



ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝	Դիդակտիկական սկզբունքների կիրառումը հայոց պատմության գործընթացում
Կատարող՝	Շողիկ Մկրտչյան
Դպրոց՝	Միքայել Նալբանդյանի անվան համար 33 հիմնական դպրոց
Առարկա՝	Պատմություն
Կազմակերպություն՝	«Կրթություն Առանց Սահմանների» ՀԿ
«Պատմություն և աշխարհագրություն» խմբի պատասխանատու՝	մ. գ. թ., դոցենտ՝ Սիմա Դայան

Երևան 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ	3
§ 1. ԽԱՂԻ ԷՈՒԹՅՈՒՆԸ ԵՎ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ՝ ՏԵՍԱԲԱՆՆԵՐԻ ՄԵԿՆԱԲԱՆՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐՈՒՄ	4
§ 2. ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԴԱՍԱՊՐՈՑԵՍՈՒՄ	11
§ 3. ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ	14
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ	16
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ	17

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Մանկավարժության մեջ «ուսուցում» եզրով սահմանվում է մի գործընթաց, երբ գիտելիքն ու հմտությունները կիրառելի են դառնում, որի արդյունքում փոխվում է երեխայի վարքագիծը: Այդ առումով անգնահատելի է խաղի՝ որպես ուսուցման և դաստիարակության մեթոդի կիրառումը դասագործընթացում:

«Արդի ժամանակաշրջանում դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից է դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը»: Արդյունավետ ուսուցումը նպաստում է երեխայի ինքնակազմակերպմանը և ինքնուրույնությանը. այն սկսվում է դպրոցականների համար ուսուցչի կողմից համապատասխան միջավայրի ստեղծումից: Ուսուցիչը լավ է հասկանում, որ դպրոցականների շրջանում իշխում է ընկերների հետ խաղերի ձգտումը: Այդ է պատճառը, որ ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել խաղային իրավիճակներ և աշակերտներին հնարավորություն ընձեռել՝ մտնելու իրենց համար հիմնական և կարևոր համարվող գործունեության ոլորտ: Չէ՞ որ խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը, կենտրոնացնում երեխայի ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը: Խաղի միջոցով ճշգրտվում և ընդլայնվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, դաստիարակվում են ուշիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ:

Հենց այդ նպատակով էլ հարկավոր է ավելի շատ կազմակերպել ուսուցողական խաղեր: Ուսուցիչը պետք է իմանա, որ խաղի բովանդակությունը և կանոնները պետք է հասկանալի լինեն երեխաներին, խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի աշակերտների գիտելիքների մակարդակին, խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց քանակն ու տևողությունը՝ չափավոր:

§ 1. ԽԱՂԻ ԷՈՒԹՅՈՒՆԸ ԵՎ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ՝ ՏԵՍԱԲԱՆՆԵՐԻ

ՄԵԿՆԱԲԱՆՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐՈՒՄ

Հովհ. Թումանյանը նույնպես մեծ կարևորություն է տալիս խաղին.

«Խաղը մարդու օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու»:¹

«Մարդկանց մեջ միջև եղած հոգեկան տարբերությունները ոչ մի տեղ այնքան վառ չի դսևորվում, որքան մանկական խաղերում: Հենց նրա համար, որ խաղն անհատի հետագա զարգացման ընթացքի նախադուռն է»:²

«Երեխաների անհատականությունները երբեմն առավել հստակ է նկատվում այն որակավորումներում, որոնք տալիս են իրենց տիկնիկներին, քան անձնական նկարագրում»:³ «Ամեն լավ բանի հիմքն ընկած է խաղի մեջ և բխում է նրանից: Ինքը՝ խաղը, դատարկ զվարճանք չէ, ունի բարձր խորհուրդ և խորը իմաստ»:⁴

«Խաղն իր մեջ ընդգրկում է ինքնագործունեության կառուցվածքի բաղադրամասեր»:⁵ **Էյնշտեյն**⁵ «Խաղերը պետք է համապատասխանեն մարդու արժանապատվությանը: Խաղը ոչ պետք է շատ հոգնացնի, ոչ էլ լինի շատ անիմաստ»:

«Երեխայի խաղերը պետք է կանխատեսեն ապագայի լուրջ պարապմունքները»:⁶ **Արիստոտել**⁶

«Ամեն լավ բանի ակունքը ընկած է խաղի մեջ և դուրս է գալիս նրանից»:

«Մանկական խաղը, որին նայում են որպես ժամանցի հոգեբանի, հայացքով շատ բարդ երևույթ է, որն արժանի է համբերատար և ճշգրիտ վերլուծության և որի օգնությամբ կարելի է բացել անձի առաջին դրսևորումները»:⁷

¹Վիքիդարան//

https://hy.wikisource.org/wiki/%D4%B7%D5%BB:%D4%B9%D5%B8%D6%82%D5%B4%D5%A1%D5%B6%D5%B5%D5%A1%D5%B6%D5%AB_%D4%B5%D4%BC%D4%BA_%D5%B07.djvu/212 [27.08.2023թ. 20:00-20:30]

² Նալչաջյան Ա.Ա., «Ընդհանուր հոգեբանության հիմունքներ», Գիրք 1 // Երևան 1991թ. էջ 20-24

³ WordPress// <https://4melblog.wordpress.com/2020/05/08/>, [01.09.2023թ. 20:20-20:30]

⁴ Պետրովսկի Ա.Վ., «Տարիքային և մանկավարժական հոգեբանություն» // Երևան 1977թ. էջ 126-129

⁵ WordPress// <https://4melblog.wordpress.com/2020/05/08/>, [01.09.2023թ. 20:20-20:30]

⁶ Տե՛ս նույն տեղում

⁷ Ծու. Ա. Ամիրջանյան, Ա.Ս. Սահակյան; Մանկավարժություն: (Ուսումնական ձեռնարկ)// Երևան 2005թ. 157-160 էջ

«Երեխայի համար ուսուցումը պետք է լինի հետաքրքրաշարժ, սակայն միարժամանակ պետք է երեխայից պահանջել նաև հետաքրքրաշարժ առաջադրանքների կատարում՝ առանց շատ թեքվելու ոչ այս, ոչ այն կողմ»։ **Ուշինսկի**⁸

Ուսուցման գործընթացում խաղն առանցքային դեր է նշանակություն ունի, քանի որ նպաստում է սովորողի համակողմանի զարգացմանը, ինքնակատարելագործմանը և ինքնահաստատմանը։ Այն զգացմունքների արտահայտման և շրջապատող իրականության ճանաչման հզոր միջոց է, որը բացահայտում է սովորողի բնավորության շատ գծեր։ Խաղի միջոցով կարելի է թե՛ կրթել, թե՛ դաստիարակել։ Այն նպաստում է հետաքրքրությունների ձևավորմանը և գիտելիքների հարստացմանը, որի ընթացքում սովորողը դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման, ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր։ Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ։ Խաղի ընթացքում սովորողները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ։ Սովորողը լրջորեն է վերաբերվում խաղին և նույնպիսի մոտեցում էլ պահանջում է ընկերոջից։ Խաղի ժամանակ սովորողը ցուցաբերում է կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն, ուրիշ անհրաժեշտ որակներ՝ լավատեսություն ձևավորելու, սակայն խաղի ընթացքում հնարավոր են նաև հիասթափություն, երբեմն վիրավորանքի, վախի, և այլ զգացումների դրսևորումներ։ Այստեղ կարևորվում է նաև հասակակիցների հետ շփումը, որը հնարավորություն է տալիս միմյանցից սովորելու։

Խաղը որպես գործունեության ձև իրականացնում է մի շարք գործառույթներ՝

- ✓ զարգացնող,
- ✓ դաստիարակող,
- ✓ շփման և հաղորդակցման,
- ✓ կարգավորող, նաև
- ✓ առողջարարական։

⁸ WordPress// <https://4melblog.wordpress.com/2020/05/08/>, [01.09.2023թ. 20:20-20:30]

Ի շնորհիվ խաղի սովորողը դառնում է դիտունակ, սովորում է համեմատել, դասակարգել առարկաները՝ համաձայն այս կամ այն հատկանիշների: Դա նպաստում է մտավոր զարգացմանը, զուգահեռաբար զարգացնում է ընկալունակությունը, խոսքը և ուշադրությունը:⁹

