



*«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ*

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱԿՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ԿԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնալոգիաների  
կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում:

Առարկան՝ Ֆիզիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Քրիստինե Մաթևոսյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Մասիս քաղաքի թիվ 6  
հիմնական դպրոց

*Երևան 2023*

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնալոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում:

ՀԱՐՑԸ՝ Ի՞նչ դեր ունի խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման պրոցեսում և որքանով է նպաստում սովորողի ընդգրկմանը դասապրոցեսին և առարկայի յուրացմանը:

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն .....	3
Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը ֆիզիկայի դասավանդման պրոցեսում. 6	
Խաղային տեխնոլոգիաների պլանավորման եվ կազմակերպման հետազոտական ընթացքը .....	14
Եզրակացություններ և առաջարկություններ.....	17
Օգտագործված գրականության ցանկ .....	20

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից է դառնում ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ստեղծագործական մոտեցում ապահովելը: Դասավանդման ժամանակակից պրակտիկայում շատ արդիական են խաղային տեխնոլոգիաները: Խաղը սիրված է երեխաների կողմից և բացի ժամանակակից բնույթ կրելուց, այն ունի դաստիարակչական նշանակություն: Մեթոդաբանական գրականության մեջ նկարագրված են մեծ թվով խաղային սյուժեներ, ներկայացված են դասակարգումներ, որոնք հաշվի են առնում հիմնականում խաղերի ուսուցման մեթոդների ընդհանուր մանկավարժական ասպեկտները: Ուսուցիչների վերաբերմունքը խաղային տեխնոլոգիաների նկատմամբ նույնը չէ. ոմանք դրանք շատ ակտիվ են կիրառում համարելով արդյունավետ, մյուսները նախընտրում են ուսումնական գործընթացի դասական ձևերը:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Խաղային տեխնոլոգիաների հետագա զարգացման և նրանց մանկավարժական կարողությունների առավել ամբողջական օգտագործման համար, հատկապես աշակերտների անհատականության զարգացման տեսանկյունից, հետաքրքրական է բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների զարգացման առանձնահատկությունները, աշակերտների և ուսուցիչների կարծիքները մանկավարժական խաղերի մասին: Խաղի միջոցով սովորողը ճանաչում է իրեն շրջապատող երևույթները, առավել ևս, բնագիտական առարկաներ ուսումնասիրելիս:

Ուսուցման ակտիվ ձևերը, ներառյալ խաղերը, վերջերս լայնորեն կիրառում են ստացել: Դասավանդման մեջ խաղերի օգտագործումը բազմաթիվ խնդիրներ է լուծում: Նրանք զարգացնում են ճանաչողական հետաքրքրություն առարկայի նկատմամբ, ակտիվացնում են աշակերտների ուսումնական գործունեությունը դասարանում, նպաստում են աշակերտի ստեղծագործական անհատականության ձևավորմանը, քանի որ խաղերից շատերը հաճախ ներառում են ուսուցման խնդրահարույց բնույթ: Խաղերից շատերը հնարավորություն են տալիս փոխադարձ ուսուցման, քանի որ դրանք ներառում են խմբային աշխատանքի ձևեր և խորհրդակցական գործընթաց: Խնդիրները խորհրդակցելու, քննարկելու հնարավորությունը նաև թույլ է տալիս բավարարել դեռահասների շփման կարիքը: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է սովորողների ակտիվացմանը:

**Թեմայի արդիականությունը:** Խաղի միջոցով ահետանում են ուսուցիչ-սովորողփոխհարաբերություններում եղած պատնեշները: Խաղային տեխնոլոգիաների ներմուծումը ուսուցման ոլորտ ներկայումս մեծանում է ժամանակակից աշակերտի ինֆորմացիայով գերհագեցվածության պատճառով:

Հեռուստատեսությունը, վիդեոն, ռադիոն, համակարգչային ցանցերը վերջերս հսկայական քանակությամբ տեղեկատվություն են ռմբակոծում աշակերտներին: Հրատապ խնդիր է ինքնագնահատման զարգացումը և ստացված տեղեկատվության ընտրությունը: Նման հմտություններ զարգացնող կրթության ձևերից մեկը դիդակտիկ խաղն է, որը նպաստում է դասարանում և դպրոցական ժամերից դուրս ձեռք բերված գիտելիքների գործնական կիրառմանը: Աշխատանքի արդիականությունը կայանում է նրանում, որ ներկայումս անցում է կատարվում դեպի նոր (ոչ ավանդական) ուսուցման տեխնոլոգիաներին:

***Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է.***

1. Դիտարկել և ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաները ժամանակակից դպրոցում դասավանդման ժամանակ:
2. Ներկայացնել թե որքանով է խաղը նպաստում դպրոցականների ստեղծագործական մտածողության վրա:
3. Զարգացնել սովորողների արագ կողմորոշվելու կարողությունը և ճարպիկությունը:

**Հետազոտական աշխատանքի խնդիրներն են.**

- դիտարկել ժամանակակից դպրոցում դասավանդման ոչ ավանդական տեխնոլոգիաների կիրառումը և դրանց ընտրության չափանիշները,
- բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների հայեցակարգը կրթության մեջ,
- ուսումնասիրվող թեմայի վերաբերյալ աշխատանքային փորձի ուսումնասիրություն,
- բացահայտել մանկավարժական խաղերի առանձնահատկությունները,
- ցույց տալ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ դասերի կազմակերպման հնարավոր մեթոդաբանությունը,
- որոշել, թե ի՞նչ տեղ են զբաղեցնում խաղային տեխնոլոգիաները ուսումնական գործընթացում:

***Հետազոտական աշխատանքի գործնական և տեսական նշանակությունը:***

Ուսուցչի կողմից կազմակերպված խաղերը նպաստում են սովորողի հետազոտական, ստեղծագործական, նախաձեռնողական, ինքնակազմակերպման, ժամանակի արդյունավետ կառավարման հմտությունների ձևավորմանը և հնարավորություն են տալիս նրանց ինքնուրույն կամ մյուսների հետ համատեղ աշխատանքի շնորհիվ գործնականորեն կիրառել դասի ընթացում ձեռք բերած տեսական գիտելիքները և դրսևորել իրողությունները քննադատաբար ուսումնասիրելու, վերլուծելու, ստեղծագործական նորարար մոտեցումներ կիրառելու ունակություններ:

Խաղային տեխնալոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է սովորողների ակտիվացմանը:Նրանք ազատ արտահայտում են իրենց մտքերը:

Խաղի կիրառումը ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռնում ուսուցչի աշխատանքը առավել բազմաձև կուն դարձնել:

Խաղային դաստիարակչություն հասկացությունը ներառում է մեթոդների մեծ խումբ , որը ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու և իրեն համապատասխանող դաստիարակչական արդյունք ստանալու:

***Հետազոտական աշխատանքի կառուցվածքը:***

Հետազոտական աշխատանքը բաղկացած է ներածական մասից, հիմնական մասից, եզրակացություններից և առաջարկություններից, ինչպես նաև օգտագործված գրականության ցանկ

ԴԱՍԱՎԱՆԴԱՆ ՊՐՈՑԵՍՈՒՄ

Դասավանդման ավանդական մեթոդները հասարակության զարգացման ներկա փուլում կորցրել են իրենց սրությունը, առաջին պլան են մղվում ուսուցման ակտիվ ձևերը: Ակտիվ ձևերի ներդրման հիմնական խնդիրն է մրցակցության պատրաստ, կյանքի հարցերը լուծելու մեջ անկախ, ստեղծագործ անհատականություն կրթելը: Անհրաժեշտ է կատարելագործել ոչ միայն նոր գիտելիքների փոխանցման մեթոդների համակարգը, այլև սովորողների մոտ տարբեր հմտություններ և կարողություններ զարգացնելու մեթոդները: Դասերում ակտիվ ձևերի ներդրման գործընթացում դրվում են հետևյալ խնդիրները<sup>1</sup>

- բարձրացնել աշակերտների հետաքրքրությունը դասի նկատմամբ,
- փոխազդեցություն ուսուցչի և աշակերտի միջև,
- ուսուցչի կողմից աշակերտների ստեղծագործական, հուզական, փորձարարական գործունեության մոտիվացիայի զարգացման համար լավագույն պայմանների ստեղծում.
- բարենպաստ հուզական դաշտի ստեղծում:

Վերջին շրջանում ավելի ու ավելի շատ ուսուցիչներ են դիմում ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդների կիրառմանը: Ինտերակտիվ մոտեցումը աշակերտների գործունեության որոշակի տեսակ է, որը կապված է ինտերակտիվ դասի ընթացքում ուսումնական նյութի ուսումնասիրության հետ: Ինտերակտիվ մեթոդներից առաջնահերթությունը պատկանում է խաղերին, որի նպատակն է խթանել ճանաչողական գործընթացը:

Խաղը համարվում է առարկայի նկատմամբ աշակերտների հետաքրքրությունը մեծացնելու, փոքր խմբերում աշխատելու հմտություններ ձեռք բերելու կարևոր միջոց, ինչպես նաև նրանց գործողությունների համար պատասխանատվության զգացում ձևավորելու միջոցներից մեկը: Աշակերտների ակտիվությունը նյութի նման մատուցմամբ դրսևորվում է վառ, կրում է երկարաժամկետ բնույթ և «պարտադրում է ակտիվ լինել»:

Դեռահաս երեխաների խաղի առանձնահատկություններն են երեխայի կենտրոնացումը դասի վրա, իրադարձությունների հուճորային երանգավորումը, պրակտիկ ցանկությունը և խոսքի գործունեության կողմնորոշումը:

Խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման այն եզակի ձևերից են, որոնք հնարավորություն են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնել ոչ միայն աշակերտների աշխատանքը ստեղծագործական մակարդակով, այլև հիմնական նյութն ուսումնասիրելու ամենօրյա քայլերը: Այսինքն եթե կրթական բովանդակությունը դնենք խաղի պատյանում, ապա կկարողանանք լուծել մանկավարժության առանցքային խնդիրներից մեկը կրթական գործունեության մոտիվացիայի խնդիրը:

Դասերի խաղային ձևը ստեղծվում է դասարանում օգտագործելով խաղային տեխնիկան և իրավիճակները: Օգտագործելով այս կամ այն խաղը, մենք կարող ենք բոլոր ուսումնական գործունեությունը ստորադասել խաղի կանոններին, ներմուծել մրցակցային տարր, դասի դիդակտիկ նպատակ դնել խաղային խնդրի տեսքով և օգտագործել ուսումնական նյութը որպես միջոց:

Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ճիշտ արժեքավորելու համար ուսուցիչները պետք է քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները: Դիդակտիկական խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սխտեմատիկությունից, ապա նաև՝ խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից<sup>2</sup>:

Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում: Խաղային գործունեության մեջ մտնում են խաղեր և վարժություններ, որոնք զարգացնում են առարկաների բնույթը, բնութագրիչ հատկանիշները բացահայտելու, դրանք իրար հետ համեմատելու և համադրելու կարողությունները: Խաղերը նաև թույլ են տալիս տարբերել իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում են ինքնատիրապետումը, ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն:

Բոլոր գործնական խաղերի տեխնոլոգիան կազմված է մի քանի փուլերից<sup>3</sup>

1. **Նախապատրաստական:** Այս փուլի մեջ մտնում է սցենարի մշակումը,



պարապմունքի նպատակի որոշումը, առաջադրված խնդրի հիմնավորումը, գործնական խաղի պլանի մշակումը, գործող անձանց բնութագրումը և այլն:

2. **Մուտք խաղի մեջ:** Հայտարարվում են մասնակիցների անունները, խաղի պայմանները, փորձաքննողների անունները, գլխավոր նպատակը, հիմնավորվում է իրադրությունների ընտրությունը: Առաջադրվում են նաև չափորոշիչները, կանոնները և դրույթները:
3. **Խաղի գործընթացը:** Խաղն սկսվելու պես ոչ ոք իրավունք չունի միջամտելու կամ որևէ բան փոխելու: Միայն խաղավարն է իրավասու մասնակիցների գործողությունները վերահսկելու և կարգավորելու, եթե նրանք հեռանում են գլխավոր նպատակից կամ շեղվում են խաղի կանոններից:
4. **Խաղի արդյունքների վերլուծություն և գնահատում:** Արտահայտվում են փորձաքննիչները, կարծիքներ փոխանակում, իսկ խաղի մասնակիցները կարող են պաշտպանել և պարզաբանել իրենց գործողությունները: Վերջնական փուլում ուսուցիչը նշում է ձեռքբերումների ու խաղի արդյունքների և թույլ տրված սխալների մասին և ամփոփում պարապմունքի վերջնական արդյունքը:

Ցանկացած տեխնոլոգիա ունի միջոցներ, որոնք ակտիվացնում և ուժեղացնում են աշակերտների գործունեությունը, որոշ տեխնոլոգիաներում այդ գործիքները կազմում են արդյունքների արդյունավետության հիմնական գաղափարը և հիմքը:

Նման տեխնոլոգիաները ներառում են խաղային տեխնոլոգիաներ: Սա այն է, ինչ ես օգտագործում եմ ֆիզիկայի դասին:

Ես համակարգված բարելավում և խորացնում եմ իմ գիտելիքները իմ դասավանդվող առարկաների տեսության և մեթոդիկայի վերաբերյալ, թարմացնում մեթոդական գրականությունը և փորձում եմ նոր տեխնոլոգիաներ կիրառել իմ աշխատանքում:

Վերջերս պարբերական և մեթոդական գրականության մեջ ավելի ու ավելի հաճախ է արժարժվում հարցը ինչ է կատարվում այսօր դպրոցական ֆիզիկայի հետ: Ջարմանալիորեն, մենք ապրում ենք գիտական և տեխնոլոգիական առաջընթացի դարաշրջանում, և դպրոցականների հետաքրքրությունը ֆիզիկայի նկատմամբ անշեղորեն նվազում է: Ինչո՞ւ: Դպրոցականներին տալով այս հարցը պարզվեց, որ

- նրանցից ոմանք չեն պատրաստվում շարունակել զբաղվել գիտությամբ և տեխնիկայով, և, հետևաբար, նրանք պարզապես ֆիզիկայի կարիք չունեն:
- Մյուսներին չեն հետաքրքրում ֆիզիկայի դասերը, քանի որ ինչ ասվում է դասարանում, նրանք արդեն գիտեն ամսագրերից, թերթերից, հայտնի

գրքերից, հեռուստատեսային հաղորդումներից:

- Մյուսները դժգոհում են վերացական հասկացությունների յուրացման դժվարությունից, չեն ցանկանում անգիր անել ձևակերպումները:

Նրանց մեծ մասի համար դպրոցական ֆիզիկայի դասընթացն անհետաքրքիր է ու անհասկանալի: Իսկ աշակերտների համեմատաբար փոքր մասի համար, ովքեր կենտրոնացած են գիտության և տեխնիկայի վրա, այս դասընթացը երբեմն պարզապես անարդյունավետ է, այն առանձնապես չի նպաստում նրանց զարգացմանը:

Առաջին.

Անհրաժեշտ է բարձրացնել ֆիզիկայի ոչ միայն ճանաչողական, այլև զարգացող, դաստիարակչական գործառույթը: Սա անհրաժեշտ է բոլորին և բնագետներին, և հումանիտար գիտություններ ուսումնասիրողներին: Քանի որ, նախ, ֆիզիկան մարդու համար շրջապատող աշխարհի մասին գիտելիքների ամենակարևոր աղբյուրն է, այն փնտրում է հարցերի պատասխաններ ինչպես է աշխատում շրջապատող աշխարհը, ինչ օրենքներին են ենթարկվում դրանում տեղի ունեցող գործընթացներն ու երևույթները:

Երկրորդ.

Ֆիզիկան, շարունակաբար ընդլայնելով և բազմապատկելով մարդու հնարավորությունները, ապահովում է նրա վստահ առաջընթացը տեխնիկական առաջընթացի ճանապարհին:

Երրորդ.

Ֆիզիկան բնական գիտությունների հիմքն է, նշանակալի ներդրում ունի մարդու հոգևոր կերպարի զարգացման գործում, ձևավորում է նրա աշխարհայացքը և սովորեցնում է կողմնորոշվել մշակութային արժեքների մասշտաբով:

Յուրաքանչյուր դասարանում միասին սովորում են տաղանդավոր, ուժեղ և թույլ, երեխաներ:

Ֆիզիկա առարկայի (նոր առարկայի) առաջին իսկ ամիսներին դասավանդումը ակնհայտ է, որ յոթերորդ դասարանի աշակերտները, հատկապես նրանք, ովքեր վատ են սովորում, աստիճանաբար կորցնում են հետաքրքրությունը առարկան ուսումնասիրելու նկատմամբ: Ֆիզիկան նոր առարկա է յոթերորդ դասարանցիների համար: Դասընթացի սկիզբը կապված չէ բարդ գործընթացների և բանաձևերի ուսումնասիրության հետ, չկան հաշվողական ծավալուն գործողություններ: Ուստի առաջին դասերին բոլոր երեխաներն առանց բացառության ակտիվ են և հետաքրքրված: Առարկան ակտիվորեն ուսումնասիրելու և ավելի լավ արդյունքներ

ստանալու մոտիվացիան 7-րդ դասարանի աշակերտների մոտ թուլանում է այն պատճառով, որ ֆիզիկան պարտադիր առարկա չէ դպրոցում պետական քննություններ հանձնելիս, և առարկան հազվադեպ է ընդգրկվում ընդունելության քննությունների ցուցակում: Հետևաբար, օգտագործելով միայն վերապատրաստման դասընթացների ավանդական կազմակերպումը, անհնար է հասնել երեխաների հարյուր տոկոս հետաքրքրության իրենց առարկայի նկատմամբ, աջակցել յուրաքանչյուր աշակերտի ֆիզիկա սովորելու կայուն ցանկությանը:

«Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել երեխայի մտավոր զարգացում: Խաղը մի հսկայական պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգեկան աշխարհ է թափանցում կենդանի հասկացությունների, պատկերացումների համախումբ: Խաղը ջանասիրություն և հետաքրքրություն բոցավառող կայծ է»: Վ.Ա.Սուխոմլինսկի

Դասարանում խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը թույլ է տալիս լուծել վերը նշված խնդիրները: Սա ոչ միայն հնարավորություն է աշակերտներին հետաքրքրելու առարկայի բովանդակությամբ, այլ նաև նպաստելու նրանց սոցիալական հարմարվողականությանը, երեխաների կողմից սոցիալական նոր դերերի ձևավորմանը: Համոզված ենք, որ նման դասերին սովորողները ավելի ակտիվ են աշխատում: Հատկապես հաճելի է, որ այն աշակերտները, ովքեր սովորում են դժկամությամբ, մեծ ոգևորությամբ են աշխատում նման դասերին: Եթե դասը կառուցվում է մրցութային ձևով, ապա, բնականաբար, յուրաքանչյուր սովորող ունի հաղթելու ցանկություն, և դրա համար պետք է լավ գիտելիքներ ունենան (սա հասկանում են և փորձում են ավելի լավ պատրաստվել դասին): Յուրաքանչյուր նման դասից հետո երեխաներից լսում են «Եկեք նորից խաղանք» արտահայտությունը, որը վկայում է դասի հաջողության մասին:

Խաղային տեխնոլոգիաները կարելի է օգտագործել ոչ միայն 7-րդ դասարանում, այլ նաև կրթական ցանկացած մակարդակում:

Դասարանում խաղերը կարող են օգտագործվել աշակերտների ճանաչողական և հաղորդակցական կարողությունների ընդլայնման համար: Այս դեպքում խաղերը պետք է լինեն խմբային: Դիտարկենք մի քանի խաղեր, որոնք առավել հարմար են

աշակերտների խմբային աշխատանքի համար:

1. «Կարծիքների բազմազանություն»

«Կարծիքների փոխանակումը» որոշակի խնդրի կամ թեմայի վերաբերյալ դատողությունների խմբային գործունեության մասնակիցների կողմից կազմակերպված խաղն է:

Նման խմբային գործունեության մեթոդական առանձնահատկությունը դասի նյութի հիման վրա անավարտ արտահայտություններով նախադասություններն են: Դրանց բարձրաձայն ընթերցումից հետո մասնակից կողմը պետք է շարունակի նախադասությունը:

Ուսուցչի համար նախապատրաստական աշխատանքի դժվարությունը սկզբնական նախադասությունները հասկանալի, ճանաչելի և հակիրճ ձևակերպելն է: Քարտերի քանակը հավասար է քննարկման մասնակիցների թվին: Քարտի վրա գրված են առաջին մի քանի բառերը, որոնցով սկսվում է հարցը: Հաջող աշխատանքը պահանջում է հետաքրքրության և փոխադարձ աջակցության մթնոլորտի ստեղծում:

«Խաղը չպետք է անհետանա երեխայի կյանքից:Այն պետք է շարունակի իր տեղն ունենալ թե՛ դպրոցական ուսուցման,թե՛ աշխատանքային գործընթացում»:

Լ.Ս.Վիգոտսկի

Օգտագործելով խաղը որպես դասընթացների հիմնական տեսակը թույլ է տալիս լուծել մի շարք խնդիրներ:Յուրաքանչյուր խաղ որոշակի օգուտ է բերում երեխայի զարգացմանը:

2. «Գտիր պատասխանը»

Ուսուցիչը ըստ դասարանի սովորողների քանակի պատրաստում է քարտեր թե՛ հարցերի և թե՛ պատասխանների համար: Խաղը տեղի է ունենում երկու փուլով: Դասարանը բաժանվում է երկու խմբի՝ հարցադրողների և պատասխանողների:

Հարցադրողները տալիս են հարցերի քարտերը, իսկ պատասխանողներին՝ պատասխաններով քարտեր: Նրանք պետք է յուրաքանչյուր հարցին կցեն ճիշտ պատասխանը: Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխան կբերի խմբին միավոր: Հաղթում է այն խումբը, ով ավելի շատ միավոր է վաստակել:

Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործմամբ մենք կարող ենք տարբերակել դասերի հետևյալ տեսակները.

