

ՀՀ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՑԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ

ԳՈՐԻՍԻ ՊԵՏԱԿԱՆ ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆ



ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ
ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ Թվային գործիքների և ռեսուրսների կիրառումը հայոց լեզվի և
գրականության ժամերին

ԱՌԱՐԿԱ՝ Հայոց լեզու և գրականություն

ԿԱՏԱՐՈՂ՝ Տաթևիկ Թադևոսյան

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝ Խնածախի միջնակարգ դպրոց

Աշխատանքը թույլատրված է պաշտպանության

ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ԳԻՏ. ՂԵՎԱՎԱՐ՝ Սոնա Կամոյի Ալավերդյան

ԳՈՐԻՍ 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	3
1. ԹՎԱՅԻՆ ԳՈՐԾԻՔՆԵՐԻ ԵՎ ՌԵՍՈՒՐՍՆԵՐԻ ԿԱՐԵՎՈՐՈՒԹՅՈՒՆԸ՝ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ	6
2. ՏՀՏ ԳՈՐԾԻՔՆԵՐՆ ՈՒ ՌԵՍՈՒՐՍՆԵՐԸ՝ ՀԱՅՈՑ ԼԵԶՎԻ ԵՎ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ԴԱՍԵՐԻՆ	10
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ	15
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....	16

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Գիտական սրընթաց առաջադիմությունը մեծ հեղափոխություններ է իրականացնում գրեթե ամեն ոլորտում: Բացառություն չէ նաև կրթությունը: Զարգացող աշխարհի փոփոխություններին համընթաց քայլում է նաև կրթությունը: Հաստատվող հանրագիտարաններին փոխարինելու են գալիս ժամանակակից թվային գործիքները, որոնք մեծ օգնություն են հասցնում թե՛ ուսուցիչներին, թե՛ աշակերտներին: Այդ գործիքներից շատերն այնքան են կարևորվել, որ ժամանակակից կրթությունն արդեն դժվար է պատկերացնել առանց դրանց: Ուսումնական գործընթացի առավել հետաքրքիր և արդյունավետ անցկացման համար ուսուցչին անհրաժեշտ են նոր գործիքներ, որոնք աշակերտների համար կլինեն հետաքրքիր և մոտիվացնող, ուսումնական գործընթացը կդարձնեն հեշտ ընկալելի և արագ յուրացվող: Եթե ժամանակակից մանկավարժն ուզում է, որ իր տված գիտելիքը կամ տեղեկությունը հնարավորինս լավ տպավորվի սովորողի մեջ, կամ նա մեծ սիրով մասնակցի դասերին, ապա պետք է հաճախ կիրառի առցանց գործիքներ: Չէ՞ որ այսօրվա սերունդն առանց այդ գործիքների կամ տեխնիկական միջոցների չի պատկերացնում իր առօրյան:

Թեմայի արդիականությունը: 21-րդ դարը տեղեկատվական տեխնոլոգիաների դար է, և ինչպես բոլոր ոլորտները, այնպես էլ կրթությունը պետք է նրան համընթաց քայլեն: Արագ զարգացող աշխարհում ուրույն տեղ ունենալու համար հարկավոր է շարժվել ժամանակակից պահանջներին համապատասխան: Տեղեկատվական հաղորդակցության տեխնոլոգիաների (S2S) կիրառումը դասապրոցեսին զգալիորեն հեշտացնում է թե՛ ուսուցիչներին, թե՛ աշակերտների աշխատանքը: Անհրաժեշտ է, որ ուսուցիչները զինվեն նորագույն տեխնոլոգիաների և գործիքների տիրապետման հմտություններով: Այդ կերպ նրանք կարող են ուսումնական գործընթացում ներդնել թվային գործիքներ ուսուցման պրոցեսն առավել արդյունավետ և սահուն կազմակերպելու համար:

Ի տարբերություն դասի անցկացման ավանդական մեթոդների՝ S2S գործիքների կիրառումը բավականին հեշտացնում է ուսուցիչների աշխատանքը, խնայում ժամանակը: Օրինակ՝ ստուգման արդյունքներն անմիջապես երևում են տետրեր ստուգելու բարդ և ժամանակատար գործընթացի փոխարեն: Ուսուցիչը ստեղծում է առաջադրանքների

որոշակի փաթեթ, որը տարիներ շարունակ հարմարեցնելով հաջորդ դասարաններին՝ կարող է օգտագործել: Բացառվում է արտագրությունը, ուսուցիչը կարողանում է յուրաքանչյուր աշակերտի անհատական վերաբերմունք ցուցաբերել: Այս ամենից բացի ունենում է անձնային և մասնագիտական զարգացում, տիրապետում է նոր գործիքների, հնարների ու մեթոդների:

Քովիդ 19 համավարակի ժամանակ, երբ կրթությունն ամբողջական անցում կատարեց դեպի առցանց տիրույթ, երբ բազմաթիվ մանկավարժներ դժգոհություն էին հայտնում առցանց դաս անցկացնելու անհնարինության հետ կապված, մենք չենք ունեցել ոչ մի տապալված դաս, մեր աշակերտները հաճույքով միանում էին դասերին, նույնիսկ չէինք զգում ինչպես է ժամանակն անցնում: Նրանք մեծ պատասխանատվությամբ կատարում էին իրենց առաջադրանքները և կարողանում էինք ցույց տալ արդյունք ու գրանցել հաջողություններ: Հենց այս հանգամանքն էլ մեզ դրդեց իրականացնելու սույն հետազոտությունը, որոնք մենք փորձում ենք աջակցել դասերին թվային գործիքներ չկիրառող մանկավարժական հանրույթին, որպեսզի վերջիններս դառնան ավելի ճկուն և պատրաստ հաղթահարելու ուսուցման և ուսումնառության ցանկացած մարտահրավեր:

Նպատակը: Հետազոտության նպատակն է ուսումնասիրել թվային գործիքների և ռեսուրսների ներդրման արդյունավետությունը և ազդեցությունը կրթական գործընթացում, մասնավորապես հայոց լեզվի և գրականության դասերին, ներկայացնել դրա կարևորությունը դասավանդման արդյունավետության բարձրացման համար, ցույց տալ դրական կողմերը:

Խնդիրները:

1. Ուսումնասիրել կրթության մեջ ներդրված թվային գործիքների և ռեսուրսների կարևորությունը:
2. Կիրառել այդ ռեսուրսներն ու գործիքները հայոց լեզվի և գրականության դասերին:
3. Վերհանել թվային գործիքների արդյունավետությունը և աշակերտների վրա դրանց ունեցած դրական ազդեցությունը:

Օբյեկտ և առարկա: Մույն հետազոտությանօբյեկտը ուսուցման թվային գործիքների և ռեսուրսների լայն տիրույթն է, իսկ առարկան՝ հայոց լեզվի և գրականության ժամերին կիրառելի թվային գործիքների և ռեսուրսների տիրույթը:

Մեթոդ: Հետազոտությունն իրականացվել է երկրորդային տվյալների վերլուծության և դիտման մեթոդների օգնությամբ:

**1. ԹՎԱՅԻՆ ԳՈՐԾԻՔՆԵՐԻ ԵՎ ՌԵՍՈՒՐՍՆԵՐԻ ԿԱՐԵՎՈՐՈՒԹՅՈՒՆԸ՝ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ
ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ**

Համաշխարհային մի շարք փոփոխություններ մարդկանց ստիպում են անընդհատ նոր գիտելիքներ յուրացնել կամ էլ կատարելագործել ունեցածը, ձեռք բերել այնպիսի հմտություններ, որոնք կիրառելի և արդյունավետ կլինեն: Այս ամենին կարող ենք ավելացնել նաև շարունակական ուսմանը պատրաստ լինելը:

Մանկավարժական տեսանկյունից քննարկվում են մի քանի խնդիրներ, որոնք առնչվում են խնդրո առարկա թեմային.

