



<<Նոր ժամանակի կրթություն>> ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻԶՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

## ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Քիմիա

Հետազոտող ուսուցչուհի՝ Կարինե Հովհաննիսյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Հովհաննես Պողոսյանի անվան  
հ. 82 հիմնական դպրոց

Երևան 2023

ԹԵՄԱՆ՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը  
առարկայի դասավանդման գործընթացում

ՀԱՐՑԸ՝ Ո՞ր խաղային տեխնոլոգիաներն են խթանում  
քիմիա առարկայի ուսումնառությանը

ԿԱՏԱՐՈՂ՝ Կարինե Հովհաննիսյան

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն----- 4 էջ

Գլուխ 1. Խաղի տեխնոլոգիաները ֆինիայի դասերին՝ որպես սովորողների հանաչողական գործունեության բարձրացման միջոց ----- 8 էջ

Գլուխ 2. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունքները ուսումնական գործընթացում ----- 9 էջ

Յետագոտություն----- 16 էջ

Եզրակացություն----- 17 էջ

Գրականության ցանկ----- 18 էջ

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

«Խաղը կայծ է, որը լույս է վառում հետաքրքրասիրություն և հետաքրքրասիրություն»

Վ.Ա. Սուխոմլինսկին



Ժամանակի պահանջներին համապատասխան մասնագետների պատրաստումը մասնագիտական կրթության կարևորագույն խնդիրներից է: Իսկ այսօր գիտնականների ուշադրության կենտրոնում այն հարցն է, թե ինչպես կազմակերպել ուսումնական գործընթացը, որպեսզի սովորողների մոտ ձևավորվի ակտիվ վերաբերմունք կրթական, ճանաչողական և կրթական և մասնագիտական գործունեության նկատմամբ՝ ելնելով նրանց կյանքի դիրքից և մասնագիտական ինքնորոշումից: Այս պահին ընդհանուր և մասնագիտական իրավասությունների ձևավորման և զարգացման համար միջնակարգ մասնագիտական կրթության պետական կրթական ստանդարտի պահանջների իրականացումը անհնար է առանց այլընտրանքային տեխնոլոգիաների կիրառման. խնդրահարույց, բազմամակարդակ, նախագծային ուսուցում, խաղերի, առողջության պահպանման, տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաների կիրառում, քննադատական մտածողության զարգացման տեխնոլոգիաներ:

Ուսումնական գործընթացում սովորողի գործունեության սկզբունքը եղել և մնում է դիդակտիկայի հիմնականներից մեկը, և հենց խաղային գործունեությունն է որպես մանկավարժական տեխնոլոգիա, որը հենց գիտելիք և հմտություններ ձեռք բերելու անհրաժեշտության խթանիչ միջավայրն է: Խաղային գործունեության մոտիվացիան ապահովվում է նրա կամավորությամբ, ընտրության հնարավորություններով և

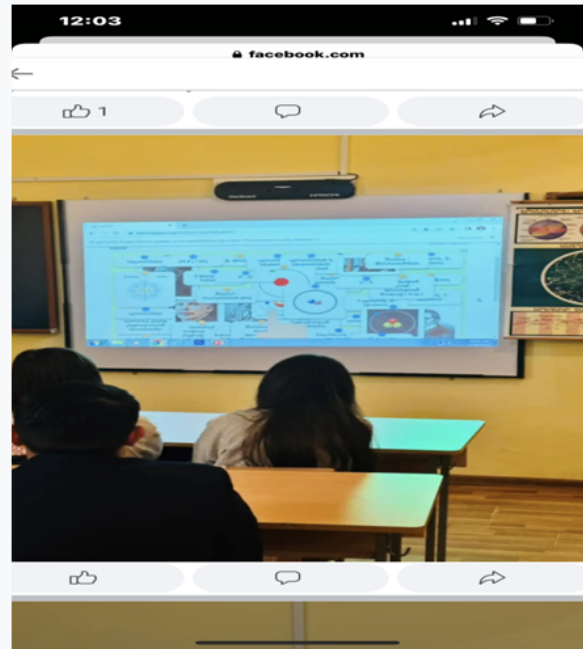
մրցակցության տարրերով, ինքնահաստատման անհրաժեշտության բավարարմամբ, ինքնիրականացմամբ: Իսկ խաղի ընթացքում գիտելիքների յուրացման գործընթացը բնական է ու ակամա: Խաղային տեխնոլոգիաների մանկավարժական եռությունը մտածողության ակտիվացումն է, սովորողների անկախության բարձրացումը և ուսման նկատմամբ ստեղծագործական մոտեցման ապահովումը: Խաղի նպատակն է ձևավորել սովորողի հմտություններն ու կարողությունները ակտիվ ստեղծագործական որոնման մեջ: Խաղային գործունեության գործընթացում ակտիվանում են ոչ միայն գիտելիքները, այլ նաև հաղորդակցման հմտությունները, որոնք որոշում են խաղային տեխնոլոգիայի սոցիալական նշանակությունը: Կրթական գործընթացում խաղային գործունեությունը կարող է օգտագործվել որպես անկախ տեխնոլոգիա հայեցակարգի, թեմայի և նույնիսկ առարկայի մի հատվածի յուրացման համար. որպես ավելի մեծ տեխնոլոգիայի տարրեր, որպես դաս կամ դրամաս, որպես արտադասարանական գործունեության տեխնոլոգիա: Դասերի խաղային ձևը ստեղծվում է խաղային տեխնիկայի և իրավիճակների օգնությամբ, որոնք գործում են որպես սովորողներին ուսումնական գործունեության դրդելու, խթանելու միջոց: Խաղ պլանավորելիս.