- դերային խաղեր դասարանում,
- խաղային առաջադրանքների օգտագործմամբ կրթական գործընթացի կազմակերպում,
- ուսումնական գործընթացի խաղերիկազմակերպում՝ օգտագործելով առաջադրանքները, որոնք սովորաբար առաջարկվում են ավանդական դասերին,
- խաղի օգտագործումը դասի որոշակի փուլում (սկիզբ, միջնամաս, ավարտ, նոր նյութի ծանոթացում, գիտելիքների, հմտությունների համախմբում, ուսումնասիրվածի կրկնություն և համակարգում);
- ֆիզիկա առարկայից կազմակերպել խաղային մրցումներ ոչ միայն դասարանի աշակերտների միջև, այլև զուգահեռ դասարանների միջև: Երբեմն նման մրցույթները հանդիսանում են մոտիվացիոն աղբյուր նյութն առավել լավ սերտելու համար:

### 3. «Գործնական խաղեր»

Գործնական խաղերն օգտագործվում են առաջացած խնդիրների ամբողջականությունը նոր կերպ լուծելու, նյութի ամրապնդմանը, ստեղծագործական ունակությունների զարգացման համար:

Այսինսով, խաղային տեխնոլոգիաները կարևոր տեղ են զբաղեցնում կրթական գործընթացում, քանի որ դրանք ոչ միայն նպաստում են ճանաչողական հետաքրքրությունների դաստիարակմանը և աշակերտների գործունեության ակտիվացմանը, այլև կատարում են մի շարք այլ գործառույթներ

1. Պատշաճ կազմակերպված խաղը հաշվի առնելով նյութի առանձնահատկությունները, մարզում է հիշողությունը, օգնում աշակերտներին զարգացնել խոսքի հմտություններն ու կարողությունները;
2. խաղը խթանում է աշակերտի մտավոր գործունեությունը, զարգացնում է ուշադրությունը և ճանաչողական հետաքրքրությունը առարկայի նկատմամբ,

3. խաղը աշակերտների պասիվությունը հաղթահարելու մեթոդներից մեկն է,
4. որպես թիմի մաս, յուրաքանչյուր աշակերտ պատասխանատու է ամբողջ թիմի համար, յուրաքանչյուրը հետաքրքրված է իր թիմի լավագույն արդյունքով, յուրաքանչյուրը ձգտում է հնարավորինս արագ և հաջողությամբ կատարել առաջադրանքը:

Այսպիսով, խաղային մրցույթները նպաստում են բոլոր աշակերտների կատարողականի բարձրացմանը:

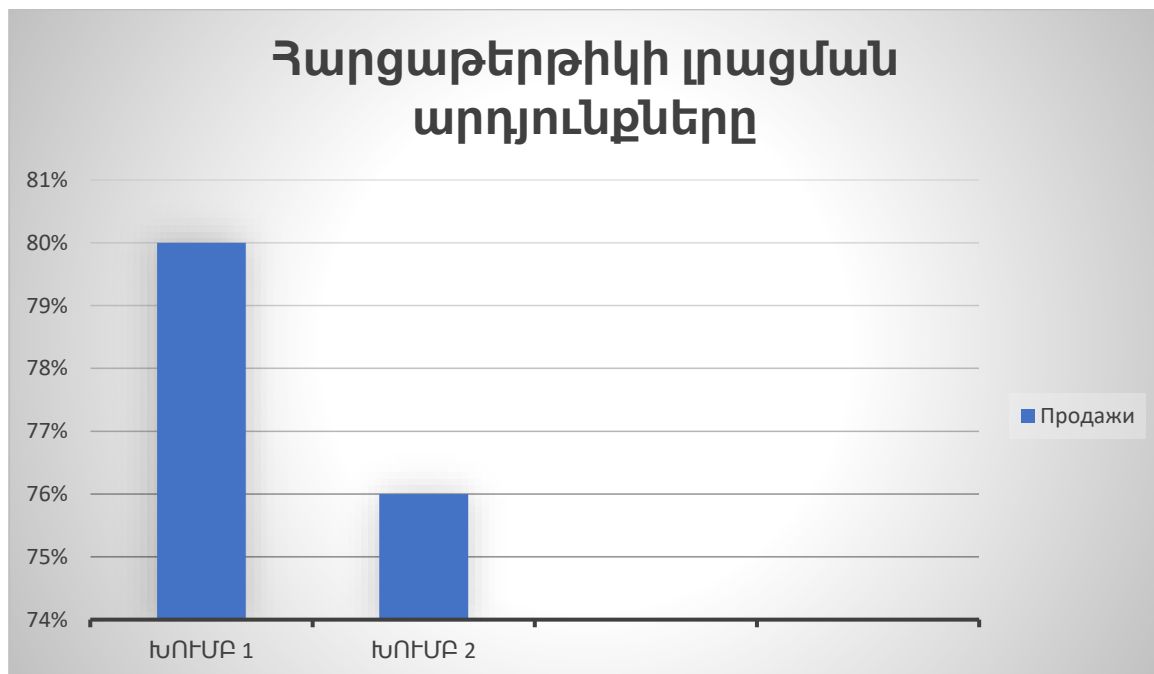
## ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՊԼԱՆԱԿՈՐՄԱՆ ԵՎ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԸՆԹԱՑՔԸ

Իմ հետազոտական աշխատանքի համար ընտրել եմ 8-րդ և 9-րդ դասարանների , սովորողներին: Հուսով եմ, որ հետազոտության ժամանակ կիրառվող մեթոդը կբարձրացնի առարկայի հանդեպ հետաքրքրությունը և կբարձրացնի աշակերտների մոտիվացիան:

Օգտվելով ՏՀՏ-ի գործիքներից և հնարավորություններից կազմվեց հարցաթերթիկ՝ «Ֆիզիկան և մենք»

Հարցաթերթիկ լրացրեցին 8-րդ և 9-րդ դասարանի սովորողներին: Ստորև հղումը.

<https://forms.gle/uKuuEzcraf5mpyM78>



9-րդ դասարան խումբ 1

8-րդ դասարան խումբ 2

Օգտվելով «Դոմինո ֆիզիկայից» խաղից 9-րդ դասարանի սովորողները ամրապնդեցին իրենց ունեցած գիտելիքները:



Այնուամենայնիվ աշխատանքի բոլոր փուլերում պետք է նկատի ունենալ, որ մեր ակնկալած արդյունքներից գլխավորը խմբային աշխատանքի արդյունքները ինքնուրույն ներկայացումն է, այսինքն սովորողի ստեղծագործական կարողությունների և հմտությունների ձեռքբերումը:

### **ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԵՎ ԱՌԱՋԱՐԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ**

Մանկավարժական գործընթացում խաղը համարվում է կրթադաստիարակչական միջոց: Կարելի է ասել, որ խաղի շնորհիվ երեխան ճանաչում և ուսումնասիրում է շրջապատող միջավայրը: Խաղերի կիրառման հաջողությունը կախված է առաջին հերթին անհրաժեշտ բանավոր հաղորդակցության մթնոլորտից, որը ուսուցիչը ստեղծում է դասարանում: Ուսուցչի և սովորողների միջև վստահությունն ու շփման հեշտությունը, որն առաջացել է ընդհանուր խաղային մթնոլորտի և հենց խաղերի շնորհիվ, երեխաներին տրամադրում է լուրջ խոսակցությունների, ցանկացած իրական իրավիճակի քննարկման: Ելնելով վերը նշվածից կարելի է հետևյալ եզրակացությունները անել.

- Ամրացնում է արդեն ուսումնասիրված նյութը
- Հաղթահարել նոր հմտություններ
- Մշակում է ճանաչողական կարողություններ
- Թույլ է տալիս երեխային լուծել խնդիրներ
- Սովորեցնում է կենտրոնանալ
- Զարգացնում է երևակայությունը և մտածողությունը



1. Խաղը նպաստում է աշակերտների ճանաչողական գործունեության զարգացմանը: Այն կրում է զգալի բարոյական սկզբունք, քանի որ նյութի յուրացման ընթացքը դարձնում է ուրախ, ստեղծագործ և կոլեկտիվ:
2. Խաղի օգտագործումը դասարանում թույլ է տալիս աշակերտներին ձևավորել և զարգացնել հմտություններ և կարողություններ գտնելու անհրաժեշտ տեղեկատվությունը, վերափոխելու այն, դրա հիման վրա պլաններ և որոշումներ մշակելու ինչպես կարծրատիպային, այնպես էլ ոչ կարծրատիպային իրավիճակներում:
3. Խաղը էմոցիոնալ ազդեցություն է ապահովում սովորողների վրա, ակտիվացնում անհատի ռեզերվային հնարավորությունները: Այն հեշտացնում է գիտելիքների, հմտությունների և կարողությունների ձեռքբերումը, նպաստում դրանց ակտուալացմանը:
4. Խաղի հոգեբանական ազդեցությունը դրսևորվում է սովորողների ինտելեկտուալ աճի մեջ: Դասարանում դրա մանկավարժական և հոգեբանական մտածված օգտագործումը ապահովում է մտավոր գործունեության անհրաժեշտության զարգացումը: Իսկ դա հանգեցնում է աշակերտների մտավոր գործունեության, մտավոր և ճանաչողական անկախությանը և նախաձեռնողականությանը:
5. Խաղը ձևավորում է ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու, նրանց գործողությունները գնահատելու կարողություն,
6. Խաղային տեխնոլոգիաները մանկավարժական տեխնոլոգիաների տեսակներից են, որոնցում սովորելու մեթոդը խաղն է: Խաղը որպես ուսուցման մեթոդ, ավագ սերունդների փորձը երիտասարդներին փոխանցելը օգտագործվել է դեռ հնուց: Խաղը լայնորեն կիրառվում է ժողովրդական մանկավարժության մեջ, նախադպրոցական և արտադպրոցական հաստատություններում: Կան խաղերի բազմաթիվ դասակարգումներ, այս ուսումնասիրության մեջ դասակարգման մոդելը ընդգծված է դասի կառուցվածքային տարրերի համաձայն խաղեր նոր նյութ սովորելու համար, խաղեր համախմբման համար, գիտելիքների ստուգման խաղեր, ընդհանրացնող խաղեր, հանգստի խաղեր դադարներ: Խաղերը երեխաների մտավոր գործունեությունը դաստիարակելու արժեքավոր միջոց են, դրանք ակտիվացնում են մտավոր գործընթացները, բայց միայն այն դեպքում, եթե դա իրականացվում է խելացի կազմակերպչի կողմից:
7. Դասերի խաղային ձևը ստեղծվում է խաղային տեխնիկայի և իրավիճակների օգնությամբ, որոնք թույլ են տալիս ակտիվացնել աշակերտների