Խաղի մուտքը մանկավարժական գործընթացներ յուրահատուկ միջավայր է ստեղծում դասարանում: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ փոխհարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են, որն էլ տանում է դեպի ակտիվ ուսուցում, այն է՝ աշակերտն անկաշկանդ արտահայտում է իր մտքերը:

Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել, միաժամանակ, դասերի բովանդակությանը հաղորդում է աշխուժություն և դրական հույզեր՝ թուլացնելու դասապրոցեսում առաջացած լարվածությունը: Խաղը գործունեություն է, ուր հաղթահարվում են սովորողի անմիջական հույզերը, ցանկությունները: Նա սովորում է գործել առաջիկա գործունեության իրադրության թելադրանքով¹⁰:

Ահա, թե ինչու խաղը նոր պահանջումների դպրոց է:

Խաղը նպաստում է անհրաժեշտ դիրքորոշման ձևավորմանը, օգնում կատարելու կամավոր ստանձնած պարտականությունները և ենթարկվելու կանոններին:

Խաղի մեջ աշխուժորեն աշխատում է միտքը, հարստանում են հույզերը, պահանջվում են հատուկ գործունեություն և կամային ջանքեր: Խաղերի ժամանակ սովորողին տրվում են հաղորդակցական հմտությունների զարգացման բավականաչափ հնարավորություններ՝ համագործակցելու, միմյանց օգնելու, միջանձնային խնդիրներ լուծելու նպատակով: Յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ սովորողին առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն: Արդյունքում նրանց մեջ դաստիարակվում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսին են՝ աշխատասիրությունը, ընկերասիրությունը, հոգատարությունը, վճռականությունը և

⁹ Ժամանակակից մեթոդներ, հնարներ, վարժություններ (կազմեցին Սարուխանյան Ս. և ուրիշներ), ԿԱԻ, Վանաձոր, 2009թ.

¹⁰ Յու. Ա. Ամիրջանյան, Ա.Ս. Սահակյան; Մանկավարժություն: (Ուսումնական ձեռնարկ)// Երևան 2005թ. 157-160 էջ

պատասխանատվության զգացումը: Այսպիսով, դիդակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ:¹¹

Խաղային գործունեությունը՝ որպես գործունեության առանձին տեսակ, ունի իր կառուցվածքը, որը ներառում է նպատակ, դրդապատճառ, իրականացման միջոցներ, գործողության պլանավորում և գործունեության արդյունք:

Խաղերը բաժանվում են երկու հիմնական խմբի՝

1. ստեղծագործական (խաղ-բեմականացումներ) և
2. կանոնավոր (ունեն կանոններ, բովանդակություն, խաղային գործողություններ և խաղային արդյունք:)

Դրանց թվին են պատկանում դիդակտիկ խաղերը, որոնք ունեն ուսուցողական բնույթ: Դիդակտիկ խաղի նպատակը գիտելիքի, գիտության, գրքերի նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնելն է: Խաղը, սովորելուն զուգահեռ, կարևոր դեր է խաղում սովորողի զարգացման գործում: Երբ նրանք ընդգրկվում են դիդակտիկ խաղի իրավիճակում, կրթական գործունեության նկատմամբ հետաքրքրությունը կտրուկ աճում է, ուսումնասիրվող նյութը դառնում է ավելի մատչելի, և նկատվում է աշխատունակության զգալի աճ:

Ըստ բովանդակության՝ դիդակտիկական խաղերը լինում են՝

- ❖ **սյուժետա-դերային** (այս խաղերի ընթացքում լավագույնս դրսևորվում են սովորողի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, սեփական տպավորություններն ու պատկերացումները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու հնարավորությունները: Սյուժետադերային խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Սովորող սյուժետադերային խաղերում արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ, այլև տարբեր

¹¹ Ժամանակակից մեթոդներ, հնարներ, վարժություններ (կազմեցին Սարուխանյան Ս. և ուրիշներ), ԿԱԻ, Վանաձոր, 2009թ.