- դիդակտիկ նպատակը դրվում է խաղային առաջադրանքի տեսքով.
- կրթական գործունեությունը ենթակա է խաղի կանոններին.
- ուսումնական նյութը օգտագործվում է որպես միջոց.

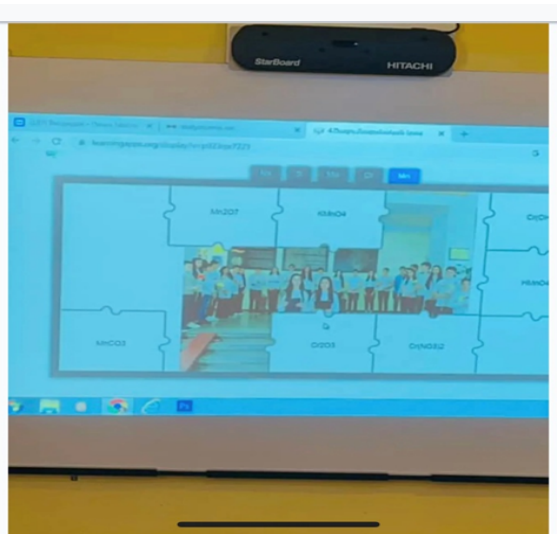
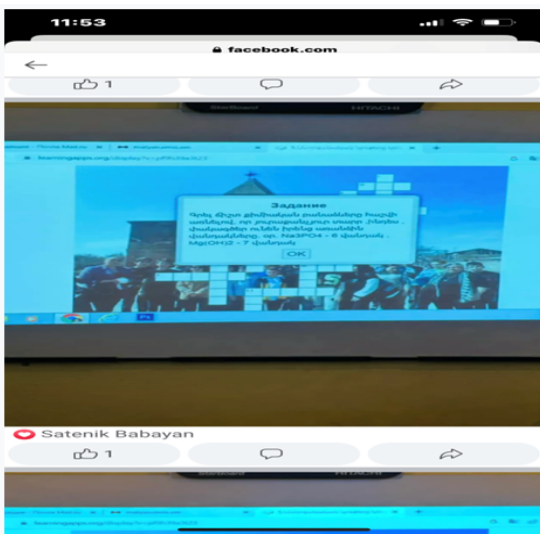
Դիդակտիկ առաջադրանքը վերածվում է խաղի՝ մրցակցության տարրի պատճառով առաջադրանքների հաջող կատարումը կապված է խաղի արդյունքի հետ: Բաց կողով ծրագրային ապահովման համակարգում մանկավարժական պրակտիկայում ամենատարածվածներն են բիզնեսը, կազմակերպչական և գործունեությունը, դերախաղը, սիմուլյացիան, նորարարական և դիդակտիկ խաղերը: Իմ պրակտիկայում, որպես մասնագիտական մոդուլներում ընդգրկված հատուկ առարկաների ուսուցիչ, օգտագործում եմ բիզնես խաղեր՝ դերախաղ և սիմուլյացիա: Խաղի տեխնոլոգիան, որպես գործունեություն, որը սկսվում է դասարանում դրա կիրառման պահից շատ առաջ, կարող է ներկայացվել փուլերի տեսքով: Առաջին փուլը նախապատրաստումն է.

- սցենարի մշակում,
- խաղային պլան,
- ընդհանուր նկարագրությունը,
- վերապատրաստման բովանդակությունը
- նյութական աջակցության նախապատրաստում.

Առաջին փուլը ամենաշատ ժամանակն է խլում, քանի որ այն կապված է հենց խաղի գաղափարի և սցենարի զարգացման հետ: Այստեղ պետք է մտածել խաղի սյուժեի, դրա առաջադրանքների մասին, թե ինչի վրա է կառուցվելու մրցակցության պահը:



Առանձնահատուկ տեղ է գրավում նյութական աջակցության պատրաստումը. որքան հետաքրքիր լինի նյութը, այնքան ավելի հուզիչ է լինում խաղի ընթացքը: Բայց ամենակարևորը, կարծում եմ, ուղեցույցի և թերթիկների մանրամասն ուսումնասիրությունն է: Սա թույլ է տալիս վերացնել կամ նվազագույնի հասցնել խաղի ընթացքում լրացուցիչ բացատրությունների ժամանակը: Երկրորդ փուլը խաղն է:



- խնդրի ձևակերպում,
- պայմանները,

- կանոններ,
- կանոնակարգեր,
- դերերի բաշխում
- խմբի ձևավորում,
- խորհրդատվություններ:

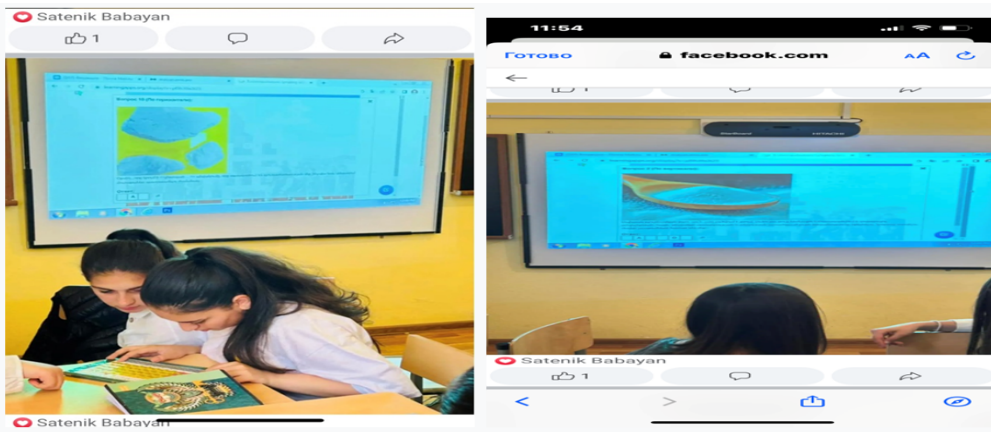
Սովորողները դեռահաս տղաներ և աղջիկներ են, ովքեր ունեն արագ զարգացած ֆանտազիա, երևակայություն, բայց միևնույն ժամանակ կա սեփական աշխարհ ստեղծելու, հասուն տարիքի ձգտող և ինքնուրույն գործելու ցանկություն: Ուստի խաղը հանուն խաղի նրանց համար այլևս հետաքրքիր չէ, նրանց համար կարելու է խաղի նշանակությունն ու իրենց դերն այս խաղում գիտակցելը: Դասի կամ արտադասարանական գործունեության շրջանակներում խաղի փուլում հատուկ ուշադրություն է դարձվում կանոնակարգին, որը պետք է հաշվարկի ուսուցիչը նախապատրաստական փուլում:

Իսկ կանոններին համապատասխանելը ձեռք է բերվում ուսուցչին որպես մոդերատոր կամ խաղի գործընթացի անմիջական մասնակից ընդգրկելով: Այն կարող է լինել նաև տեսական գիտելիքների յուրացման թույլ մակարդակ ունեցող սովորողների օգնական, այս ուղղությունը՝ առաջարկելով այլընտրանքներ, գաղափարներ խաղային առաջադրանքը լուծելու համար, հղում դեպի թերթիկ: Խաղի ընթացքում սովորողները կարող են խաղալ անհատական դերեր կամ աշխատել խմբով: Խմբում առաջադրանքի վրա աշխատելիս իմ պրակտիկայում օգտագործում եմ ուղեղի գրոհ, աղբյուրի հետ աշխատելը: Խմբային աշխատանքն անպայման ապահովում է, հետագայում, միջխմբային քննարկում՝ խմբերի ներկայացում, արդյունքների ներկայացում, փորձագետների աշխատանք: Երրորդ փուլը վերլուծությունն ու ընդհանրացումն է.

- դուրս գալ խաղից
- խաղի արտացոլում,
- աշխատանքի գնահատում և ինքնագնահատում,
- եզրակացություններ և ընդհանրացումներ.

Ամփոփումը խաղի կարևոր փուլն է, որը խաղի ընթացքի և արդյունքների, խաղի (սիմուլյացիոն) մոդելի և իրականության հարաբերակցության, ինչպես նաև ուսումնական և խաղային փոխազդեցության ընթացքի վերլուծությունն է: Այս փուլում անհրաժեշտ է, որ սովորողները գիտակցեն՝ ինչ նոր են սովորել (տերմիններ, գործողություններ), ինչ ենք սովորել (հմտություններ, կարողություններ), որն է օգուտը հետագա մասնագիտական գործունեության

համար: Խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցիչները պրակտիկայում հաճախօգտագործում են սովորողների ինքնագնահատումը:



«Խաղային տեխնոլոգիաներ» հասկացությունը ներառում է տեխնիկայի բավականին մեծ խումբ մանկավարժական գործընթացի կազմակերպում տարբեր տեսակի խաղերի տեսքով. Ներկա փուլում մեթոդաբանության մշակում, «Խաղի տեխնոլոգիա» հասկացությունը վերաբերում է խաղի իրականացման գործընթացին ուսումնական գործընթացը՝ սովորողների ճանաչողական գործունեության ակտիվացումը մեծացնելու նպատակով, որոշակի առարկայի ուսումնասիրության նկատմամբ հետաքրքրության ձևավորում, դպրոցականների զարգացում հաղորդակցական SRS-ում. Խաղային տեխնոլոգիայի արժեքը չի կարող սպառվել և գնահատվել զվարճալի ձևով. հանգստի հնարավորություններ. Սա նրա երևույթն է, որ լինելով զվարճանք, հանգիստ, այն ի վիճակի է վերածվել մարզումների, ստեղծագործականության, թերապիայի, նման մոդելի մարդկային հարաբերությունները և դրսևորումները աշխատանքի, կրթության մեջ.

