

Ուսումնական ՊԱՐՏԱԴԻՐ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ

ԱՇԽԱՐՀԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Ուսումնախաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
աշխարհագրության դասին

*Հեղինակ՝ Մովսես Գորգիսյանի անվան հ.158 հիմնական դպրոցի
ուսուցչուհի Հռիփսիմե Բնջիդույան*

Ղեկավար՝ Աշոտ Խաչատրյան

Երևան 2022

Լեռնի անվան համար 65 դպրոց

Բովանդակություն

Ներածություն.....	3
ԳԼՈՒԽ 1. ԱՇԽԱՐՀԱԳՐՈՒԹՅԱՆ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ.....	4
1.1 Ուսուցման խաղային տեխնոլոգիաները աշխարհագրության դասին.....	4
1.2 Աշխարհագրության ուսուցման մոդուլային տեխնոլոգիայի տարրերի կիրառումը խաղային տեխնոլոգիաներում.....	6
1.3 Աշխարհագրության պրոբլեմային ուսուցման տեխնոլոգիայի տարրերի կիրառումը խաղային տեխնոլոգիաներում.....	6
1.4 Դպրոցականների աշխարհագրական գործունեության կազմակերպման նախագծային տեխնոլոգիայի տարրերի կիրառումը խաղային տեխնոլոգիաներում...	8
1.5 Տեղեկատվական տեխնոլոգիայի ծրագրի կիրառումը խաղային տեխնոլոգիաներում.....	8
1.6 Հենարանային տրամաբանական սեղմագրի տեխնոլոգիայի տարրերի կիրառումը խաղային տեխնոլոգիաներում.....	9
1.7 Գիտելիքի ամբողջական յուրացման տեխնոլոգիան աշխարհագրության ուսուցման խաղային տեխնոլոգիայի համատեքստում.....	10
ԳԼՈՒԽ 2. ՆՈՐ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱԿԱՆ ԴԱՍԱՁԵՎԵՐԻ ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ՍՏՈՒԳՈՒՄ ԵՎ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ԳՆԱՀԱՏՈՒՄ.....	11
2.1 Աշխարհագրության տեխնոլոգիական դասին ներկայացվող ժամանակակից պահանջները.....	11
2.2 Խաղային տեխնոլոգիայով կազմակերպված փորձարարական դասի մոդել՝ բովանդակային տեխնոլոգիայի կիրառմամբ.....	12
2.3 Արդյունքների վերուծություն.....	16
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....	18
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ.....	20

Ներածություն

Գաղտնիք չէ, որ շատ աշակերտներ աշխարհագրությունը համարում են ոչ այնքան կարևոր առարկա: Այդ պատճառով էլ գտնում են, որ անիմաստ ժամանակ են ծախսում նրա վրա: Ինչպե՞ս անցկացնել աշխարհագրության դասը, որպեսզի անարդյունավետ և անհետաքրքիր լինելուց դառնա հետաքրքիր և արդյունավետ: Այս հարցի պատասխանը կարող ենք գտնել ուսումնասիրելով աշխարհագրության ուսուցման խաղային տեղնությունը: Անառարկելի է այն փաստը, որ խաղը երեխաների կյանքում զարգացնող դեր է խաղում: Աշխարհագրական նյութը յուրացվում է աշակերտի կողմից խաղային իրավիճակի պահանջով, այլ ոչ թե ուսուցչի պարտադրանքով: Խաղերի հիմնական շարժառիթը արդյունքը չէ, այլ բուն գործընթացը: Այն մեծացնում է դասի դիդակտիկական նշանակությունը, բացահայտում է աշակերտի ստեղծագործական հնարավորությունները, դաստիարակում է հուզարժեքային վերաբերմունք, նպաստում է աշխարհագրական մտածողության ձևավորմանը, ակտիվացնում է աշակերտի մտածողությունը, նոր շունչ է հաղորդում աշխարհագրության ուսուցման գործընթացին:

Հետազոտության նպատակն է՝ բացահայտել խաղային տեխնոլոգիայի ազդեցությունը աշխարհագրության ուսուցման արդյունավետության բարձրացման վրա: Հետազոտության նպատակին հասնելու համար, առաջադրվել են հետևյալ խնդիրները՝

1. Բացահայտել ուսումնախաղային տեխնոլոգիայի էությունը,
2. Պարզել աշխարհագրության ուսուցման տարբեր տեխնոլոգիաներ տարրերի կիրառումը խաղային տեխնոլոգիայի համատեքստում,
3. Մշակել փորձարարական խաղային տեխնոլոգիայով կազմված փորձարարական դասի մոդել:

Հետազոտությունն ունի տեսական նշանակություն՝ վերլուծվել է աշխարհագրության ուսուցման խաղային տեխնոլոգիայի վերաբերյալ նոր ժամանակակից տեղեկատվություն, ինչպես նաև գործնական նշանակություն՝ մշակվել է խաղային տեխնոլոգիայով նորարարական դասի մոդել աշխարհագրություն առարկայից, որի հիման վրա կարելի է մշակել տարբեր դասարանների համար նախատեսված թեմաններով դասանյութեր:

Այդպիսի դասերի անհրաժեշտությունն ու դիդակտիկական արժեքը արդեն ապացուցված է, և ցանկալի է նշել, որ դրանք կարևոր են աշխարհագրության ուսումնասիրման ոչ միայն սկզբնական փուլում, այլև ողջ ընթացքում: Ընդհանրապես խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար: Խաղը լայն տարածում ունի ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում: Խաղային տեխնոլոգիա հասկացությունը ներառում է մեթոդների բավականին մեծ խումբ:

ԳԼՈՒԽ 1

ԱՇԽԱՐՀԱԳՐՈՒԹՅԱՆ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ

1.1 Ուսուցման խաղային տեխնոլոգիաները աշխարհագրության դասին

Ներկայումս ժամանակակից կրթությունը ենթարկվում է էական փոփոխությունների: Այս համատեքստում անհրաժեշտություն կա ուսուցման մեթոդների, միջոցների կազմակերպման ձևի թարմացում: Դա կապված է նոր տեխնոլոգիաների զարգացման հետ:

Մանկավարժական ցանկացած տեխնոլոգիա ունի աշակերտների գործունեությունը ակտիվացնող մեթոդներ: Այդպիսի տեխնոլոգիաները հիմնականում վերաբերում են խաղայինին:

Առավել օպտիմալ է ուսուցիչների այն տեսակետը, որ աշխարհագրության դասին պետք է օգտագործել խաղեր, որը դրական ազդեցություն կունենա երեխաների զարգացման վրա, կակտիվացնի երեխաների ինքնուրույնությունը, կընդլայնի ուշադրությունը, կբարելավի ու կբարձրացնի գիտելիքի որակը:

Չնայած աշխարհագրության ուսուցման խաղային տեխնոլոգիաների առավելությունների, հատկապես ավագ դպրոցում քիչ տարածում է գտել: Խաղը կարող է, և պետք է ավելի ակտիվ ներգրավվի ուսուցման գործընթացին: Բայց չենք կարող աշխարհագրության դասին չարաշահել խաղային ձևը: Մա կարող է բերել առարկայի պարզեցման:

Չնայած նրան, որ խաղերը ուսուցման պրակտիկայում օգտագործվում են շատ վաղուց, հոգեբանությունում, դիդակտիկայում և մեթոդիկայում գոյություն ունի <<խաղ>> հասկացության միասնական մոտեցում: Խաղը դիտարկվում է տարբեր տեսանկյուններից.

1. Որպես ուսուցման մեթոդ՝ ուղղված մոդելավորման իրական գործունեությանը,
2. Որպես մեթոդի ուսուցում՝ ուղղված ուսումնական գործունեության մոտիվացիային,
3. Որպես ակտիվ ուսուցման ձև(ոչ ստանդարտ դաս),
4. Որպես ուսումնական գործունեության կազմակերպման ձև(կոլեկտիվ աշխատանքի ձև),
5. Որպես ուսուցման նոր տեխնոլոգիա:

Գոյություն ունեն խաղերի բազմաթիվ դասակարգում՝ կախված գործոնից, իրենց հիմնական իրավիճակից: Կանխատեսումային խաղերի տեղը կարող է լինել սահմանված ժամկետում և արտաժամյա, որի ընթացքում կատարվում է նոր նյութի ուսումնասիրում, գիտելիքների և հմտության ստուգում, ամրագրում և ընդհանրացում: Ուսուցման կազմակերպման ձևերն են՝ անհատական և կոլեկտիվ գործունեությունը:

Ժամանակակից պրակտիկայում աշխարհագրության ուսուցումը մեծ ճանաչում է ստանում խաղային տեխնոլոգիաների շնորհիվ:

Ուսուցիչների կարծիքը խաղային տեխնոլոգիաների վերաբերյալ տարբեր է: Որոշները այն օգտագործում են ակտիվորեն՝ համարելով արդյունավետ: Մյուսները նախընտրում են դասարանային ավանդական ձևը: Խաղային տեխնոլոգիաների հետագա զարգացումը և մանկավարժական հնարավորությունների լիարժեք օգտագործումը, հատկապես աշակերտների ինքնուրույն տեսակետը, հետաքրքրություն է ցուցաբերում խաղային տեխնոլոգիաների վերաբերյալ:

Աշխարհագրության ուսուցման ժամանակ օգտվելով խաղային տեխնոլոգիաներից լուծում ենք բազմազան խնդիրներ: Դրանք զարգացնում են թեմայի ճանաչողական հետաքրքրությունը, դասի ժամանակ ակտիվացնում են աշակերտների ուսուցման գործընթացը, օգնում են աշակերտների ստեղծագործական ձևավորմանը, այնպես, ինչպես շատ խաղեր հաճախ ակնկալում են ուսուցման պրոբլեմային բնույթ, որոնց համար կա հարցերի տարափ, որոնց պետք է տալ պատասխան, իսկ լուծելու ճանապարհը պարզ չէ: Խաղերը շատերը տալիս են փոխադարձ ուսուցման հնարավորություն, այնպես, ինչպես խմբային աշխատանքի ձևը և խորհրդակցական գործընթացը: Ինտելեկտուալ զարգացած երեխաները զբաղեցնում են առաջատար դիրք՝ դասավանդման խմբային խաղերում: Քննարկումները հնարավորություն են տալիս շփման ընթացքում ձևավորել համբերատարություն հասակակիցների մոտ: Խաղերը դասի կառուցվածքում ներառելու ժամանակ հնարավոր է թեթևացնել երեխաների հոգնածությունը: Լավ մտածված խաղերը կարող են նպաստել ընկերական հարաբերությունների ձևավորմանը, ինչպես նաև երեխաների մոտ թողնում են զգացմունքային մեծ ազդեցություն:

Աշխարհագրական խաղերը համակցելով մանկավարժական այլ տեխնոլոգիաների հետ բարձրացնում են աշխարհագրական կրթության արդյունավետությունը: Սակայն ամենալավ խաղերն անգամ չեն կարող համարվել ձեռքբերում ամբողջ ուսումնադաստիարակչական գործընթացում, որովհետև անպայման չէ խաղը դիտարկել ամբողջ համակարգի ձև և ուսումնական աշխատանքի մեթոդ:

Խաղային շատ ցուցանիշներ բավականին տարբեր են՝ գործունեության ոլորտում, մեթոդաբանությունում, մանկավարժական գործընթացում՝ կախված խաղային միջավայրից, նպատակից, գոյություն ունեն տարբեր դասակարգում:

Դասավանդման գործընթացում խաղի ավելի արդյունավետ օգտագործումը ենթադրում է հայտնաբերել աշակերտների տեսակետը խաղային գործունեության ոլորտում:

1.2 Աշխարհագրության ուսուցման մոդուլային տեխնոլոգիայի տարրերի կիրառումը խաղային տեխնոլոգիաներում

Նոր տեխնոլոգիաներից մեկը, որը հաստատուն ներառված է ուսումնական գործընթացում, հայտնի է որպես մոդուլային ուսուցում: Նրա հիմնակ իմաստը կայանում է նրանում, որ դպրոցականը պետք է սովորի ինքնուրույն, իսկ ուսուցիչը՝ վերահսկի նրա ուսումնական գործունեությունը:

Այս տեխնոլոգիայի հիմնական հասկացողությունը մոդուլն է:

Մոդուլը- դա նպատակային ֆունկցիոնալ հանգույց է, որը համատեղում է աշակերտների ուսումնական բովանդակությունը և տեխնոլոգիական հմտությունները:

Մոդուլային ուսուցման էությունը կայանում է նրանում, որ աշակերտը ինքնուրույն կամ ուսուցչի օգնությամբ մոդուլային աշխատանքի գործընթացում հասնում են ուսումնաճանաչողական գործունեության կոնկրետ նպատակին: Մոդուլը կարելի է դիտարկել որպես ուսուցման ծրագիր, ուսուցման մեթոդ, ուսումնաճանաչողական գործունեության մակարդակ:

Ցանկացած մոդուլային ծրագրի հիմքում ընկած է ընդհանուր նպատակ: Մոդուլային ծրագրերի ստեղծումը միշտ սկսում է դասարանում տեղաբաշխվածների գլխավոր հետազոտական մտքով, որի ներսում ձևավորվում է ուսուցման թեմայի նպատակը: Այս ուսուցման բովանդակությունը կառուցվում է այդ մտքերի շուրջ:

Մոդուլային տեխնոլոգիան ներկայացնում է դասի ճիշտ կառուցվածքը, ուսուցչին տալիս է հնարավորություն տեսնել ամբողջ դասարանը, յուրաքանչյուր աշակերտի հետ աշխատել անհատական:

Արդյունքը, աշակերտների ուսուցման որակի ավելացումն է:

Երբեմն, չնայած մոդուլային տեխնոլոգիայի ճկունությանը և անկաշկանդությանը, ունեն իրենց խնդիրները և սահմանափակումները: Դա վերաբերում է կանոնավոր ուսուցման գործընթացի անհրաժեշտությանը, դպրոցական աշխարհագրության մոդուլային ծրագրերի զարգացման անհրաժեշտությանը, ուսուցիչների մանկավարժական աշխատանքի զարգացման ինստրուկցիային:

1.3 Աշխարհագրության պրոբլեմային ուսուցման տեխնոլոգիայի տարրերի կիրառումը խաղային տեխնոլոգիաներում

Պրոպլեմային ուսուցումը նոր չի հայտնվել: Այն օգտագործել են 20-րդ դարից: Դա բացատրվում է նրանով, որ պրոբլեմը կազմում է ճանաչողական օրինաչափություններից մեկը, խթանում է աշակերտների որոնողական գործունեությունը, զարգացնում է աշակերտների ստեղծագործական միտքը: Վերջին

Ժամանակներս պրոբլեմային մոտեցումը անցում կատարեց առաջադիմական հասկացողությունների, ուսուցման որոնողական ձևերի շարքը, դարձավ բնորոշ ժամանակակից աշխարհագրության դասին:

Պրոբլեմային ուսուցումը կարելի է դիտարկել տարբեր իրավիճակներում.

- Որպես ուսուցման նոր տիպ,
- Որպես ուսուցման մեթոդ,
- Որպես ուսուցման մոտեցում կամ սկզբունք,
- Որպես նոր դիդակտիկական տեխնոլոգիա:

Այս բոլորի համար ընդհանուր է այն, որ պրոբլեմային ուսուցման շրջանակը պրոբլեմային իրավիճակներում և պրոբլեմի լուծման ժամանակ աշակերտներին սիստեմատիկաբար միացնում է ուսուցիչներին:

Հոգեբանական հետազոտությունները ապացուցում են, որ մտածելը ծագել է պրոբլեմային իրավիճակներում և ուղղված է այն որոշելուն:

Պրոբլեմային իրավիճակ նշանակում է, որ աշակերտը իր գործունեության գործընթացում հանդիպում է ինչ-որ անհասկանալի, անհայտի: Այդ դեպքում, պրոբլեմային իրավիճակի գլխավոր տարրը հայտնի չէ:

Պրոբլեմային ուսուցման դասընթացը անցնում է դասի ընթացքում տարբեր պրոբլեմային իրավիճակների ստեղծումով: Պրոբլեմային ուսուցումը համընկնում է դիդակտիկայի կարգավիճակի հետ, հնարավոր է այն իրականացնել տարբեր մեթոդների օգնությամբ:

Աշակերտների պրոբլեմային հանձնարարությունների իրականացման գործընթացը անցնում է ստեղծագործական գործունեության փորձի ձեռքբերմամբ: Երբեմն ուսուցման շոշափելի արդյունքների հասնելու համար անհրաժեշտ է կիրառել այդպիսի հարցերի և հանձնարարությունների համակարգ: Դիդակտիկայում կան այդպիսի խնդիրների կառուցման տարբեր մոտեցումներ:

Պրոբլեմային ուսուցման յուրահատկությունը իր համարգվածության մեջ է: Ուսուցիչը մինչև դասի պլանավորելը պետք է առանձնացնի հնարավոր թեմաները և նրա առանձին դասերը, որպեսզի կազմակերպի պրոբլեմային ուսուցում, որի զարգացման ճանապարհին իրականացվում է պրոբլեմային մոտեցումը:

Աշխարհագրության պրոբլեմային ուսուցման տեխնոլոգիայի որոնողական, ստեղծագործական, ճանաչողական տարրերը օգնում են լուծել ուսումնախաղային տեխնոլոգիայի ընթացքում առաջացած տարբեր պրոբլեմային իրավիճակները:

1.4 Դպրոցականների աշխարհագրական գործունեության կազմակերպման նախագծային տեխնոլոգիայի տարրերի կիրառումը խաղային տեխնոլոգիաներում

Այս տիպի տեխնոլոգիայի էությունը ամփոփվում է ուսուցման անձնական կողմնորոշմամբ, ենթադրում է անձնական զարգացում, հնարավորություն է տալիս ինքնուրույն հասնել ինֆորմացիայի, ընդունում է ոչ ստանդարտ որոշումներ, գտնում է տեղական, տարածքային և անգամ գլոբալ խնդիրների քաղաքակիրթ զարգացման ճանապարհ:

Աշակերտների գործունեության նախագծային տեխնոլոգիան աշխարհագրության դասերին տալիս է մեծ հնարավորություն անձնական շատ բաղադրիչների զարգացմանը՝ տրամաբանական գործունեության փորձ, ռացիոնալ մտածելու ոճ, զգացմունքային, տեսական և պրակտիկ գիտելիքներ՝ շրջապատող աշխարհից:

Դպրոցական աշխարհագրության բովանդակությունը ունի մեծ հնարավորություն ծրագրերում ընտրել նախագծային տեխնոլոգիան: Այդ պահանջները ենթադրում են, որ աշակերտները պետք է կարողանան կանխատեսել: Նախագծային տեխնոլոգիաները կարող են ապահովել աշակերտների պրոբլեմային-որոնողական ճանաչողության գործունեությունը, որն արտահայտվում է նախագծի ստեղծման գործընթացում:

Աշխարհագրության ուսուցման նախագծային տեխնոլոգիաների գործընթացում աշակերտները օգտվում են աստիճաններից, աշխատանքային տեսրերից, պրակտիկաներից և ուսուցման այլ միջոցներից: Աշխարհագրության նախագծային տեխնոլոգիաները նախընտրելի է կիրառել ցածր դասարաններում:

Այս տեխնոլոգիան կարող է հենքային դառնալ ողջ դասընթացի համար: Դրանք ունեն ակնհայտ առավելություններ՝ ապահովում են պատճառահետևանքային կապերի բացահայտումը, հնարավորություն են տալիս ներկայացնել երևույթը տարածության և ժամանակի մեջ, ձևավորում են աշխարհագրական մտածողություն: Աշակերտի մոտ դաստիարակում են գործարար և տնտեսվար որակներ:

1.5 Տեղեկատվական տեխնոլոգիայի ծրագրի կիրառումը խաղային տեխնոլոգիաներում

Այս տեխնոլոգիայի հիմքում ընկած է աջակցության միտքը, որը շատ լավ հայտնի է աշխարհագրության ուսուցիչներին: Նրանք աջակցության դասերին շատ են օգտագործում բանավոր խոսքը, գրաֆիկական պատկերները և քարտեզագրությունը:

Այդ տեխնոլոգիայի յուրահատկությունը ներառում է ուսումնական ինֆորմացիայի ծածկագրեր, հնարավորություն ուսումնական նյութը բաժանել

էտապների, ընդունել դպրոցականների ուսումնական գործունեության կազմակերպման տարբեր ձևեր, ցույց տալ ուսումնական նյութի ստեղծագործական արտահայտություններ՝ սիմվոլներում և նկարներում, կազմակերպել աշակերտների անհատական և տարբերակված աշխատանքներ: Տրամաբանական աջակցությունը թույլ է տալիս ուսուցչին անցկացնել ուսումնական նյութի կրկնություն, որը կբերի նրան, որ աշակերտը դասի նյութը լավ կյուրացնի:

Տեղեկատվական տեխնոլոգիայի ծրագրի կիրառումը խաղային տեխնոլոգիաներում, աշակերտներին հնարավորություն է տալիս դիտազննական պարագաների օգնությամբ ներկայացվող դասը ավելի լավ ըմբռնել, չէ որ զննականությունը ուսումնական գործընթացի արդյունավետության գրավականն է:

1.6 Հենարանային տրամաբանական սեղմագրի տեխնոլոգիայի տարրերի կիրառումը խաղային տեխնոլոգիաներում

ՀՏՍ-ի կամ հենարանային տրամաբանական ազդանշանների տեխնոլոգիայի հիմքում ընկած է աշակերտների աշխարհագրական մտածողության ձևավորումը: ՀՏՍ-ի տեխնոլոգիան հանդիսանում է խոսքի, գծապատկերների, նկարի, սիմվոլի, նշանի, սլաքի և այլնի տրամաբանական համադրություն, որում առանձնացվում է ուսումնասիրվող նյութի գլխավորն ու էականը, ակնառու է դառնում օբյեկտի ու երևույթի միջև պատճառահետևանքային կապը, ուսումնասիրվող նյութի մասերի միջև տրամաբանական կապը:

Աշխարհագրության դասերին կիրառվում են տարբեր հենքեր՝ խոսքային, նկարագրական, գրաֆիկական, քարտեզագրական: ՀՏՍ-ն ուսումնական ինֆորմացիայի կողմնորված ձև է: Այս տեխնոլոգիան ունի մի քանի առանձնահատկություններ.

1. Նյութը ուսումնասիրվում է փուլերով,
2. Սովորողների ուսումնական գործունեության կազմակերպման ձևերի բազմազանությունը,
3. Ուսումնական նյութի արտահայտման ինքնատիպ եղանակները՝ սիմվոլները և նկարները,
4. Անհատական և տարբերակված ուսուցման կազմակերպման հնարավորություն:

Տրամաբանական հենքերը հնարավորություն են տալիս ուսուցչին բազմակի և տարատեսակ եղանակներով կրկնություններ կազմակերպել, ինչը նպաստում է ուսումնական նյութի առավել լիարժեք ընկալմանն ու յուրացմանը:

ՀՏՍ-ն իր կառուցվածքով պետք է լինի յուրատիպ, որպեսզի երկար մտապահվի աշակերտի կողմից, այն պետք է սերտ կապված լինի դասագրքի նյութի հետ,

համապատասխանի նրա շարադրման, տրամաբանական հերթականությանը: Դա կօգնի աշակերտին ավելի լավ հասկանալ նյութը, համադրել այն դասագրքի, ատլասի, քարտեզների և այլ միջոցների հետ:

Վերջին տարիներին այն սկսվեց համակարգված օգտագործվել ոչ միայն առանձին դասերին, այլ թեմաների և նույնիսկ դասընթացի կտրվածքով:

Այսպիսով, ՀՏՄ-ն նպաստում է պատճառահետևանքային կապերի բացահայտմանը, կատարելագործում է տրամաբանական մտածողությունը, դասի ժամանակ հնարավորություն է տալիս կատարել ինքնաստուգում և փոխադարձ վերահսկում: Ուստի այն նպատակահարմար է կիրառել նյութի և՛ ընկալման, և՛ ամրապնդման, և՛ ընդհանրացման փուլում:

1.7 Գիտելիքի ամբողջական յուրացման տեխնոլոգիան աշխարհագրության ուսուցման խաղային տեխնոլոգիայի համատեքստում

Այս տեխնոլոգիայի հիմքում ընկած է ուսուցման տարբերակումը: Բոլոր աշակերտները ունեն տարբեր հնարավորություններ, իսկ պետական ծրագրերը պահանջում են ուսուցման որոշակի քանակությամբ գիտելիքներ և հմտություններ բոլոր աշակերտների համար: Սրանից հետևում է, որ միակ չափանիշը ցանկացած կրթական համակարգի, դա ուսուցման պայմաններն են: Այս տեխնոլոգիայի առավելությունը այն է, որ նրա օգտագործման շրջանակը աշակերտները կարող են օգտագործել ցանկացած ձևով: Ստացված արդյունքները հստակ պայմաններ են ստեղծում կազմակերպելու աշակերտների ճանաչողական գործունեությունը և զարգացնում են նրանց ինքնակրթությունը: Այս տեխնոլոգիան չի հանդիսանում ուսուցման նպատակ, այլ միջոց աշակերտի զարգացման համար:

Տեխնոլոգիայի կիրառումը նպատակահարմար է սկսել 7-րդ դասարանից: Այն կիրառվում է նաև խմբային աշխատանքների կազմակերպման ժամանակ:

Աշխարհագրության դասերին առաջնորդվելով գիտելիքի ամբողջական յուրացման տեխնոլոգիայով, աշակերտներից յուրաքանչյուրը ուսուցման հավասար պայմաններում հնարավորություն ունի ցույց տալու իր գիտելիքները, քանի որ այս տեխնոլոգիան նվազեցնում է աշակերտների հոգեբանական և հուզական ծանրաբեռնվածությունը:

ԳԼՈՒԽ 2

ՆՈՐ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱԿԱՆ ԴԱՍԱՁԵՎԵՐԻ ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ՍՏՈՒԳՈՒՄ ԵՎ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ԳՆԱՀԱՏՈՒՄ

2.1 Աշխարհագրության տեխնոլոգիական դասին ներկայացվող Ժամանակակից պահանջները

Ժամանակակից դասին նախ պետք է ուշադրություն դարձնե դասի նպատակի և շարժառիթի որոշման, որը բխում է ժամանակակից դիդակտիկայի դրույթներից: Դասի նպատակի և շարժառիթի որոշման պայմաններում պետք է առանձնացնել ոչ միայն գիտելիքի յուրացման և հմտությունների ձևավորման, մտավոր ունակությունների զարգացման խնդիրները, այլև ստեղծագործական գործունեության փորձի և շրջակա աշխարհի վերաբերյալ հուզարժեքային վերաբերմունքի ձևավորման խնդիրը:

Հաջորդ տարբերությունը ուսուցչի դերի և գործառույթի փոփոխությունն է դասի շրջանակներում: Տվյալ դեպքում աշակերտը դիտվում է իբրև ուսուցման ինքնազարգացող սուբյեկտ, իսկ ուսուցիչը հանդես է գալիս իբրև ուսումնական գործունեության կազմակերպիչ: Ժամանակակից դասում կարևոր է սովորողների ինքնուրույն ուսումնական գործունեությունը, ուսումնական առաջադրանքների և խնդիրների ինքնուրույն լուծումը: Ավանդական դասի ընթացքում սովորաբար բացակայում է աշակերտների միջև շփումը, ժամանակակից դասում կիրառվում են խմբային աշխատանքային ձևեր, զույգերով աշխատանքներ, որոնք ենթադրում են շփում աշակերտների միջև:

Հաջորդ տարբերությունն աշակերտի և ուսուցչի փոխհարաբերությունների փոփոխությունն է՝ ի տարբերություն ավանդական դասի, ուր գերակշռում են ուսուցչի ավտորիտար ոճը, ժամանակակից դասում պետք է գերակայի համագործակցության մեթոդը:

Ուսուցման գործընթացի կառուցման տրամաբանության փոփոխությունը մյուս տարբերությունն է: Կարևոր տարբերություն է հանդիսանում յուրացված գիտելիքների կիրառումն նոր գիտելիք և կարողություն ձեռք բերելու համար: Ժամանակակից դասը կարող է կրել միջառարկայական բնույթ:

Վերը նշվածի հիման վրա կարելի է ձևակերպել աշխարհագրության ժամանակակից դասին ներկայացվող պահանջները՝

1. Ուսումնառատի արակշխական գործընթացի նպատակի որոշակիացում
2. Դասագրքի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի ուսուցչի կողմից հաղորդվող նյութին, սակայն պարտադիր չէ նույնությամբ կրկնվի:
3. Նյութից կարևորի, առավել էականի ընտրությունը, որը թույլ կտա բացահայտել թեմայի էությունը:

4. Երկրամասնագիտական սկզբունքի իրականացումը ուսուցման գործընթացում
5. Ուսումնական նյութի արդիականությունը պետք է պայմանավորված լինի գիտության ժամանակակից տվյալների առկայությամբ:
6. Դասի էկոլոգիական ուղղվածությունը
7. Աշխարհագրության դասին ներկայացվող հիմնական պահանջը, դասի միասնականությունն է՝ տրամաբանական և դիդակտիկ առումով:
8. Աշակերտների տարիքային առանձնահատկությունների հաշվառումը

Աշակերտների իմացական գործունեության ակտիվացման ամենաարդյունավետ ճանապարհը պրոբլեմային իրավիճակի ստեղծումն է: Այն ստեղծվում է պրոբլեմային հարցերի միջոցով, որոնք հետաքրքրություն են առաջացնում և տալիս են մտածողությանը որոշակի ուղղվածություն: Սա ստիպում է աշակերտներին մտորել, առանձնացնել հիմնական և գլխավոր հատկանիշները:

2.2 Խաղային տեխնոլոգիայով կազմակերպված փորձարարական դասի մոդել՝ բլոկ-մոդուլային տեխնոլոգիայի կիրառմամբ

Բլոկային դաս

(9-րդ դասարանի Հայաստանի աշխարհագրություն)

Թեմա՝ Ագրոարդյունաբերական համաիր

Դաս՝ 40 Գյուղատնտեսությունը: Ընդհանուր բնութագիրը:

1. **Դասի կրթական նպատակը՝** ծանոթացնել աշակերտներին գյուղատնտեսություն հասկացությանը և նրա ճյուղային կառուցվածքին:
2. **Զարգացնող նպատակ՝** կարևորի ու երկրորդականի առանձնացում, հենարանային սեղմագրի կառուցում, վերլուծության, համադրության, եզրակացության կատարման կարողություն:
3. **Դաստիարակչական նպատակ՝** էկոլոգիական դաստիարակություն, համակարգված գործողությունների մշակում, կարգապահություն, խմբում աշխատելու կարողություն, հարցի քննարկման կուլտուրա, փոխօգնություն, առողջ մրցակցություն:
4. **Դասի գիտամեթոդական բովանդակությունը՝** գյուղատնտեսություն, գյուղատնտեսության ճյուղային կառուցվածք, զարգացման փուլեր, գիտատեխնիկական հեղափոխություն, բուսաբուծություն, անասնապահություն:

Դասի կազմակերպման ձևը՝ խմբային:

Դասի կահավորանքը՝ Աշխարհի քաղաքական քարտեզ, դպրոցական աշխարհագրական ատլասներ <<Աշխարհը և Հայաստանը>> (մեկական ատլաս յուրաքանչյուր սեղանին), աշխատանքային տետրեր:

Դասի մոդել

1 փուլ	Բլից հարցում	3 փուլ	Հարցում-ամրոպնդում
2 փուլ	Պլան-սխեմայի կառուցում	4 փուլ	Ընդհանրացում

Մխեմա 1. Բլոկ-մոդուլային դասի մոդել

1-ին փուլի բլից հարցումը նպատակ է հետապնդում կարճ և արագ առաջադրվող հարցերի միջոցով աշակերտներին ծանոթացնել դասանյութին: Հարցերի պատասխանները աշակերտները պետք է տեղում գտնեն դասագրքից և պատասխանեն:

Այս փուլի տևողությունն է 5-6 րոպե, իսկ աշակերտների պատասխանները գնահատվում է 0.5 միավոր:

2-րդ փուլի /պլան սխեմայի կառուցում/ նպատակն է գրել դասի սեղմագիրը՝ սխեմատիկ եղանակով նշելով բոլոր առանցքային հասկացությունները: Աշխատանքը կատարվում է գրատախտակի վրա ընդհանուր ուժերով, յուրաքանչյուր կես լրացնում է առանձին աշակերտ: Առանցքային հարցերը լրացուցիչ բացատրվում են ուսուցչի կողմից:

Փուլի տևողությունն է 8-10 րոպե, իսկ աշակերտների պատասխանները գնահատվում են 0.5 միավոր:

3-րդ փուլի նպատակն է հիմնավորել և ամբողջացնել նախորդ փուլերում ստացած գիտելիքները: Այն կատարվում է արդեն կազմված սխեմայի հիման վրա դասի վերջում զետեղված հարցերի միջոցով: Յուրաքանչյուր հարցի վերաբերյալ առավել հանգամանալից խոսում է առանձին աշակերտ:

Փուլի տևողությունը 8-10 րոպե, իսկ աշակերտների պատասխանները գնահատվում են 1-2 միավոր:

4-րդ փուլ՝ այն նախատեսված է ամփոփիչ ընդհանրացումներ, եզրակացություններ և հետևություններ կատարելու համար: Այստեղ զուգորդվում են հին ու նոր դասերը, այսինքն՝ ձևավորվում են նոր գաղափարներ՝ հենվելով անցած դասերից ձևավորված գիտելիքների վրա: Կարևոր է ընդգծել երկու դասերում տեղ գտած առանցքային հարցերի ընդհանրությունն ու տրամաբանական կապը:

Փուլի տևողությունն է 10-12 րոպե, իսկ աշակերտների պատասխանները գնահատվում են 3 միավոր:

Գնահատումը կատարվում է դասի վերջում բոլոր փուլերում հավաքած միավորների հիման վրա: Գնահատման այս ձևը զգոն է պահում աշակերտներին դասի ընթացքում, իսկ դասի դինամիկ և դյուրին ոճը գայթակղում է նույնիսկ ամենաթույլ աշակերտներին:

Այսքանով, դասը կարելի է համարել վերլուծված, աշակերտների կողմից բավականաչափ յուրացված:

Ձեր ուշադրությանը կներկայացնեմ փորձարարական 7-րդ դասարանում անցկացված նմանատիպ մի դաս՝ վերը նշված թեմայով:

1-ին փուլ ➡ **Բից հարցում**

Հարց (ուսուցիչ)	Պատասխան (աշակերտ)
1.Ի՞նչ է արդյունաբերական համալիրը:	1.Գյուղատնտեսության և սննդի արդյունաբերության ամբողջությունը:
2.Ո՞րն է գյուղատնտեսության գլխավոր արտադրամիջոցը:	2. Հողը
3.Ի՞նչ ճյուղերից է կազմված գյուղատնտեսությունը:	3.Անասնապահություն,գյուղատնտեսություն
4.Ի՞նչ է հողային ֆոնդը:	4. Երկրի տարածքի ընդհանուր մակերեսն է՝ ցամաքային և ջրային:
5.Գյուղատնտեսության ի՞նչ նշանակության ճյուղեր կան/2/	5. 5.1 Ճյուղեր, որոնք ունեն էքսպորտային նշանակություն: 5.2 Ճյուղեր, որոնք ունեն տեղական օժանդակ նշանակություն:

2-րդ փուլ ➡ **Պլան-սխեմայի կառուցում**

Արդյունաբերական համալիրի գլխավոր տարբերությունները նյութական արտադրության մյուս ճյուղերում:

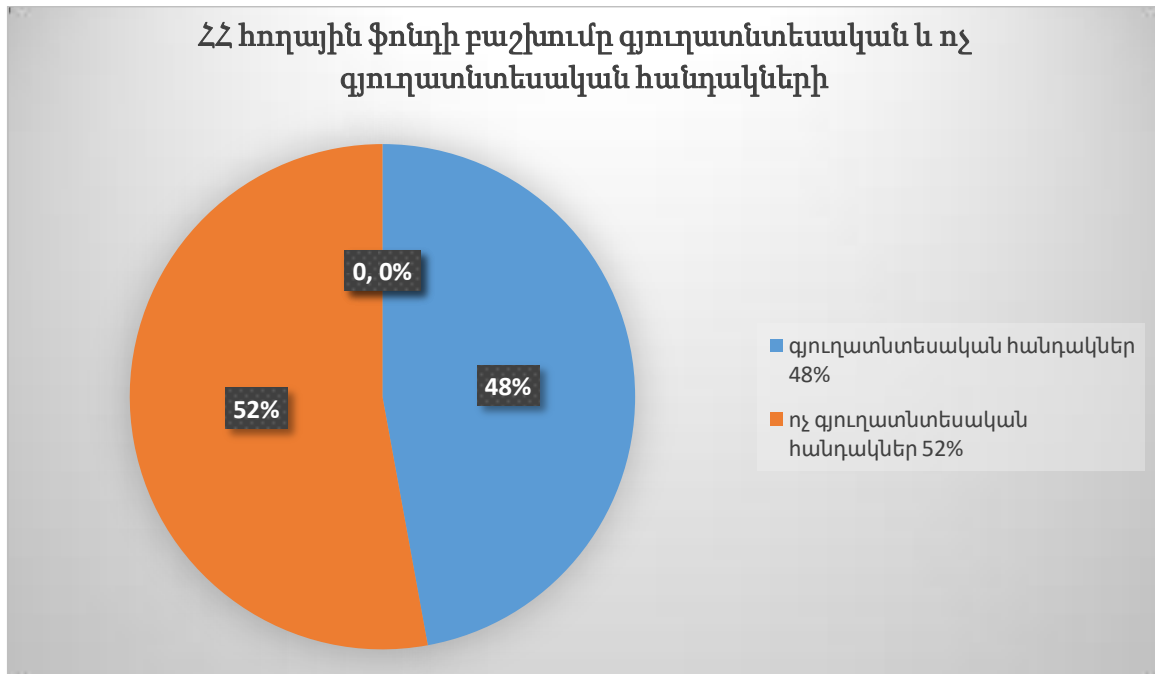
Ագրոարդյունաբերական համալիր



1. Հենվում է բացառապես հողի՝ որպես գլխավոր արտադրամիջոցի և ջրային ռեսուրսների օգտագործման վրա:
2. Ուղակի կախման մեջ է բույսերի ու կենդանիների վերարտադրության սեզոնային բնույթից և կենդանաբանական ցիկլից:
3. Հողը, եթե այն որպես արտադրամիջոց ճիշտ է օգտագործվում, չի մաշվում ֆիզիկապես և բարոյապես, այն դառնում է ավելի բերրի:
4. Համալիրի երկրորդ բաղադրիչը՝ սննդի արդյունաբերությունը բացարձակ կախման մեջ է գտնվում առաջին բաղադրիչից՝ գյուղատնտեսությունից:
5. Գյուղատնտեսությունն ունի համատարած տեղաբաշխում և զբաղեցնում է ընդարձակ տարածություններ:

Սխեմա 2.

Գծապատկեր 1.



3-րդ փուլ



Նյութի ամրապնդում

1. Որո՞նք են ագրոարդյունաբերական համալիրի գլխավոր բաղադրիչները:

2. Որո՞նք են գյուղատնտեսական արտադրության յուրահատկությունները: Ինչո՞վ է այն տարբերվում նյութական արտադրության մյուս ճյուղերից:
3. Բնութագրե՞ք ՀՀ գյուղատնտեսության անցած ուղին և վերլուծե՞ք դրա ներկայիս վիճակը:
4. Ինչո՞ւ է ՀՀ սակավահող երկիր համարվում:
5. Որո՞նք են գյուղատնտեսության մասնագիտացած և օժանդակ ճյուղերը /էջ 86. Դասը ամփոփող հարցեր/

4-րդ փուլ ➡ Նյութի ամփոփում

Հարց 1. Սննդի արդյունաբերությանը հատո՞ւյկ է կախվածությունը գյուղատնտեսությունից/ ճիշտ պատասխանը ընդգծել/:

Պատասխան՝ Այո Ոչ

Հարց 2. Այժմ ՀՀ գյուղատնտեսությունը ինչպիսի ժամանակաշրջան է ապրում. / ճիշտ պատասխանը ընդգծել/:

Պատասխան՝ Անցման Լճացման

Հարց 3. ՀՀ գյուղատնտեսության գլխավոր ուղղություններից ո՞րն է գերակշռում / ճիշտ պատասխանը ընդգծել/:

Պատասխան՝ Անասնապահություն Բուսաբուծություն

2.3 Արդյունքների վերուծություն

Փորձարարական դասը ունեցավ ճանաչողական և իմացական մեծ նշանակություն՝ բավական երկար ժամանակ աշակերտների հիշողության մեջ պահպանվում էր այս դասը:

Հավանաբար ամենակարևոր ասպեկտներից մեկը, դա աշակերտների հոգեբանական հարմարավետությունն էր դասի ժամանակ: Դասի ժամանակ բարեկամական մթնոլորտը, հանգիստ զրույցը, աշակերտի արտահայտած տեսակետի վերաբերյալ իմ դրական ռեակցիան, ինքնուրույն մտածելու քաջալերումը, համապատասխան հումորը կամ մի փոքր պատմական շեղումը մի ամբողջ զինանոց էր, որ օգնեց ինձ բացահայտելու յուրաքանչյուր աշակերտի հնարավորությունները:

Քիչ չէր նաև դասի մանկավարժական նշանակությունը՝ համագործակցային աշխատանքը առավել համախմբեց երեխաներին, նրանք սկսեցին ցուցաբերել փոխօգնություն և հոգատարություն միմյանց նկատմամբ: Ընդլայնվեց աշակերտների աշխարհայացքը և կատարվեց ևս մեկ քայլ արժանի քաղաքացի ձևավորելու գործում:

Դասին մասնակցեց ողջ դասարանը, իսկ արդյունքները ամփոփված են ստորև.(աղյուսակ 1.)