իրադրություններ, անձնական փորձից փոքրիկ դրվագներ կամ հասարակական երևույթներ: Բնականաբար, նշվածը վերարտադրվում է սեփական դիրքորոշմամբ և պարունակում է վերլուծություն և նոր մոտեցումներ: Մյուժետադերային խաղի նպատակն ու արդյունքը երևակայական են, սակայն երեխայի կողմից ընկալվում են ամենայն լրջությամբ և ջանքեր են պահանջում նրանից: Խաղի նպատակին հասնելու համար նա փորձում է լուծել բարդ՝ իրական կյանքում անլուծելի խնդիրներ, ինչը հնարավոր է երևակայական կերպարների ստեղծման միջոցով: Խաղի ընթացքում նա փորձում է հորինել և ստեղծագործել: Մյուժետադերային խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով սովորողները նույնացվում են իրենց սյուժեի կերպարներին և փորձում արտացոլել կերպարին բնորոշ գործառույթները և հարաբերությունները: Ցանկացած դեր պարտադրում է վարքագծի և հարաբերությունների կանոններ, որոնք ակամայից յուրացվում են և գիտակցվում խաղի ընթացքում, դառնում սովորական ու ընդունելի և աստիճանաբար փոխանցվում իրական կյանք: Այստեղ ուսումնական խնդիրը թաքնված է),

- ❖ **խաղ-վարժություններ** (նպաստում են սովորողի մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այն ներկայացնելով երևակայական որևէ հերոսի անունով (Մարդ Մարդ, Բեթմեն) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ-վարժությունների նպատակն է՝ երեխաների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը: Սովորողները խաղի մեջ որևէ այլ նպատակ չեն դնում, քան խաղալը, ուստի պետք է ակտիվորեն զարգացնել սովորողի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունն ու տրամաբանությունը:¹²

¹² Ժամանակակից մեթոդներ, հնարներ, վարժություններ (կազմեցին Մարուխանյան Ս. և ուրիշներ), ԿԱԻ, Վանաձոր, 2009թ.

Ուսուցչի խնդիրն է իր ունեցած մեթոդական զինանոցից ընտրել համապատասխան մեթոդը՝ ելնելով իրականացվող գործընթացի նպատակներից: Երեխաները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում:

Մանկավարժական պրակտիկան ցույց է տալիս, որ ինչ նպատակով էլ խաղն ընտրված լինի և որքանով էլ այն ապահովված լինի անհրաժեշտ պարագաններով, ուսուցիչն է այն կարևոր դերակատարը, առանց որի խաղը կարող է ոչ միայն պարզապես ժամանց դառնալ, այլ նաև ունենալ հակադարձ ազդեցություն: Ուսուցիչը խաղի ժամանակ չպետք է հանդես գա երեխաներից ոչ մի կողմի խաղախմբի հետ: Ուսուցիչը բոլորովին հավասար խաղընկեր է, խորհրդատու կամ օգնական: Եթե խաղի ընթացքում երեխաներին անհրաժեշտ է որոշակի պարագաներ կամ նիշիչներ, հարկավոր է նախ մանրամասնորեն բացատրել խաղի ընթացքը, ցուցադրել բաժանվելիք նյութերը, հանգամանորեն մեկնաբանել և դրանցից օգտվելու կանոններն ու ձևերը, ապա նոր միայն բաժանել այդ դիդակտիկ նյութերը: Անպայման պետք է ժամանակ տրամադրել երեխաների հարցերին, չանտեսելով փոքր կամ միջին որևէ հարցադրում: Այս ամենից հետո նոր միայն պիտի բաժանվեն համապատասխան նյութերը: Շահեկան է, որ դրանք բաժանեն երեխաները, իսկ ընդհանուր օգտագործման նյութերը պիտի լինեն երեխաներին մատչելի տեղերում, և այս ամենից հետո կարելի է խաղը սկսել: Հակառակ դեպքում երեխաները կգրադվեն բաժանված նյութերի ուսումնասիրությամբ և չեն լսի ուսուցչի բացատրությունները: Շատ հավանական է որ այս ամենից հետո երեխաները կրկին հարցեր տան, ուսուցիչը չպետք է զլանա և կրկին պիտի պատասխանի սովորողների հետաքրքրող հարցերին¹³:

Ներկայացնենք դիդակտիկ և շարժուն խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերվող մի քանի հիմնական կանոնները:

- Ուսուցիչը ինքը պիտի լրջորեն վերաբերվի խաղի կանոնների պահպանմանը, ձևավորելով նաև երեխաների խաղի կանոններին համապատասխան գործունակությունները:

¹³ Добрынин Н. Ф. О теории и воспитании внимания // Советская педагогика. — 1938. — № 8. — С. 12-32

- Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի երեխաների մասնակցությանը խաղին, որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողությունները և քննադատական ակնարկները:
- Ուսուցիչը պիտի խաղի ժամանակ կարևորի և բարձր գնահատի բոլոր երեխաների ցանկությունները, մասնավորապես դերային խաղերի ժամանակ չկատարի պարտադրողական քայլեր:
- Խաղային թիմերը ձևավորելիս պիտի այնպես անի, որ նույն խմբի մեջ մտնեն տարբեր խառնվածքի և պատրաստակամություն ունեցող երեխաներ:
- Պարտվող թիմերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն:
- Պիտի օգնի երեխաներին որոշելու, թե ուսումնական ո՞ր նյութի իմացության կամ չիմացությունն է խաղում պարտվելու պատճառը, որ կարողանան բացահայտել հաղթելու կարողությունը¹⁴:

Խաղը պիտի բավականություն և հրճվանք պարգևի ոչ միայն հաղթող, այլ նաև պարտվող խմբին: Դրա համար բավական չէ խաղի ընթացքի ճիշտ կազմակերպումը, անհրաժեշտ է նաև մանկավարժահոգեբանական տեսանկյունով ճիշտ կազմակերպել արդյունքների ամփոփումը, գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր ասելով ոչ միայն այն խմբին, որ առաջինը և ճիշտ կատարեցին առաջադրանքի կատարումը, այլև նրանց, ովքեր վերջինն ավարտեցին, սակայն արդյունավետ կատարեցին:

Ցանկացած խաղ պիտի նպաստի մանկական կոլեկտիվի և համերաշխության համագործակցությանը, ընկերական առողջ, հանդուրժողական հարաբերությանը, և եթե խաղի ավարտից հետո մասնակիցները շարունակում են ինչ-որ մի բան պարզաբանել, վիճել, խոռվել իրարից, ավելին թշնամանալ, նշանակում է խաղի ընթացքում ինչ-որ բան այնպես չի եղել, և խաղը չի ծառայել իր նպատակին:

¹⁴ Дормышев Ю. Б., Романов В. Я. Психология внимания. — М.: Тривола, 1995. — 357 с Ланге Н. Н. Внимание // Хрестоматия по вниманию / Под. ред. А. Н. Леонтьева. — М.: Изд-во МГУ, 1976.-295с.-С. 103-106.

§ 2. ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԴԱՍԱՊՐՈՑԵՍՈՒՄ

Հետազոտության նպատակ՝ ուսումնասիրել դիդակտիկական սկզբունքների կիրառման առանձնահատկություններն ու արդյունավետությունը պատմության դասընթացի դասավանդման գործընթացում:

Հետազոտության օբյեկտ՝ հիմնական դպրոցի 6-8-րդ դասարանների աշակերտները:

Հետազոտության առարկան՝ դիդակտիկական սկզբունքների կիրառման առանձնահատկությունները պատմության դասընթացի դասավանդման գործընթացում:

Առաջադրված խնդիրներ՝

- Պարզել դիդակտիկական խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները դասապրոցեսում,
- Բացահայտել դիդակտիկ խաղի կիրառման արդյունավետությունը պատմության դասապրոցեսի ընթացքում:

Հետազոտության մեթոդներ՝ խաղ-վարժություններ

Հետազոտության փուլեր՝

- փորձարարական հետազոտության իրականացում,
- մեթոդի ընտրություն,
- ստացված արդյունքների գրաֆիկական վերլուծություն,
- հետազոտության արդյունքների ամփոփում

Հետազոտության մեթոդի ընտրություն՝ հետազոտությունն իրականացվել է հիմնական դպրոցի 6-8-րդ դասարաններում, որոնցից յուրաքանչյուրում սովորում է x թվով աշակերտ:

Այսպիսով դիդակտիկ խաղը, օգնում է ձևավորել բառերի ընկալումը, զինում է նոր տեղեկություններով, ակտիվացնում է մտավոր գործունեությունը, բարելավում է հիշողությունը և պատմական փաստերի ավելի պատկերավոր ընկալումը:

Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերի տեսակներից կարելի է առանձնացնել այն ուսուցողական խաղերը, որոնք համապատասխանում են դասի թեմային և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու,

անցածը խորացնելու, ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով, որի համար էլ կարող ենք օգտագործել հետևյալ բնույթի առաջադրանքներ՝

1. Հանձնարարված դասի հարցերին և առաջադրանքներին պատասխանել խմբային քննարկման տեսքով:
2. Համեմատել և վերլուծել նման և տարբեր դրվագները:
3. Հարց ու պատասխանի միջոցով, քննարկել անցած դասերի թվային իրադարձությունները /n^օ թվականին, ի^{նչ} իրադարձություններ են տեղի ունեցել և ովքե^ր են եղել հիմնական դերակատարները /
4. Տարբեր տեսակի ստեղծագործական աշխատանքի կատարում:

Կարելի է կիրառել (կիրառում եմ) դասի սկզբում կամ դասի վերջում 8-10 րոպե՝ ըստ դասի պլանի, դասի հիմնական նպատակին հասնելուց հետո:

6-8-րդ դասարանում պատմության դասաժամերին իրականացվող վերլուծական-գործնական աշխատանքները, որոնք կազմակերպվում են խաղերի ձևով, նպաստում են սովորողների՝ հայրենիքի ճանաչողության խորացմանը և դասի խորը յուրացման հմտությունների ձևավորմանը: Նրանք աստիճանաբար կարողանում են հիշել անցած դասերի ընթացքում սովորածը և դիդակտիկ խաղերի միջոցով էլ ավելի ամրապնդել գիտելիքը:

Այդ կարողություններն առավել զարգացնելու նպատակահարմար միջոց են հաճախակի կազմակերպվող այդ բնույթի մի շարք խաղեր: Ներկայացնենք ուսուցողական խաղի օրինակ: Դասարանը բաժանվում է չորս հոգանոց խմբերի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պաստառ, որի վրա գրված է թվականը: Մեջտեղում գրված է թագավորությունը, որի օգնությամբ սովորողները տրված ժամանակի ընթացքում թերթիկների վրա գրում են այն իրադարձությունները, որոնք կապված են տվյալ ժամանակահատվածի իրադարձությունների մասին:

Սովորողների մասնակցությունը դիդակտիկ խաղերին նպաստում է նրանց ինքնադրսևորմանը և ինքնահաստատմանը: Դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտում, հետևաբար նաև կամային որակներ: Որպես խաղային միջոց՝ դրանք ունեն սրամիտ ու զվարճալի բնույթ և

հնարավորություն են ընձեռում հարստացնել սովորողի գիտելիքները: Դիդակտիկ խաղերը նպաստում են պատմական գիտելիքների ձեռքբերման դժվարությունների հաղթահարմանը:

Պատմական ուսուցողական խաղի օրինակ.

Կարելի է կազմակերպել (կազմակերպում եմ) հետևյալ բովանդակությամբ խաղեր, պատմություններ կապված մայրաքաղաքների, թագավորությունների և այլն: Կարդալով կամ բեմականացնելով, վեր հանել այնպիսի ուշագրավ տեղեկատվություն կապված սովյալ թվականի հետ, որպեսզի սովորողները կարողանան հեշտ մտապահել թե՛ իրադարձությունը, և թե՛ թվականը:

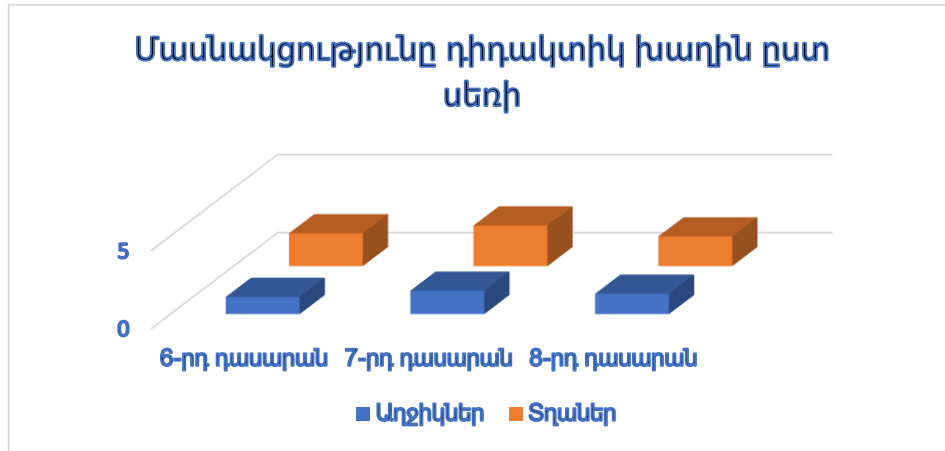
Այս մոտեցմամբ երեխաներին սովորեցնում եմ հնարավորինս իմանալ պատմությունը, որտեղի՞ց են գալիս մեր պատմական արմատները և ուր են գնում, հարգել մեծերին, օգնել ծերերին, լինել աշխատասեր, ընկերասեր, պատվախնդիր, սուտ չխոսել, հարգել դիմացինի կարծիքը և այլն: Այս միջոցով նպաստում եմ երեխայի ոչ միայն լեզվական, հիշողության, խոսակցական, տրամաբանական և ստեղծագործական կարողությունների զարգացմանը, այլև սոցիալական հմտություններին:

Փորձը ցույց է տալիս, որ մյուս պատմական իրադարձությունների համեմատությամբ, առավել քան արժեքավոր են սովորողների մտածողական ու երևակայական կարողությունների, ինչպես նաև բարոյական ու հոգևոր արժեքների ձևավորման առումով:

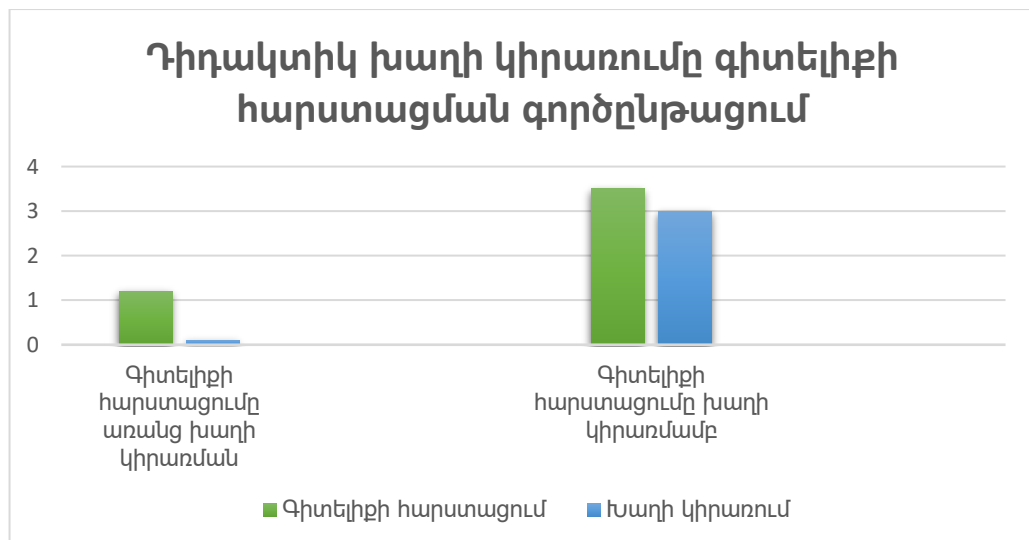
Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է սովորողներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները: Հարկավոր է, ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի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

§ 3. ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ

Ամփոփելով իրականացված հետազոտության արդյունքները պատմություն առարկայից, պարզ է դառնում, որ դասապրոցեսում դիդակտիկական խաղերի կիրառման դեպքում աղջիկների մասնակցությունն առավել ակտիվ է, քան տղաներինը, ուստի աղջիկների շրջանում առավել արդյունավետ է իրականանում: Ստորև ներկայացված է դիագրամ՝ մասնակցությունը դիդակտիկ խաղին ըստ սեռի:



Անցնելով հաջորդ խնդրի վերլուծությանը, այն է՝ դիդակտիկ խաղի միջոցով խթանել սովորողների հիշողությանը, գիտելիքի ամրապնդմանը, պարզ է դառնում, որ խաղի կիրառումը սովորողների շրջանում, շատ ավելի արդյունավետ է, հետևաբար գիտելիքի հարստացման առումով պրոգրես է նկատվում: Ստորև ներկայացված է գիտելիքի հարստացման գործընթացը խաղի կիրառմամբ և առանց դրա:



Դիագրամից ակնառու է դառնում, որ խաղի կիրառումը միանշանակ խթանում է սովորողի խոսքի զարգացմանը:

Հետազոտության հաջորդ և թերևս կարևորագույն խնդիրն է պարզել դիդակտիկ խաղի կիրառման արդյունավետությունը սովորողների զարգացման և գիտելիքների պաշարի հարստացման վրա: Նախապես ուսումնասիրելով դաշտը, և կիրառելով վերը նշված խաղ-վարժությունները՝ եկանք այն եզրահանգմանը, որ խաղի կիրառմամբ շատ ավելի արագ և արդյունավետ է դառնում գիտելիքի հարստացման գործընթացը, քան առանց դրա:

Հետազոտության արդյունքերը ցույց տվեցին, որ սովորողները ունենում են հետևյալ ձեռքբերումները՝

- ✓ իմացական ոլորտի զարգացում,
- ✓ հիշողության բարելավվում,
- ✓ հարաբերականորեն կայուն վարքագծի ձևավորում,
- ✓ համեմատաբար ավելի հարուստ գիտելիքներ:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Ուսումնասիրության արդյունքում ստացված տվյալների վերլուծությունն ու ամփոփումը հանգեցրեցին հետևյալ եզրահանգումներին՝

- ❖ Դիդակտիկական խաղերը նպաստում են սովորողի հաղորդակցական ինքնուրույն գործունեության, կարողությունների և հմտությունների, արժեքային համակարգի ձևավորմանը, բարձրացնում են ուշադրությունը և առաջադիմությունը:
- ❖ Դիդակտիկական խաղերի կիրառումը նպաստում է դասապրոցեսին սովորողների ավելի մեծ ընգրկվածությանը:
- ❖ Խաղի կիրառումը սովորողների գիտելիքների հարստացման գործընթացում շատ ավելի արդյունավետ է, հետևաբար գիտելիքի ամրապնդման մեջ պրոգրես է նկատվում:
- ❖ Դիդակտիկական խաղերի կիրառմամբ շատ ավելի արագ և արդյունավետ է դառնում նոր թեմաների ընկալումը:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ամիրջանյան Յու. Ա., Ա.Ս. Սահակյան; Մանկավարժություն: (Ուսումնական ձեռնարկ)// Երևան 2005թ. 455 էջ
2. Ժամանակակից մեթոդներ, հնարներ, վարժություններ (կազմեցին Սարուխանյան Ս. և ուրիշներ), ԿԱԻ // Վանաձոր, 2009:
3. Նալչազյան Ա.Ա., «Ընդհանուր հոգեբանության հիմունքներ», Գիրք 1 // Երևան 1991թ. 512 էջ:
4. Պետրովսկի Ա.Վ., «Տարիքային և մանկավարժական հոգեբանություն» // Երևան 1977թ. 397 էջ:
5. Добрынин Н. Ф. О теории и воспитании внимания // Советская педагогика. — 1938. — № 8. — С. 12-32
6. Дормышев Ю. Б., Романов В. Я. Психология внимания. — М: Тривола, 1995. — 357 с.
7. Комарова Т.К. - Психология внимания. Изд.: Гродно, 2002.с 124
8. Ланге Н. Н. Внимание // Хрестоматия по вниманию / Под. ред. А. Н. Леонтьева. — М.: Изд-во МГУ, 1976.-295с.-С. 103-106.

Համացանցային կայքեր

9. Վիքիդարան//
https://hy.wikisource.org/wiki/%D4%B7%D5%BB:%D4%B9%D5%B8%D6%82%D5%B4%D5%A1%D5%B6%D5%B5%D5%A1%D5%B6%D5%AB_%D4%B5%D4%BC%D4%BA_%D5%B07.djvu/212 [27.08.2023թ. 20:00-20:30]
10. WordPress //
<https://4melblog.wordpress.com/2020/05/08/>, [01.09.2023թ. 20:20-20:30]