**ԳԼՈՒԽ 1.** Խաղի տեխնոլոգիաները ֆիմիայի դասերին՝ որպես սովորողների հանաչողական գործունեության բարձրացման միջոց

Կրթության արդիականացման հայեցակարգում հռչակված առանցքային խնդիրներից մեկը ստեղծագործ անհատականության ձևավորումն է: Սովորողները հաճախ սպասում են քիմիայի ուսումնասիրության մեկնարկին. փոխակերպումների, փորձերի, պայթյունների խորհրդավոր աշխարհը գրավում է շատերին: Սակայն քիմիայի լեզուն սովորելու փուլում՝ քիմիական նշաններ, բանաձևեր, հավասարումներ, նյութերի հատկություններ, հետաքրքրությունը մարում է: Քանի որ այս ամենը վերացական է, նրանք իրական կապ չեն տեսնում արտաքին աշխարհի հետ, չեն հասկանում, թե ինչու է անհրաժեշտ, ինչպես իրենց թվում է, «անգիր անել» այս ամենը: Արդյունքում, շատ դպրոցականների համար, ավարտելուց հետո, քիմիան առօրյա կյանքում ամենադժվար, բացարձակապես անհարկի առարկաներից



Է: Յետեւաբար, հիմնական խնդիրն է կապել առարկան իրական կյանքի հետ: Դրա համար հատկապես կարևոր է յուրաքանչյուր թեմա առանձին ուսումնասիրելու, յուրաքանչյուր հայեցակարգը ներկայացնելու, յուրաքանչյուր հմտություն յուրացնելու, յուրաքանչյուր հմտություն ձեռք բերելու մոտիվացիա ունենալը, սա այսպես կոչված լոկալ մոտիվացիա է: Խաղի մթնոլորտը ստեղծում է պայմաններ, որոնց դեպքում տղաները աննկատ ներգրավված են եռանդուն գործունեությամբ, նրանք սկսում են հասկանալ, որ կարող ես հաղթել, երբ ունես որոշակի քանակությամբ գիտելիքներ: Բացի այդ, դասերի անցկացման խաղային ձևը ներառում է ուսուցչի և ուսանողների հավաքական համագործակցությունը: Խմբեր կազմելիս հաշվի են առնվում ուսանողների գիտելիքների մակարդակը, նրանց հետաքրքրությունների կողմնորոշումը, հոգեբանական համատեղելիությունը: Դպրոցականը կարող է գլուխհանել իրեն հանձնարարված առաջադրանքից միայն այն դեպքում, երբ այլ երեխաների հետ համագործակցելով ամբողջությամբ օգտագործում է իր գիտելիքները, միայն այդ դեպքում է տիրապետում կոլեկտիվ աշխատանքի անհրաժեշտ հմտություններին և կարողություններին: Նույն հիմքի վրա տեղի է ունենում անհրաժեշտ բարոյական որակների ձևավորում: Խաղը պատկանում է կրթության և դաստիարակության ավանդական և ճանաչված մեթոդներին: Այս մեթոդի արժեքը կայանում է նրանում, որ խաղային գործունեության մեջ ուսուցման, զարգացման և դաստիարակչական գործառույթները գործում են սերտ հարաբերությունների մեջ: Խաղը որպես դասավանդման մեթոդ կազմակերպում, զարգացնում է ուսանողներին, ընդլայնում նրանց ճանաչողական կարողությունները, դաստիարակում անհատականությունը: Ուսուցման մեթոդը ուսուցչի և ուսուցանվող երեխաների աշխատանքի հետևողական փոխկապակցված ձևերի համակարգ է, որն ուղղված է դիդակտիկ առաջադրանքների իրականացմանը: Դասավանդման մեթոդները չեն սահմանափակվում միայն մեկ ուսուցչի գործունեությամբ, այլ առաջարկում են, որ նա հատուկ մեթոդների օգնությամբ խթանի և ուղղորդի աշակերտների գործունեությունը: Այսպիսով, ուսուցումն արտացոլում է ուսուցչի և երեխաների գործունեությունը:

**ՉԼՈՒԽ 2.** Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունքները ուսումնական գործընթացում

Խաղային գործունեության գործընթացում տեղի է ունենում սովորողների ակտիվության, անկախության, ստեղծագործության և նախաձեռնության զարգացում, քանի որ խաղը կառուցված է հետաքրքրության, հուզական գրավչության, նվիրվածության, յուրաքանչյուր մասնակցի ցանկության վրա՝ ցույց

