալ թեորեմը, հայեցակարգը , հատկությունը: Այն հնարավորություն է տալիս այն, ինչ նա կարող էր միայն պատկերացնել առանց համակարգչի:

Գիտելիքի ամրապնդման և ստուգման փուլում սովորողներին առաջարկեցի թեստային կարճ առաջադրանքներ: Առաջադրանքներն ամբողյությամբ փոխանցվում են մոնիտորի էկրաններին, և սովորողներին մնում է միայն ընտրել ճիշտ պատասխանները և նշել դրանք:Համակարգչային տեխնիկայի կիրառումն այս փուլում հնարավորություն է տալիս սովորողներին, սովորելով նույն դասարանում, ըստ մեկ ծրագրի և դասագրքի, յուրացնել նյութը տարբեր մակարդակներում:

Հաշվի առնելով աշակերտների կարողությունները, հետաքրքրությունները, կարիքները՝ այս կերպ սովորողն իրավունք և հնարավորություն է ստանում ընտրելու ուսումնական նյութի յուրացման ծավալն ու խորությունը, փոխելու իր ուսումնական բեռը: Այս փուլում նպատակահարմար եմ գտել օգտագործել տարբեր կրթական համակարգչային քարտեր: Երկար տարիներ առաջ ուսուցիչը պետք է թղտի վրա պատրաստեր ուսումնական բացիկներ: Բայց նման քարտերը շատ ժամանակատար էին: Այս առումով համակարգչային ուսուցման քարտերը ամենաարդյունավետն են: Դրանք իրականացնում են բացերի փուլային լրացում, և յուրաքանչյուր քայլ կառավարվում է համակարգչով: Սխալ պատասխանի դեպքում համակարգիչըկառուցողական խորհուրդ է տալիս :

Կիրառեցինք նաև համակարգչային թեստեր որոնք ապահովում են արագ և որակյալ արձագանք: Համակարգչային թեստերի հաջորդ հարցին պատասխանելիս անմիջապես հայտնվում է հաղորդագրություն՝<<ճիշտ է>> կամ << սխալ է>>: Համակարգիչը ցույց է տալիս դասարանում տիրող իրավիճակի ամբողջական պատկերը՝ ինչն է լավ սովորել և ինչը քիչ է, ինչը պետք է նորից կրկնել և կոնկրետ ում հետ, այսինքն համակարգիչը ցույց է տալիս անհատական աշխատանքի ուղղություններ: Օրինակ, 6 և 10-րդ դասարաններում անցկացրել եմ թեստ հայոց պատմություն առարկայից: Հստակ երևում է, որ աշակերտների մեծ մասը լավ են յուրացրել <<Արտաշեսյան թագավորության կազմավորումը>> թեման, քանի որ թեստին ճիշտ են պատասխանել սովորողների 93 տոկոսը: Նույն ձևով վերլուծում եմ բոլոր հարցերի պատասխանները:

Պատմություն ուսումնասիրելիս անհնար էհրաժարվել համակարգչից: Հետաքրքիր և բազմազան նկարազարդումները, դասերի պատմողական ուղեկցությունը, նյութի ներկայացման խաղղային տարրերը ուսումնական գործընթացը դարձնում են հետաքրքիր գործունեություն: Իմ փորձը ցույց է տալիս, որ հատկապես 5-10- րդ դասարանի աշակերտները շատ են սիրում խաղալով սովորելու պրոցեսը: Այդ նպատակով LerningApps և Quizizz հարթակներում ստեղծում եմ ինտերակտիվ խաղային վարժություններ, որոնք աշակերտները սիրով կատարում են:

Ուսուցման միջոցներից առանձնանում եմ թեստերը, համակարգիչը, ինտերնետ կապը։ Ինտերնետ կապը լրացուցիչ ուսումանական նյութ, տեղեկատվություն ստանալու լավագույն միջոց է, որը կարող է նպաստել որոնողական ու հետազոտական աշխատանք կատարելու կարողությանը, արժեքային համակարգի որակների ամրակայմանը։ ինտերակտիվ տեխնոլոգիաներն օգտագործել եմ տարբեր դասարաններում: Շատ հետաքրքիր նյութեր եմ պատրաստել ԼearningApps, Kahoot, Quiziz ,Power Point ծրագրերով: Աշակերտները մեծ հետաքրքրություն են ցուցաբերում օնլայն թեստեր և խաչբառներ լուծելիս: Հիմնականում խաղային տեխնոլոգիաներն օգտագործում եմ ամփոփիչ դասերի ժամանակ: Օրինակ PowerPoint-ով կազմակերպել եմ խաղ-մրցույթ 6-րդ դասարանում ՝ ո՞վ է թաքնված նկարում: Դասարանը բաժանվում է 2 խմբի, հերթով պատասխանում են հարցերին, վերջում բացվում է նկարը: Կից ներկացնում եմ պլանը ,որը հիմք է ծառայել դասն անցկացնելու համար:

# **Գլուխ 3. Հետազոտական աշխատանքի ընթացքը դպրոցում**

**Դասի պլան**

**Ամսաթիվ** 01.12.22թ.

**Դասարան**  X

**Առարկա ՝** Հայոց պատմություն

**Թեմա /տեսակ՝** Մեծ Հայքի թագավորությունում Արշակունիների գահակալումը:

**Դասի նպատակները՝**

* իմանա**՝**Արշակունյաց թագավորներին և նրանց գահակալության ժամանակ տեղի ունեցած կարև իրադարձությունները:
* Իմանա՝ Տրդատ I-ի գահակալման ընթացքը:
* Կարողանա՝դատողություններ անել և սեփական կարծիքը ու վերաբերմունքը արտահայտել թագավորների անձի և գործերի վերաբերյալ:
* Զարգացնել խմբում միմյանց հետ հաղորդակցվելու սոցիալական հմտությունները:
* **Վերջնարդյունք** ՝Թվարկել արքաներին ըստ ժամանակագրության :Նշել Տրդատ I շինարարական աշխատանքները

**Դասի հիմնական դրույթները**՝Դրածո թագավորներ , <<Կամուրջներ չհանդութժող Հասկացությունները Արաքս>>, անարգանքի <<Լուծ>>,10 ամյա պատերազմ Հռանդեայի պայմանագիր :

**Անհրաժեշտ նյութեր** ՝Քարտեզ, համակարգիչ, դասագիրք

**Գնահատում/ տեսակը՝** Խմբում սովորողի մասնակցության ու ակտիվության ցուցանիշը ,վերլուծական մտածողության դրսևորում

Չառաջադիմող աշակերտների ներգրավվածության աստիճանը:

**Դասի փուլը /ուսուցչի /աշակերտների գործողությունները**

Ուսուցչի գործողությունները՝

**Դասի սկիզբը** `ցուցադրել 5 նկար, գրել 5-7 նախադասություն

**Խթանում՝**  կազմել նախադասություններ տրված բառերով կամ նկարներով

**Նոր նյութի հաղորդում՝** Բաժանել դասարանը 4 խմբի և ամեն խմբին տալ առաջադրանքներ :

Ներկայացնել արքաներին 1.խումբ՝ Տրդատ I

2.խումբ՝ Սանատրուկ

3.խումբ՝ Վաղարշ I

4.խումբ՝ Վաղարշ II

Խմբերի ներկայացնելու ժամանակ **ուսուցիչը** սովորողներին տալիս է ցուցումներ ուղղորդում է խրախուսում և ոգևորում :

**Աշակերտը** պատասխանում է տրված նյութի վերաբերյալ ուսուցչի հարցերին և հիմնավորում է սեփական կարծիքն ու տեսակետը

Դասի ավարտ/ Կշռադատում

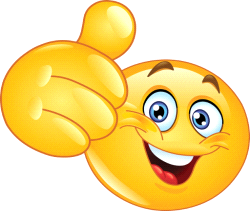
**Անդրադարձ՝** Ի՞նչ սովորեցի այսօր,

Ի՞նչ տվեց մեզ այսօրվա դասը:

Քանի որ հետազոտական աշխատանքն իրականացնելու ընթացքում կիրառեցինք տարբեր ՏՀՏ-ներ , երեխաների ոգևորությունն ու հետաքրքրությունը տեսնելուց բացի , անցկացրեցի նաև փոքրիկ հարցում :Կից ներկայացնում եմ հարցման նմուշը

**Հարցում**

**1.Ինչպես ՞քեզ զգացիր այսօր:**



**2. Ինչո՞վ էր նման և ինչով էր տարբեր այսօրվա մեր դասը , մյուս օրվա դասերից:**

15 աշակերտներից 13-ը պատասխանեցին հետևյալ կերպ ՝

* Հետաքրքիր էր, բոլորը ցուցաբերեցին իրենց մասնակցությունը դասերին.
* Կիրառված ՏՀՏ-երը մեզ շատ դուր եկան
* Համակարգչով աշխատեցինք
* Իսկ մյուսները ՝ սովորական ինչպես միշտ;