1. կրթական որակի ապահովում,
2. տեղեկատվական նոր տեխնոլոգիաները՝ որպես կարողությունների և մասնագիտական կողմնորոշման միջոց,
3. տեղեկատվական տեխնոլոգիաների դաստիարակչական ազդեցությունը,
4. տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունը՝ երեխաների հոգեբանական զարգացման վրա:

Մարդկությունն արդեն հասել է այն համոզմունքին, որ, քայլելով ժամանակին համընթաց՝ երեխաների մանկությունն ու պատանեկությունն իրենց վրա են վերցրել մի շարք փոփոխություններ: Եթե մեր սերունդն իր մանկության ու պատանեկության վառ հուշերը կապում է բակի ընկերների և բակային խաղերի հետ, ապա մերօրյա մանուկների համար դրանք փոխարինվել են մի շարք տեխնիկական միջոցներով՝ հեռուստացույց, հեռախոս և այլն: Այս փոփոխությունների մեջ կարելի է տեսնել ինչպես դրականը, այնպես էլ բացասականը: Դրականն այն է, որ մարդկությունը կարողանում է առաջընթաց գրանցել ու շատ արագ զարգանալ, տիրապետել գիտատեխնիկական նորագույն ձեռքբերումներին և, դրանք կիրառելով, իրենց կյանք ավելի հեշտացնել: Մեքենայացման այս դարաշրջանում մարդկային ներուժին սկսել է փոխարինել արհեստական բանականությունը, որը կարծես փորձում է իր վրա կրել մարդու ֆիզիկական և մտավոր ծանր աշխատանքը, ինչն էլ կարծես թե ստացվում է:

Բացասական կողմն այն է, որ դրանց գործարկման արդյունքում մարդն ինքն էլ է սկսում նմանվել այդ միջոցներին կամ գործիքներին՝ դառնալով ինքնամոլ, քիչ շփվող, ուշադրության կենտրոնացման հետ կապված խնդիրներ ունեցող:

Ներկա դարաշրջանի երեխաները, որոնք համարվում են «թվային սերունդ», ծնվել և ծնվում են տեղեկատվությամբ գերծանրաբեռնված միջավայրում: Նրանց մեծ մասը հիմնականում զբաղված է համակարգչային տարատեսակ և երբեմն էլ մեծերի համար անհասկանալի խաղերով կամ սոցցանցային շփմամբ, որը բավականին անկառավարելի միջավայր է՝ լեցուն ինչպես դրական, այնպես էլ բացասական երևույթներով ու վտանգներով: Ուստի յուրաքանչյուր ուսուցչի պարտականությունն էօգնել աշակերտին տեղեկատվական հսկայական «սարդոստայնում» գտնել անհրաժեշտ գիտելիքներն ու տեղեկությունները՝ ուսման մեջ հաջողությունների հասնելու համար:

SZS-ների կիրառումը դասապրոցեսում հակասական կարծիքների առաջացման պատճառ է դարձել շատերի համար. օրինակ՝ ըստ Փաքլերի «Թվային տեխնոլոգիաներով ուսումնառության վերաբերյալ տեսակետներ և տեսություններ» հոդվածի՝ տեխնոլոգիաներով գերհագեցած ուսումնառության պատմությունը լի է չիրագործված, անհրատեսական խոստումներով և կիրառվող տեխնոլոգիաների գերազանցատմամբ: Սակայն հեղինակը տեսնում է մեղալի երկու կողմերը և թվային տեխնոլոգիաներով դասի անցկացման նվազ արդյունավետության մեջ նշում է նաև թվային տեխնոլոգիաների կիրառելու վստահության պակասը, տեխնիկական միջոցների ոչ մատչելի լինելը և մի քանի այլ պատճառներ:¹