տալու իրենց լավագույն կողմը: Խաղի ընթացքում մարզվողները ձևավորում են հոգեկանի այնպիսի ասպեկտներ, որոնցից կախված կլինի այլ մարդկանց հետ հարաբերությունների հաջողությունը, արտասովոր իրավիճակներում գործողությունների պատրաստակամությունը: Ինքնաիրացում: Իսկ գիտելիքների ձեռքբերման գործընթացը ընթացքում խաղը բնական է և ակամա: Ժամանակակից կրթական տեխնոլոգիաների կիրառում՝ հիմնված դասավանդման ակտիվ մեթոդների կիրառումը կարևոր միջոցներից է մրցունակ անհատականության ձևավորում. Նման մեթոդների շրջանակը բավականին բազմազան, բայց դրանց մեջ առանձնահատուկ տեղ է գրավում խաղը տեխնոլոգիաներ: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման պրակտիկան ապացուցել է դրանք հաջողություն ոչ միայն կրթական գործունեության արդյունավետության բարձրացման գործում գործունեության, այլև լուծելու բարդ, բազմապրոֆեսիոնալ: Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը ուսումնական գործընթացում նպաստում է սովորողների նախապատրաստմանը սոցիալական ամենակարևոր դերերին, որը նրանք կարող են իրենց համար «փորձել» դասարանում: Բացի այդ, խաղացեք տեխնոլոգիան բարենպաստորեն համեմատվում է դասավանդման այլ մեթոդների հետ թույլ է տալիս սովորողին անձամբ ներգրավվել գործունեության մեջ: Խաղային գործունեության գործընթացում տեղի է ունենում սովորողների ակտիվության, անկախության, ստեղծագործության և նախաձեռնության զարգացում, քանի որ խաղը կառուցված է հետաքրքրության, հուզական գրավչության, նվիրվածության, յուրաքանչյուր մասնակցի ցանկության վրա՝ ցույց տալու իրենց լավագույն կողմը: Խաղի ընթացքում մարզվողները ձևավորում են հոգեկանի այնպիսի ասպեկտներ, որոնցից կախված կլինի այլ մարդկանց հետ հարաբերությունների հաջողությունը, արտասովոր իրավիճակներում գործողությունների պատրաստակամությունը: Ժամանակակից ուսուցիչը պետք է հասկանա գործող խաղային մոդելավորման տեխնոլոգիաների բազմազանությունը և կարողանա ընտրել ամենաանհրաժեշտը մանկավարժական խնդիրների լուծման համար: Ժամանակի պահանջներին համապատասխան մասնագետների պատրաստումը մասնագիտական կրթության կարևորագույն խնդիրներից է: Իսկ այսօր գիտնականների ուշադրության կենտրոնում այն հարցն է, թե ինչպես կազմակերպել ուսումնական գործընթացը, որպեսզի սովորողների մոտ ձևավորվի ակտիվ վերաբերմունք կրթական, ճանաչողական և կրթական և մասնագիտական գործունեության նկատմամբ՝ ելնելով նրանց կյանքի դիրքից և մասնագիտական ինքնորոշումից: Ուսումնական գործընթացում սովորողների գործունեության սկզբունքը եղել և մնում է դիդակտիկայում գլխավորներից մեկը և դա խաղային գործունեությունն է, ինչպես

մանկավարժական տեխնոլոգիան հենց այդ մոտիվացնող միջավայրն է գիտելիքներ և հմտություններ ձեռք բերելու անհրաժեշտությունը. մոտիվացիա խաղային գործունեությունն ապահովվում է նրա կամավորությամբ, հնարավորություններով ընտրությունը և մրցակցության տարրերը՝ բավարարելով անհրաժեշտությունը ինքնահաստատում, ուսումնասիրվող երևույթը հնարավորություն է տալիս որոշ ժամանակ ապրել «իրական» կյանքի պայմանները. խաղային բնույթի խաղեր և առաջադրանքներ թույլ են տալիս հետաքրքիր ձևով զարգացնել արժեքավոր հատկություններ՝ ուշադրություն, ինքնատիրապետում, դիտողականություն, հնարամտություն, համառություն:

## **1. Խաղային տեխնոլոգիաների Էությունը**

Խաղային տեխնոլոգիաների մանկավարժական Էությունը ակտիվացնելն է մտածողությունը, սովորողների ինքնուրույնության բարձրացումը եւ ապահովումը ուսուցման ստեղծագործական մոտեցում. Խաղի նպատակն է զարգացնել հմտություններ և ուսանողի հմտությունները ակտիվ ստեղծագործական որոնման մեջ. Խաղի ընթացքում ակտիվություն, ակտիվանում է ոչ միայն գիտելիքը, այլեւ հաղորդակցական հմտություններ, որոնք որոշում են խաղային տեխնոլոգիայի սոցիալական նշանակությունը: «Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ» հասկացությունը ներառում է բավականաչափ մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների և տեխնիկայի լայն խումբ տարբեր մանկավարժական խաղերի տեսքով. Ի տարբերություն խաղերի ընդհանրապես մանկավարժական խաղն ունի Էական հատկանիշ՝ հստակ ուսման նպատակը եւ համապատասխան մանկավարժ արդյունք, որը կարելի է հիմնավորել, ընդգծել հստակ և բնութագրվում է կրթական և ճանաչողական կողմնորոշմամբ. խաղի ձևը դասերը ստեղծվում են դասարանում՝ խաղային տեխնիկայի և իրավիճակների օգնությամբ, որոնք գործում են որպես սովորողների դրդելու, խթանելու միջոց կրթական գործունեություն: Խաղը կյանքի հրաշալի երևույթներից է, գործունեություն, կարծես անօգուտ և միևնույն ժամանակ անհրաժեշտ: Խաղային գործունեությունը ուսումնական գործընթացում բաց կողով ծրագրային ապահովման համակարգում, ծրագրային ապահովումը կարող է օգտագործվի որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա հայեցակարգի, թեմայի յուրացման և նույնիսկ առարկայի մի հատված; որպես ավելի մեծ տեխնոլոգիայի տարրեր, որպես դաս կամ դրա մաս; որպես արտադասարանական գործունեության տեխնոլոգիա:

## **2. Խաղալը որպես ուսուցման մեթոդ**

Խաղի արժեքը չի կարող սպառվել և գնահատվել զվարճալի և ստեղծագործական հնարավորություններով: Սա նրա ֆենոմենն է, այն, լինելը ժամանց, ժամանց, այն կարող է վերածվել ուսման, ստեղծագործության, թերապիա՝ մարդկային հարաբերությունների տեսակի և աշխատանքի մեջ դրսևորումների մոդելի մեջ: Ժամանակակից կրթական հաստատություններ, որոնք հենվում են ուսումնական գործընթացի ակտիվացում և ակտիվացում, խաղային գործունեություն օգտագործվում են հետևյալ դեպքերում՝ որպես անկախ տեխնոլոգիաներ յուրացնել առարկայի հայեցակարգը, թեման և նույնիսկ բաժինը. որպես տարր ավելի ընդհանուր տեխնոլոգիա; որպես դաս կամ դրա մաս (ներածություն, վերահսկողություն); որպես արտադասարանական գործունեության տեխնոլոգիա: Խաղային տեխնիկայի և իրավիճակների իրականացում դասերի դասի ձևով հարաբերությունների սկզբունքը գործունեություն; ուսուցիչների համար կարևոր է փոխանցել խաղի հիմնական իմաստը գործողություններ երեխաների իրական կյանքի փորձի մեջ. անցման սկզբունքներից պարզ խաղեր մինչև բարդ խաղերի ձևեր; անցումային տրամաբանությունը պարզից խաղերը բարդերի հետ կապված են բազմազանության աստիճանական խորացման հետ խաղի առաջադրանքների և կանոնների բովանդակությունը՝ խաղի վիճակից մինչև խաղ իրավիճակներ՝ ընդօրինակումից մինչև խաղային նախաձեռնություն, տեղական խաղերից մինչև բարդ խաղեր՝ տարիքի հետ կապված խաղերից մինչև չձեռացող խաղեր: Խաղի տեխնոլոգիան որպես գործունեություն, որը սկսվում է շատ առաջ դասարանում դրա կիրառման պահը, կարելի է ներկայացնել փուլերի տեսքով.

Առաջին փուլը նախապատրաստումն է՝ սցենարի մշակում, խաղի պլան, ընդհանուր նկարագրություն, ճեպագրույցի բովանդակություն, նյութական աջակցության պատրաստում: Առաջին փուլն ամենաշատ ժամանակն է խլում, քանի որ այն կապված է զարգացման հետ հենց խաղի գաղափարն ու սցենարը: Այստեղ անհրաժեշտ է մտածել խաղի սյուժեի, դրա մասին առաջադրանքներ, որոնց վրա կկառուցվի մրցակցության պահը. Հատուկ տեղ վերցնում է նյութական աջակցության նախապատրաստումը, այնքան ավելի հետաքրքիր կլինի նյութական, այնքան ավելի հետաքրքիր կլինի խաղի ընթացքն ինքնին: տեղի է ունենում հետևյալ հիմնական ոլորտներում՝ դիդակտիկ նպատակ դրվում է ուսանողների առջև՝ խաղային առաջադրանքի տեսքով: Կրթական գործունեությունը հետևում է խաղի կանոններին, ուսումնական նյութը օգտագործվում է որպես հարմարություններ, ուսումնական գործունեության մեջ ներդրվում է մրցակցության տարր, որը դիդակտիկ առաջադրանքը վերածում է խաղի. հաջող կատարում դիդակտիկ

առաջադրանքը կապված է խաղի արդյունքի հետ: Խաղերի մեծ մասն ունի չորս հիմնական առանձնահատկություն. գործունեության զարգացում, ստեղծագործական, շատ ակտիվ բնույթը այս գործունեություն, գործունեության հուզական ոգևորություն, մրցակցություն, մրցունակություն, մրցակցություն; ուղղակի կամ անուղղակի կանոնների առկայությունը, արտացոլելով խաղի բովանդակությունը՝ տրամաբանական և ժամանակային դրա զարգացման հաջորդականությունը. Խաղի կազմակերպման հիմնական սկզբունքները՝ ոչ մի հարկադրանք ցանկացած ձև՝ սովորողներին խաղի մեջ ներգրավելիս. խաղի զարգացման սկզբունքը դինամիկա, խաղային մթնոլորտի պահպանման սկզբունքը (պահպանում երեխաների իրական զգացմունքները); խաղի և չխաղալու

1. Թույլ տալ ակտիվացնել և ակտիվացնել ուսումնական գործընթացը.
2. Իրականացվում են միջառարկայական հաղորդակցություններ, կրթական ինտեգրում առարկաներ.
3. Սովորելու մոտիվացիան փոխվում է, ոչ բայց ամենաշատը հիմնական բանը հրահանգների քարտի մանրամասն ուսումնասիրությունը և բաշխում նյութականը: Սա թույլ է տալիս վերացնել կամ նվազագույնի հասցնել դրա ժամանակը լրացուցիչ բացատրություններ խաղի ընթացքում:

Երկրորդ փուլը խաղի անցկացումն է՝ խնդրի ձևակերպում, պայմաններ, կանոններ, կանոնակարգեր, դերերի բաշխում, խմբերի ձևավորում, խորհրդատվություններ: Մասնագիտական և ծրագրային համակարգերի սովորողները տղաներ և աղջիկներ են պատանեկություն, ովքեր ունեն արագ զարգացած ֆանտազիա, երևակայություն, բայց մինչդեռ կարիք կա ստեղծելու իրենց սեփական աշխարհը, չափահասության ձգտում, ինքնուրույն գործելու ցանկություն. Ահա թե ինչու նրանք այլևս շահագրգռված չեն խաղալ հանուն խաղի, նրանց համար կարևոր է գիտակցել խաղի նշանակությունը և նրանց դերն այս խաղում: Դասի շրջանակներում խաղի փուլում կամ արտադասարանական գործունեությունը, հատուկ ուշադրություն է դարձվում կանոնակարգին, որը պետք է հաշվարկվի ուսուցչի կողմից նախապատրաստական փուլում: Եվ համապատասխանություն կարգավորումը ձեռք է բերվում ուսուցչին որպես մոդերատոր ներառելով կամ որպես խաղի գործընթացի անմիջական մասնակից. Դա կարող է լինել նաև դերում տեսական յուրացման թույլ մակարդակ ունեցող սովորողների ասիստենտ գիտելիք, այս ուղղությունը՝ առաջարկելով այլընտրանքներ, լուծման գաղափարներ սահմանված խաղային առաջադրանքը; հղում դեպի թերթիկ: Խաղի ընթացքում սովորողները կարող են կատարել անհատական դերեր կամ աշխատել խմբում. Խմբային աշխատանքը պետք է ներառի

այնուհետև միջխմբային քննարկում. ներկայացում խմբերի կողմից, ներկայացում արդյունքները, փորձագետների աշխատանքը:

Երրորդ փուլը վերլուծությունն ու ընդհանրացումն է՝ դուրս գալ խաղից, խաղի արտացոլում, աշխատանքի գնահատում և ինքնագնահատում, եզրակացություններ և ընդհանրացումներ:

Ամփոփումը խաղի կարևոր փուլն է, որը խաղի ընթացքի և արդյունքների վերլուծություն է, խաղի հարաբերակցությունը (սիմուլյացիոն) մոդելը և իրականությունը, ինչպես նաև ուսումնական և խաղային ընթացքը փոխազդեցություններ. Այս փուլում սովորողները պետք է հասկանան. սովորել նոր բաներ (տերմիններ, գործողություններ), ինչ ենք սովորել (հմտություններ, կարողություններ), որն է օգուտը հետագա մասնագիտական գործունեության համար: Իմ պրակտիկայում խաղային տեխնոլոգիայի մեջ ես հաճախ օգտագործում եմ սովորողների ինքնագնահատումը:

### **Խաղային տեխնոլոգիաների առավելությունները.**

1. Թույլ տալ ակտիվացնել և ակտիվացնել ուսումնական գործընթացը.
2. Իրականացվում են միջառարկայական հաղորդակցություններ, կրթական ինտեգրում առարկաներ.
3. Սովորելու մոտիվացիան փոխվում է (գիտելիքները ձեռք են բերվում ոչ ռեզերվում, ոչ ապագա ժամանակի համար, բայց անհապաղ խաղ ապահովելու համար սովորողների հաջողությունը նրանց համար իրական գործընթացում):
4. Փորձի կուտակման ժամանակի կրճատում (փորձ, որը նորմալ է երկար տարիների ընթացքում կուտակված պայմանները կարելի է ձեռք բերել օգտագործելով բիզնես խաղեր շաբաթվա կամ ամսվա ընթացքում):

### **Խաղային տեխնոլոգիաների թերությունները.**

1. Խաղի մասնակիցների ուշադրությունը կենտրոնացնելով խաղի կատարման վրա գործողություններ և հաղթանակ տանող ուղիների որոնում, ոչ թե նյութի բովանդակության վրա: Դասարանում խաղերում միապաղաղություն չպետք է լինի. Խաղը պետք է անընդհատ հարստացնել գիտելիքները, լինել համակողմանի զարգացման միջոց սովորողը, նրա կարողությունները, ձևավորելու և զարգացնելու ինչպես ընդհանուր, այնպես էլ մասնագիտական կարողություններ, առաջացնել դրական հույզեր: Այսպիսով, ժամանակակից կրթական համակարգում անհրաժեշտությունը ձևավորման և զարգացման համար խաղային տեխնոլոգիաների կիրառում սովորողների մասնագիտական կարողությունները մասնագիտական և մասնագիտական կրթության համակարգում: Այլընտրանքային