	Գերազանց (9-10 միավոր)	Լավ (6-8 միավոր)	Բավարար (4-5 միավոր)	Անբավարար (1-3 միավոր)
Փաստացի գիտելիքներ	60%	50%	40%	20%
Կարողություններ և հմտություններ	20%	15%	10%	5%
Տրամաբանություն	15%	10%	5%	0%
Հուզարժեքային վերաբերմունք	5%	5%	3%	0%

Աղյուսակ 1.Փորձարարական դասի արդյունքները

Դասը անցավ հաճելի և աշխույժ մթնոլորտում: Դասը կարելի է համարել կայացած, իսկ մեր առջև դրված նպատակն իրականացված:

Ի վերջո, այս ամենը տանում է դեպի ավելի լավ ուսումնասրություն և որպես հետևանք, ավելի լավ արդյունքների:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ուսումնախաղային տեխնոլոգիաների հետազոտության հիմնական արդյունքները կարելի է ամփոփել հետևյալ եզրակացությունների ձևով.

1. Դպրոցական կրթության նորացումը հնարավոր է մանկավարժական տեխնոլոգիաների բարելավման միջոցով:
2. Աշխարհագրության ուսուցման խաղային տեխնոլոգիան աշակերտներին սովորեցնում է զարգացման մակարդակ և ինքնուրույնություն, պահանջ կառուցվածքային բովանդակության, նյութերի կազմակերպման ձևի և ուսումնական գործընթացի մեթոդական ապահովում:
3. Աշխարհագրության խաղային տեխնոլոգիան ունի իր առավելությունները և թերությունները: Որոշակի պայմանների առկայության իրականացումը այդ տեխնոլոգիաներին տալիս է բարձր արդյունավետություն, իսկ մյուս դեպքերում նրանք կարող են քիչ արդյունավետ լինել, այդ դեպքում նպատակահարմար է փոխարինել այլ տեխնոլոգիայով:

Առավելություններ

1. Ուսումնախաղային տեխնոլոգիան հեշտացնում է նյութի ընկալումը և նվազագույնի հասցնում առարկայի նկատմամբ հիասթափության առաջացման հնարավորությունները:
2. Խաղային տեխնոլոգիաները կարող են հենքային դառնալ ողջ դասընթացի համար: Դրանք ունեն ակնհայտ առավելություններ՝ ապահովում են պատճառահետևանքային կապերի բացահայտումը, հնարավորություն են տալիս ներկայացնել երևույթը և ժամանակի մեջ, ձևավորում են աշխարհագրական մտածողություն: Աշակերտի մոտ դաստիարակում են գործարար և տնտեսվար որակներ:

Թերություններ

1. Չնայած, որ ուսումնախաղային տեխնոլոգիաները հրահանգների կարծրացած հավաքածու չեն, որոնք պետք է կատարվեն անվերապահորեն նշված ձևով, նրանք մշտապես ենթակա են մշակման ու կատարելագործման, սակայն խաղի կանոններին կամայական:
2. Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում էլ կայանում է իր հզորությունը, որն էլ աշակերտի համար ոչ միայն ժամանց ու հանգիստ է, այլ ունի նաև բարձր դիդակտիկական արժեք և նպաստում է մարդկային փոխհարաբերությունների ու սեփական գործունեության կազմակերպմանը:

3. Փորձարարական ակտիվացնող խաղային դասաձևերը խթանում են մտածողությանը և նպաստում հետաքրքրության խորացմանը:
4. Բացի իմացական և դաստիարակչական նշանակությունից, խաղային դասաձևերը նպաստում են աշխարհագրության առարկայի վարկանիշի բարձրացմանը և խթանում են հետաքրքրասիրությունը առարկայի նկատմամբ:

Այսպիսով աշակերտներին հետաքրքրում և գրավիչ կերպով կենտրոնացնում է այն գործունեությունը, որտեղ առավելագույնս ի հայտ են գալիս նրանց հնարամտությունը, մտավոր ակտիվությունը, պահեստային հոգևոր և ստեղծագործական ուժերը դրսևորելու կարողությունն ու հնարավորությունը: Մանավանդ, երբ այդ ամենը ընթանում է աշխույժ և ուրախ մրցակցային պայքարում: Այս իմաստով խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը աշխարհագրության գործընթացում նպատակահարմար է և անհրաժեշտ:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Մարգարյան Խ. Բ., Աշխարհագրության դասավանդման մեթոդիկա, Երևան, «Զանգակ 97», 2002
2. Նազարյան Խ, Վալեայան Լ., Հայաստանի աշխարհագրություն, 8-րդ դասարան, Երևան «Լույս» 1999
3. Մինասյան Ա. Ա., Աշխարհագրության ուսուցման մեթոդներն ու միջոցները, Երևան-2011
4. Մինասյան Ա. Ա., Փորձարարական դասաձևեր աշխարհագրություն առարկայից, Երևան-2011
5. Մանուկյան Մ.Մ., Ուսուցչի անձնային և մասնագիտական որակները աշակերտական ինքնավարության պայմաններում, Երևան «Լույս» 1984
6. Համացանց
7. Душина И. В. Таможняя Е. А. Методика обучения географии в школе, М., Астрель, 2004
8. Душина И. В. Под ред. Методика обучения географии, М., Дрофа, 2007
9. Байбородова Л. М., Матвеева А. В., Обучения географии в средней школе. М., 2008
10. Митина Л. М., Психология труда и профессионального развития учителя, М., Академия, 2004
11. Мюнстерберг Г., Психология и учитель, М., ЛКИ 2007
12. Петрова Н.Н., Новенко Д. П., Настольная книга учителя географии, М., Эксмо, 2008