**3. Ինչպե՞ս կուզենայիք այսուհետ դասերն անցկացնենք:**

Գրեթե բոլոր աշակերտները պատասխանեցին ՝ ինչպես այսօրվա դասը:

# **Եզրակացություն**

Հասարակության զարգացումն այսօր թելադրում է նոր տեղեկատվական տեխնոլոգիաների օգտագործման անհրաժեշտությունը կյանքի բոլոր ոլորտներում: Ժամանակակաից դպրոցը չպետք է հետ մնա ժամանակի պահանջներից, ինչը նշանակում է, որ ժամանակակից ուսուցիչը իր գործունեության մեջ պետք է օգտագործի համակարգիչ, քանի որ դպրոցի հիմնական խնդիրն է կրթել նոր սերնդի գրագետ, մտածող քաղաքացիներ, ովքեր կարող են ինքնուրույն գիտելիքներ ձեռք բերել:

Ինչպես պարզվեց, տեղեկատվական տեխնոլոգիաները կարող են մեծ օգուտ տալ պատմության ուսուցչին: Դա պայմանավորվաց է նրանով, որ պատմություն առարկայի առանձնահատկությունը ենթադրում է մշտական աշխատանք պատկերազարդ նյութի հետ:

Տեսաֆիլմի ցուցադրումը, համակարգչային ծրագրային տեխնոլոգիաները,սուզում են սովորողներին ցանկացած պատմական դարաշրջանի մթնոլորտի, ստեղծում ներկայության էֆեկտ: Համացանցից վերցված տեղեկատվությունը մեծացնում է տեղեկատվության քանակը, թույլ է տալիս կիրառել ինտերակտիվ տեխնոլոգիաներ:

Նոր տեղեկատվական տեխնոլոգիաները չեն փոխարինի ուսուցիչներին ու դասագրքերին, դրանք նոր հնարավորություններ են ստեղծում ողջ կրթական համակարգի զարգացման համար: Ժամանակակից կրթության հրատապ խնդիր է ոչ թե տեխնոլոգիաների զարգացումը հանուն տեխնոլոգիաների, այլ դրանց օգտագործումը հանուն սովորողների գիտելիքների և սովորելու նկատմամբ հետաքրքրության պահպանման և զարգացման, որի արդիականացման գործում առանձնահատուկ դեր է հատկացվում կրթության տեղեկատվականացմանը :

* Ձևավորվել են մոտիվացիայի բարձր աստիճան, բարձրացնում են հետաքրքրությունը ուսումնական գործընթացի նկատմամբ
* բարձրացնում են ուսուցման ինտենսիվությունը
* Թույլ են տալիս հասնել ուսուցման անհատականացման
* Ապահովում են արդյունքների գնահատման օբեկտիվությունը
* Բարձրացնում են ինքնուրույն աշխատանքի տեսակարար կշիռը>>:

Այսպիսով, ընդհանրացնելով վերը նշվածը՝ կարելի է եզրակացնել, որ ուսուցման տեխնիկական միջոցների օգտագործումը՝սկսած ամենապարզից մինչև ժամանակակից միջոցներ, սովորողների ուշադրությունը հավելյալ կենտրոնացնում է դեպի ուսումնա –ճանաչողական ակտիվ գործունեության, համարվում է սովորեցնող – սովորող կապը ապահովող ու հնարավորինս ակտիվ վիճակում պահող միջնորդավորված օղակ, որի ուսումնանպաստ գործառույթներն արտահայտվում են նաև ինքնաուսուցման կարևոր հանգրվանում, ինչպես նաև, ըստ անհրաժեշտության, գիտելիքների մակարդակի օբյեկտիվ ստուգման գործընթացում: Քաղաքակրթության կրթական կյանքի փուլային զարգացումները, նրա արդիականացումը պայմանավորված են նաև ոլորտում տվյալ ժամանակահատվածում գիտատեխնիկական առաջընթացի շնորհիվ ստեղծված ուսուցման տեխնիկական միջոցների լայն կիրառումը:

# **ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ**

1. Николенко, Л.А. Игры в педагогическом процессе. Методические рекомендации

/Л.А.Николенко. -М.:Просвящение,1997.- 26.

2. Мухина С. А., Соловьева А. А. Современные инновационные технологии

обучения. М.: 2008

3. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии, М.: 2011.

4. https://www.academia.edu/

5. https://videouroki.net/razrabotki/khaghayin-tekhnologianeri-kirarhowme-matematikayi-daserin.html

6. https://usum.am/load/xaghayin\_texnalogianer/45-1-0-2736