Բարձրաձայնված բացասական կարծիքների կողքին Փաքլերը չի անտեսում SZS-ների կիրառմանը կողմ արտահայտված տեսաբաններին՝ փաստելով, որ դրանց կիրառումն առանց ուսուցչի վերահսկման այդքան էլ արդյունավետ չի լինի: SZS կիրառման կողմնակիցներից է Ջանել Կոքսը, որը գտնում է, որ ժամանակակից տեխնոլոգիաների

¹Տե՛ս **Безрукова Н.П., Звягина А.С., Оспенникова Е.В.**, Цифровые образовательные ресурсы в школе: методика использования. Естествознание: сборник учебно-методических материалов для педагогических вузов, Москва, 2008, <http://library.lol/main/8AAE5A2421ECDDDD7A3F978629CA8BCD3> (հասանելի է՝ 04.11.2023 թ.):

կիրառումը դասարանում սովորողին հնարավորություն է տալիս ներգրավված լինել աշխատաշուկայում և գտնել իր տեղն այնտեղ²:

Հանրակրթական պետան չափորոշիչի (ՀՊՉ) հետ կապված փոփոխությունները ևս մեկ անգամ մեզ ապացուցեցին, որ ՏՀՏ կիրառումն անխուսափելի և մեծ պահանջարկ ունեցող է դառնում մեր դասապրոցեսներում: Սոցիալական մեդիան ոչ միայն դպրոցում, այլ նաև սովորական առօրյայում մեծ տեղ է սկսել զբաղեցնել՝ դառնալով նրա անբաժան մասը: Չնայած այս ամենին՝ մարդիկ դեռևս չեն կարողանում վերջնական կարծիք հայտնել ՏՀՏ կիրառման արդյունքների մասին: Այնուամենայնիվ, յուրաքանչյուր ուսուցիչ ինքը պետք է որոշի ՏՀՏ կիրառման արդյունավետության աստիճանն իր դասի ընթացքում, հետևաբար նաև գնահատի սպասվելիք ռիսկերը:

Դպրոցական առարկաների դասվանդման ժամանակակից գործիքների օգտագործման համար հրատապ լուծում պահանջող խնդիրներից մեկը դասարանում ՏՀՏ կիրառման հնարավորության ապահովումն է: Դասարանը, որտեղ սովորողը դաս է անում, պետք է բավարար մակարդակով կահավորված լինի ՏՀՏ-ներով, որպեսզի սովորողն անընդհատ պրպտելու, նոր գիտելիք ստանալու ցանկություն ունենա:

Համակարգիչը կամ տեղեկատվական տեխնոլոգիական որևէ այլ միջոց կարելի է կիրառել դասի ողջ ընթացքում՝ նոր նյութի մատուցման կամ հին նյութի ստուգման փուլերում: Որևէ թեմայի ուսուցումն ավելի արդյունավետ կարող է դառնալ, օրինակ, տեսասահիկի կամ խաղային որևէ միջոցով կազմված վարժությամբ: Նման դեպքերում գործի է դրվում սովորողի զգայական ողջ համակարգը, բարձրանում է ուշադրության մակարդակը, հեշտանում է կարողությունների և հմտությունների վերահսկումը:

ՏՀՏ միջոցները սովորողների համար կատարում են մի քանի գործառույթ՝ միաժամանակ դառնալով նրանց ուսուցիչը, խաղընկերը, դասընկերը և աշխատանքային միջավայրը: Այս միջոցների կիրառմամբ սովորողներն ակամայից ներգրավում են դասապրոցեսի մեջ և խաղը նրանց համար դառնում է ուսուցման միջոց: ՏՀՏ միջոցների կիրառումը կրթական գործընթացը բարձրացնում է մի քանի աստիճանով, սակայն ոչ տեղին և չպլանավորված կիրառումը կարող է բոլորովին հակառակ ազդեցություն ունենալ:

² Նույն տեղում:

Ժամանակակից դպրոցական կրթության հրատապ խնդիրներից է կրթական գործընթացում նոր տեխնոլոգիաների կիրառումը: Օրվա հրամայական է դարձել յուրաքանչյուր ուսուցչի կողմից տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառումը բոլոր առարկաների դասավանդման ընթացքում: Այն ուսուցչին հնարավորություն է տալիս աշխատելու տարբերակված և անհատական ձևով: Ներկայումս ուսուցչի համար պետք է կարևոր լինի ոչ միայն ունեցած գիտելիքի փոխանցումը աշակերտին, այլ նաև օգնելը, որ հենց ինքը փնտրի և գտնի իրեն անհրաժեշտ տեղեկությունը: Այդ նպատակով կրթական գործընթացում օգտագործվում են տասնյակ նորարարական միջոցներ: Աշակերտների համար գրավիչ են դառնում, օրինակ, ինտերակտիվ գրատախտակը, ստեղնաշարը և նման այլ գործիքներ, որոնցից ոգևորված աշակերտները ավելի ակտիվորեն են սովորում իրենց գտած կամ տեսած նյութը: ՏՀՏ-ների կիրառմամբ դասերը դրսևորվում են հետևյալ կերպ.

1. տեսողական (տեսանյութեր),
2. գործնական:

Որոշ դպրոցներում համակարգիչների անբավարարությունը կամ համացանցային կապակցման իսպառ բացակայությունը խոչընդոտում են ՏՀՏ գործիքների արդյունավետ կիրառմանը:

2. ՏՏՏ ԳՈՐԾԻՔՆԵՐՆ ՈՒ ՌԵՍՈՒՐՍՆԵՐԸ՝ ՀԱՅՈՑ ԼԵԶՎԻ ԵՎ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ

ԴԱՍԵՐԻՆ

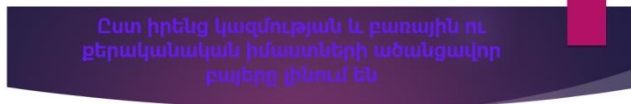
Հայոց լեզվի և գրականության դասերին ՏՏՏ գործիքների և ռեսուրսների օգտագործումը էականորեն հեշտացնում է ուսուցչի աշխատանքը՝ երեխաների համար ուսուցման գործընթացը դարձնելով առավել հետաքրքիր: Դրանց ներդրումն ու արդյունավետ կիրառումն ուսուցչին թույլ են տալիս իրականացնել կրթության զարգացման գաղափարը, զարգացնել սովորողների ինքնուրույնությունը և ճշգրտորեն օգտագործել ժամանակը: Դասապրոցեսում համակարգչի գործածումը մեծ հնարավորությունների աղբյուր է, որն օգնում է դասը ներկայացնել հետաքրքրաշարժ, գունեղ տեսանյութերով և դիդակտիկ այլ նյութերով:

Չնայած լայն հնարավորություններին՝ դասի ընթացքի ողջ բեռը չպետք է դնել համակարգչի կամ տեխնիկական նման այլ միջոցի վրա: Ուսուցիչը պետք է բավականին նախապատրաստական աշխատանք տանի տանը, որպեսզի հմտորեն կարողանա կիրառել ՏՏՏ-ն: Այս ամենի ամենակարևոր բաղադրիչը ուսուցչի ցանկությունն է, իր մասնագիտական մակարդակը բարելավելու ներքին ցանկությունը: Այսօրվա աշակերտի համար ժամանակակից ուսուցիչը նա է, ով պատրաստ է տիրապետել ծրագրային տարբեր գործիքների և դրանք կիրառել դասապրոցեսի արդյունավետության բարձրացման համար:

ՏՏՏ-ների կիրառումը հայոց լեզվի և գրականության դասաժամերին էականորեն փոխում է սովորողի վերաբերմունքը ինչպես առարկայի, այնպես էլ ուսումնասիրության հանդեպ, ձևավորում է ուսուցիչ-աշակերտ հարաբերությունների մի նոր տեսակ, որը տարբերվում է ավանդական ձևերից և ստանում մի նոր որակ:

ՏՏՏ կիրառմամբ դասապրոցեսին նախապատրաստվելիս մենք օգտվում ենք ինչպես պատրաստի նյութերից, այնպես էլ մեր իսկ ստեղծած խաղ-վարժություններից, սահիկներից: Առավել արդյունավետ միջոցներն են Kahoot, Playposit, Padlet, Quizizz, Learning Apps, Google forms, Socrative և այլ հարթակները:

Դասի ընթացքում օգտագործելով յուրօրյան տեսանյութեր կամ սահիկաշարեր՝ երեխաների մեջ տեսողական հիշողության շնորհիվ ավելի հեշտ ենք կարողանում ամրապնդել դասը:



- ◆ Սուկածանցավոր
- ◆ Պատճառական
- ◆ Բազմապատկական
- ◆ Կրավորական

- Ա**
խենթ-ան-ալ, վերջ-ան-ալ
- Ե**
մոտ-են-ալ, հագ-են-ալ
- Ն**
մո-ն-ել, տես-նել
- Չ**
թռ-չ-ել, փախ-չ-ել

Պատկեր 1-ին և 2-րդ: Սահիկների օրինակներ

Նոր դաս բացատրելու կամ երեխաների կարծիքն ու տեսակետը այս կամ այն հարցի շուրջ մտազրոհի եղանակովիմանալու համար օգտագործում ենք Mentimeter կամ Answergarden թվային գործիքները: Ստորև ներկայացնում ենք Քաջ Նազարի կերպարի վերլուծման համար Answer Garden գործիքի միջոցով ստեղծված առաջադրանքի QR կոդը:

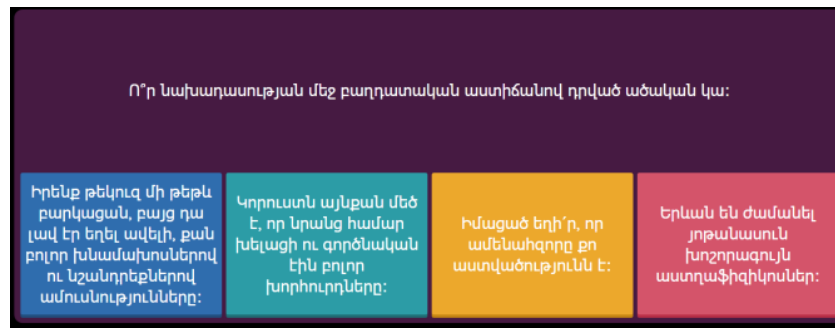


Պատկեր 3-րդ: Քաջ Նազարի կերպարի վերլուծման համար ստեղծված առաջադրանքի QR կոդը

Kahoot և Quizizz գործիքների միջոցով կազմակերպում ենք դասի, թեմայի ամփոփումներ, որոնք միանգամից սիրելի են դառնում երեխաների համար իրենց խաղային կառուցվածքի շնորհիվ, և որոնց միջոցով երեխաները կարող են ինչպես արդեն իսկ ձեռքբերած գիտելիքն ամրապնդել, այնպես էլ նոր գիտելիքներ ստանալ:



Պատկեր 4-րդ: Kahoot-ով պատրաստված հարցաշարի օրինակ³



Պատկեր 5-րդ: Quizizz-ով պատրաստված հարցաշարի օրինակ⁴

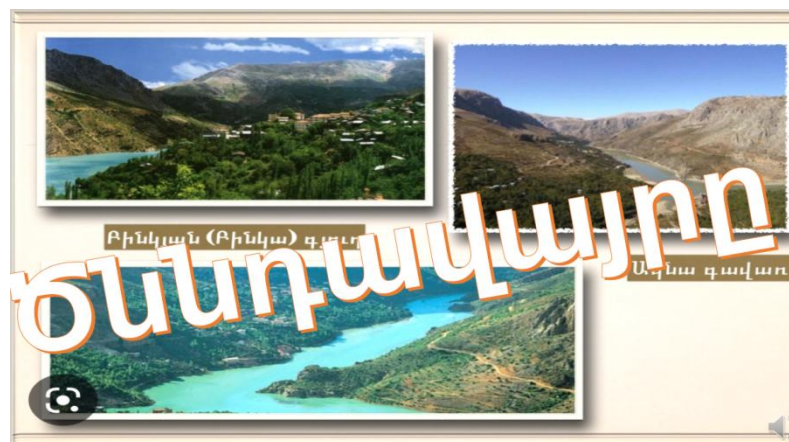
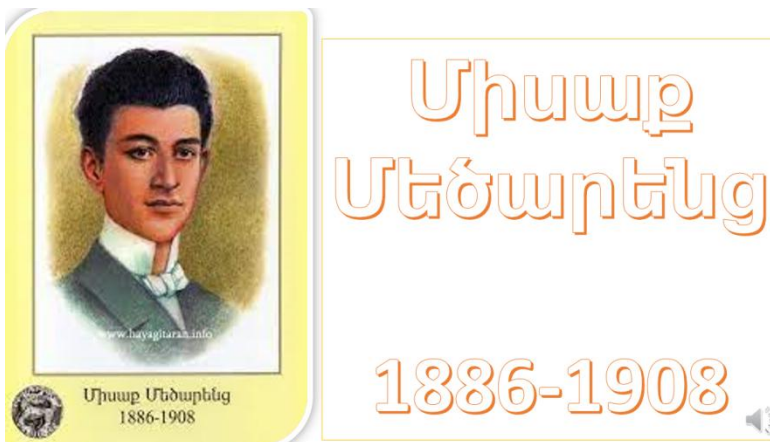
Google Classroom հարթակում դասարան ստեղծելով դաս կազմակերպելը ևս կարող է դրական անդրադառնալ առարկայի ուսուցման վրա: Այստեղ երեխաներն ունենում են առաջադրանքներ, որոնց համար ժամանակ է սահմանվում և անմիջապես գնահատվելու հնարավորություն, ինչն էլ խթան է հանդիսանում, որ բազմաթիվ վնասակար խաղեր խաղալու փոխարեն կառչած մնան այս հարթակին. իրականում խաղան, սակայն խաղի

³Տե՛ս **Թադևոսյան Ս.**, Հայ գրողները և նրանց ստեղծագործությունները, <https://create.kahoot.it/details/9519f889-3c8e-4150-8ed2-ed344bec9d61> (հասանելի է՝ 02.11.2023 թ.):

⁴Տե՛ս **Թադևոսյան Ս.**, Ածական անուն, <https://quizizz.com/join/quiz/5eafe849b32ffa001b11734c/start> (հասանելի է՝ 02.11.2023 թ.):

հետ մեկտեղ հարստացնեն իրենց գիտելիքի շտեմարանը, իրենց համար օգտակար տեղեկություն քաղեն:

Դիտարկենք «Գրականություն» ուսումնական առարկայի դասի օրինակ՝ S2S գործիքների կիրառմամբ: Դասի թեման ներկայացվում է լուսանկարների, տեսանյութերի, գծագրերի կամ ձայնի օգնությամբ: Այս պարագայում դասարանում ստեղծվում է իրական շփման իրավիճակ, որն էլ հետաքրքրություն է ստեղծում սովորողների մեջ: Ուսուցիչն իր բացատրություններին զուգահեռ գործածում է վերոնշյալ միջոցներից մի քանիսը: Նման դեպքերում երեխաները ձգտում են մտքերն արտահայտել սեփական բառերով, հաճույքով են կատարում առաջադրանքները, իսկ մատուցված նյութը լինում է առվել տեսանելի և կիրառական:



Պատկեր 6-րդ և 7-րդ: Դիդակտիկ նյութերի օրինակներ

Ստորև ներրկայացված է Միսաք Մեծարենցի մասին պատմող յուրուբյան տեսանյութ՝ «Հիվանդ հանճարեղ պատանին»:



Պատկեր 8-րդ: «Հիվանդ հանճարեղ պատանին» տեսանյութի QR կոդը

Համակարգչային թեստավորման օգտագործումը բարձրացնում է ուսումնական գործընթացի արդյունավետությունը: Հնարավոր է կազմել այնպիսի թեստեր, որոնք կհամապատասխանեն յուրաքանչյուր սովորողի ունեցած գիտելիքներին և կունենան ընդամենը մեկ օրինակ:

Թվային գործիքների տիրապետումը և օգտագործումը դասաբոցեսին բավականին մեծ օգնություն է ցուցաբերում ուսուցչին՝ դասը դարձնելով առավել պատկերավոր, հիշվող, հետաքրքիր և տպավորվող:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Կատարված հետազոտության արդյունքում կարելի է գալ այն եզրակացության, որ ժամանակակից աշխարհում աշխարհին ու երևոյթներին համընթաց քայլելու համար, անհրաժեշտ է տիրապետել ժամանակակից կրթության առաջադրած նոր տեխնոլոգիաներին:

Յուրաքանչյուր ուսուցչի համար դասապրոցեսն ավելի սահուն, հարթ և հետաքրքիր կարող է անցնել, եթե նա կարողանա ճիշտ և տեղին օգտագործել թվային գործիքները և ռեսուրսները: Այդպիսով աշակերտների մոտ կարող ենք ավելի մեծ հետաքրքրություն առաջացնել ուսման հանդեպ, տեսողական հիշողության շնորհիվ նրանք ավելի հեշտ կկարողանան յուրացնել դասը, խաղային առաջադրանքների շնորհիվ տնային, դասաարանային, ամփոփիչ գրավորները կկարողանանք դարձնել ավելի գրավիչ՝ ի տարբերություն ավանդական՝ թուղթ ու գրիչով գրվող առաջադրանքների, որոնք երբեմն վանում են աշակերտին, անմիջապես հոգնածության զգացողություն առաջացնում: Աշակերտները կսկեն ավելի մեծ հաճույքով կատարել իրենց հանձնարարությունները:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Թադևոսյան S., Ածակյան անուն, <https://quizizz.com/join/quiz/5eafe849b32ffa001b11734c/start> (հասանելի է՝ 02.11.2023 թ.):
2. Թադևոսյան S., Հայ գրողները և նրանց ստեղծագործությունները, <https://create.kahoot.it/details/9519f889-3c8e-4150-8ed2-ed344bec9d61> (հասանելի է՝ 02.11.2023 թ.):
3. **Безрукова Н.П., Звягина А.С., Оспенникова Е.В.,** Цифровые образовательные ресурсы в школе: методика использования. Естествознание: сборник учебно-методических материалов для педагогических вузов, Москва, 2008, <http://library.lol/main/8AAE5A2421ECDDD7A3F978629CA8BCD3> (հասանելի է՝ 04.11.2023 թ.):
4. **Оспенникова Е.В., Оспенников Н.А., Антонова Д.А., Оспенников А.А.,** Теория и методика обучения физике в средней школе. Избранные вопросы. Школьный физический эксперимент в условиях современной информационно-образовательной среды. Учебно-методическое пособие, Москва, 2011, <http://library.lol/main/1D38948666DD82AE3DA6EA9FFCB3F26B> (հասանելի է՝ 04.11.2023 թ.):