ճանաչողական գործունեությունը: Խաղ պլանավորելիս դիդակտիկ նպատակը վերածվում է խաղային առաջադրանքի, ուսումնական գործունեությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին, ուսումնական նյութն օգտագործվում է որպես խաղի միջոց, ուսումնական գործունեության մեջ ներմուծվում է մրցակցության տարր, որը դիդակտիկ առաջադրանքը վերածում է խաղի, իսկ դիդակտիկ առաջադրանքի հաջող կատարումը կապված է խաղի արդյունքի հետ:

Ֆիզիկա ուսումնասիրելու հետաքրքրությունը մեծապես կախված է դասերի ընթացքից: Ուստի ֆիզիկայի դասերին անհրաժեշտ է կիրառել ինչպես ավանդական, այնպես էլ ոչ ավանդական կրթական տեխնոլոգիաներ, այս ուսումնասիրությունը դիտարկում է խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը:

Նյութից կարող ենք անել հետևյալ առաջարկությունները

- որպես խաղային տեխնոլոգիաներ օգտագործել ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաները, հատկապես, որ ներկայումս բոլոր երեխաները ունեն սմարթֆոններ,
- երեխաներին պետք է պարբերաբար հուշել, որ խաղի ընթացքում պետք է տրամաբանել այնպես կարծես նրանք արդեն չափահաս են, մտածել ինչպես մեծահասակները, գործել այնպես ինչպես կվարվեին ամենածայրահեղ իրավիճակներում դժվարությունները հաղթահարելու իրենց կարողության սահմաններում:
- Ապահովել բարձր ակտիվություն: Մարդը բացվում է, խաղի մեջ հրաժարվում է հոգեբանական պաշտպանությունից, կորցնում է զգոնությունը, դառնում այնպիսին ինչպիսին որ կա: Ղա կարելի է բացատրել նրանով, որ խաղի մասնակիցը լուծում է խաղային խնդիրներ, հիացած է այդ ամենով և, հետևաբար, պատրաստ չէ հակառակ կողմի հակառակությանը: Եթե ինչ-որ աննշան բան շեղում է մարդու ուշադրությունը, ապա համոզելու ազդեցությունն ավելի ուժեղ կլինի: Թերևս դա որոշ չափով որոշում է խաղային իրավիճակների ուսուցման ազդեցության բարձր արտադրողականությունը:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Бабанцкий Ю.Н., Методы обучения в современной общеобразовательной школе, 1985, 208 ст
2. Волков И.П., Педагогические технологии, М., Просвещение 1990, 381 цт.
3. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С., "Технология игры в обучении и развитии"
4. Прутченков А.С., Возможности игровой технологии, понятия и термины, 2005, М., 280 ст
5. Эльконин Д.Б., "Психология игры" М., Педагогик 1978, 269 ст.
6. Լև Սենյանովիչ Վիգոտսկի «Խոսք և մտածողություն» 1934
7. Գյուլամիրյան Զ., «Խաղալով սովորենք» Երևան 2009
8. Մ.Սուքիասյան «Մանկավարժական տեխնալոգիաների դերը ուսուցման գործընթացում», Երևան ԵՊՀ հրատարակչություն 2016
9. Պետրոսյան Հ.Հ., «Ուսուցման ժամանակակից տեխնալոգիաները» Երևան 2010 էջ 121