ուսուցման տեխնոլոգիաները հնարավորություն են տալիս ոչ միայն բարձրացնել հետաքրքրությունն ուսումնասիրվող առարկայի նկատմամբ, այլև սովորեցնել, թե ինչպես աշխատել տարբեր գիտելիքների աղբյուրներ: Խաղի արժեքը չի կարելի սպառել ու գնահատել: Մի խաղ, լինելը ժամանց, ժամանց, կարող է վերածվել ուսման, ստեղծագործականության՝ մարդկային հարաբերությունների տեսակի և աշխատանքի մեջ դրսևորումների մոդելի մեջ: Մասնագիտության նկատմամբ հետաքրքրության արթնացում պրոֆեսիոնալի ազդեցության տակ Կրթությունը ստեղծագործության զարգացման կարևորագույն նախապայմաններից մեկն է սովորողների ներուժը, նրանց մասնագիտական կողմնորոշումը: Մասնագիտական ուսուցումը մասնագետին նախապես պատրաստում է աշխատանքի իր ընտրած գործունեության ոլորտը և, հետևաբար, առաջին հերթին պետք է համապատասխանում է դրա առանձնահատկություններին: Մասնագիտական կրթության մեջ գլխավորը ծավալը չէ յուրացված տեղեկատվությունը և այն ստեղծագործաբար օգտագործելու, գտնելու կարողությունը, սովորել և կիրառել գործնականում: Ուսումնական պրակտիկայի պարապմունքների անցկացման ձևը խաղի կիրառումն է տեխնոլոգիաներ, համակարգչային տեխնոլոգիաներ, որոնք թույլ են տալիս ձևավորել սովորողների ստեղծագործական գործունեությունը, խմբով աշխատելու կարողությունը, նպաստում են տեխնոլոգիական մտածողության զարգացում: Լավագույն արդյունքների հասնելու համար օգտագործվում է տեխնոլոգիա բիզնես խաղ, որի ընթացքում ուսանողները ոչ միայն ընկալում են նորը նյութական, այլև հաջողությամբ ամրապնդել ձեռք բերված գիտելիքները: Միացնելով խաղը արդյունաբերական ուսուցումը օբյեկտիվ նախադրյալներ է ստեղծում ուշադրության կենտրոնացում, ճանաչողական գործունեության խթանում, ստեղծագործական կարողությունների բարելավում: Ճիշտ կազմակերպված խաղն ապահովում է խնդրահարույց մեթոդների գերակշռությունը, քանի որ այն ստիպում է հնարավոր է ավելի լավ հաշվի առնել ուսանողների անհատական առանձնահատկությունները, մեծացնում է ուսումնական գործընթացի վերահսկելիությունը: Կասկածից վեր է, որ անհրաժեշտ հմտությունների ձևավորումը և հմտություններ, ինչպես նաև տեսական գիտելիքների ստուգում և համախմբում խաղի մեջ ավելի արդյունավետ, քան ավանդական մեթոդները սովորում: Բայց մենք չեք կարող բառացիորեն բոլոր դասերը վերածել խաղի, և դա ավելորդ է անել:

1. Դուք ձեր օրը պատկերացնում ե՞ք առանց համակարգիչ.

ա) չեմ պատկերացնում (60%),

բ) չգիտեմ (2%),

գ) պատկերացնում եմ (18%):

2. Դուք ունե՞ք կախվածություն համակարգից.

ա) ոչ (60%),

բ) այո (30%),

գ) չգիտեմ (10%):

3. Ձեր կարծիքով սմարթֆոնը բացասաբա՞ր է ազդում առողջության վրա.

ա) այո, շատ հաճախ (50%),

բ) չգիտեմ (20%),

գ) ոչ հիմնականում (30%):

4. Օրվա մեջ քանի՞ ժամ եք զբաղվում հեռախոսով:

ա) 2ժ-3ժ (2%)

բ) 5ժ-6ժ (35%)

գ) 8ժ-10ժ (63%):

5. Համակարգիչը օգնու՞մ է ձեզ դասերը պատրաստելիս:

ա) այո, շատ հաճախ (45%)

բ) ոչ, հազվադեպ (15%)

գ) չեմ կարող պատասխանել (40%):



## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

### Ջետազոտական աշխատանքի ամփոփում

Ջետազոտության ընթացքում կազմված հարցաթերթիկն ուղղված էր դպրոցահասակ երեխաների շրջանում տեղեկատվական տեխնոլոգիաների մասին իրազեկվածության ստուգմանը: Բոլորը, ովքեր մասնակցում էին հարցմանը, մեծ ուրախությամբ և պատրաստակամությամբ էին պատասխանում հարցերին: Ջետազոտությանը մասնակցել են դպրոցահասակ երեխաներ՝ 8-12 դասարանի 100 սովորող:

### **Օգտագործված աղբյուրների ցանկը.**

1. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие. – Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. - 23 с.
2. Зверева Н. А. Применение современных педагогических технологий в среднем профессиональном образовании [Текст] // Инновационные педагогические технологии: материалы II Междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2015 г.). — Казань: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/150/8083/> (дата обращения: 11.10.2020).
3. Кальней В.А., Милешкина Е.Н. Тенденции развития игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов СПО // Вестник ФГОУ ВПО МГАУ. 2014. № 1 [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/tendentsii-razvitiya-igrovyyh-tehnologiy-v-professionalnoy-podgotovke-spetsialistov-spo> (дата обращения: 11.10.2020).
4. Лещенко Т.А. Игровые технологии как способ достижения образовательных результатов в условиях реализации ФГОС СПО. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://novagroteh.ucoz.ru/publ/kruzhki\\_sekcii\\_sorevnovaniya/informacija\\_o\\_rabote/leshhenko\\_t\\_a\\_igrovyte\\_tekhnologii\\_kak\\_sposob\\_dostizheniya\\_obrazovatelnykh\\_rezultatov\\_v\\_uslovijakh\\_realizacii\\_fgos\\_spo\\_i\\_vypolneniya\\_edinoj\\_metodiche/5-1-0-41](http://novagroteh.ucoz.ru/publ/kruzhki_sekcii_sorevnovaniya/informacija_o_rabote/leshhenko_t_a_igrovyte_tekhnologii_kak_sposob_dostizheniya_obrazovatelnykh_rezultatov_v_uslovijakh_realizacii_fgos_spo_i_vypolneniya_edinoj_metodiche/5-1-0-41)
5. Кальней В.А., Милешкина Е.Н. Тенденции развития игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов СПО // Вестник ФГОУ ВПО МГАУ. 2014. № 1.

