



«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ



ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ	Ինտերակտիվ ուսուցման մեթոդներն ու դրանց կիրառությունը ինֆորմատիկայի դասաժամերին
ԱՌԱՐԿԱ	Ինֆորմատիկա
ՀԵՂԻՆԱԿ	Գալստյան Հասմիկ
ՄԱՐԶ	ք. Երևան
ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ	Մ. Մելքոնյանի անվան թիվ 11 հիմնական դպրոց

Բովանդակություն

Ներածություն.....	3
Գլուխ 1 Ակտիվ, ինտերակտիվ ուսուցում.....	4
§1.1 Ակտիվ, ինտերակտիվ ուսուցման էությունը	4
§1.2 Ինտերակտիվ դասի սկզբունքները եվ արդյունքները.....	6
Գլուխ 2 Ինտերակտիվ մեթոդների կիրառումը ուսումնական գործընթացում.....	8
§2.1 Ինտերակտիվ մեթոդներ	8
Նախապես պլանավորված սխալներով դաս.....	9
Մինի դասախոսություն.....	9
Ուսուցողական ֆիլմերի դիտում.....	9
Վերինար	9
Դիսկուսիա «քննարկում».....	10
«Կլոր սեղան»	10
Brainstozming «Ուղեղի փոթորիկ».....	11
Case-study	11
Գործնական խաղ.....	11
Խճանկար (Ջիգսո, Jigsaw).....	12
Շրջագայություն պատկերասրահում	12
Երեք բանալի և մեկ կողպեք	12
Շրջված դասարան	12
§2.2 Ինտերակտիվ մեթոդների կիրառումը.....	14
ինֆորմատիկայի դասաժամերին	14
Եզրակացություն.....	16
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	17

Ներածություն

Օրեցօր մեծանում են պահանջները կրթության նկատմամբ, որը պետք է պատրաստի պահանջված մրցակցության ընդունակ մասնագետներ: Այդ պատճառով կրթության ոլորտը ենթարկվում է փոփոխությունների: Կրթության ոլորտում նորարարությունների ներմուծումը միշտ պայմանավորված է գործնական պահանջներով: Այժմ ուսումնական հաստատությունում ուսուցման ռազմավարությունը փոխարինվում է զարգացման ռազմավարությամբ: Այսօր պետք է ձգտել ուսուցչակենտրոն ուսուցումից անցում կատարել աշակերտակենտրոն ուսուցմանը: Ամբողջ կյանքի ընթացքում ինքնազարգացման ռազմավարությունը հնարավոր կլինի եթե դեռ դպրոցական տարիներին ապագա մասնագետը տիրապետի ուսումնա-հետազոտական գործունեությանը: Ուսուցիչը պետք է շարժառիթ ստեղծի, հետաքրքրություն առաջացնի: Իսկ դրա համար ուսուցման պրոցեսը, պետք է հետաքրքիր լինի: Նման դասընթացը պահանջում է ավելի մեծ պատրաստվածություն: Բավարար չէ միայն բովանդակության մատչելի հասանելի ներկայացումը: Անհրաժեշտ է, որ ուսուցիչը կիրառի մեթոդներ, որոնց շնորհիվ սովորողը կամա թե ակամա դառնում է դասապրոցեսի մասնակից: Հետազոտությունները ցույց են տվել, որ

Երբ դուք ինչ-որ բան կարդում եք՝ հիշում եք 10%

Երբ դուք ինչ-որ բան լսում եք՝ հիշում եք 20%

Երբ դուք ինչ-որ բան տեսնում եք՝ հիշում եք 30%

Երբ դուք ինչ-որ բան տեսնում և լսում եք հիշում եք 50%

Երբ դուք ինչ-որ բան ինքնուրույն եք անում՝ հիշում եք 90%-ը:

Նոր կրթական ռազմավարությունը բերել է նոր մեթոդների, մոտեցումների իրագործմանը՝ ակտիվ ինտերակտիվ մեթոդների կիրառմանը:

Գլուխ 1 Ակտիվ, ինտերակտիվ ուսուցում

§1.1 Ակտիվ, ինտերակտիվ ուսուցման էությունը

Ուսուցման պրոցեսում տարբերում են դասավանդման պասիվ, ակտիվ և ինտերակտիվ մեթոդներ:

Պասիվ մեթոդի դեպքում ուսուցիչը հիմնական գործող անձն է, որը դեկլարում է դասընթացը, իսկ սովորողները պասիվ լսողներ են: Ուսուցիչ սովորող կապը իրականացվում է հարցումների, թեստերի, ստուգողական աշխատանքների միջոցով: Այս մեթոդը քիչ էֆեկտիվ է: Դրա առավելությունը միայն սահմանափակ ժամանակում նյութի մեծ ծավալի մատուցումն է: Ակտիվ մեթոդները հիմնված են ուսուցիչ ուսանող համագործակցության վրա, այսինքն ուսուցիչը և սովորողը հավասարապես մասնակցում են ուսումնական պրոցեսին:

Սովորողները պասիվ լսողներ չեն, այլ ակտիվ մասնակիցներ: Ակտիվ մեթոդների նպատակն է՝ բոլոր պրոցեսների (խոսք, հիշողություն, երևակայություն) օգտագործումն գիտելիքների, հմտությունների յուրացման համար: Սովորողը գիտելիք է ստանում տարբեր աղբյուրներից ինֆորմացիայի վերլուծման արդյունքում: Ակտիվ ուսուցման մեթոդները սովորելու, ճանաչողական 3 գործունեություն ծավալելու ուղիներն են, ինչի համար սովորողները պետք է մտածեն, ստեղծագործեն: Ինտերակտիվ մեթոդը կարելի է համարել ակտիվ մեթոդների առավել ժամանակակից ձև: Այս հասկացությունը ծագել է անգլերեն «interact», «interփոխադարձ», «act-գործել» բառերից: Ինտերակտիվ ուսուցումը դա երկխոսությամբ ուսուցում է, որի ընթացքում սովորողները համագործակցում են ոչ միայն ուսուցչի, այլև միմյանց հետ:

Ինտերակտիվ ուսուցման ժամանակ ուսուցիչը նոր գիտելիքներ փնտրելու իր հանձնարարություններով մասնակիցներին ուղղորդում է անկախ հետազոտությունների կատարմանը: Ուսուցչի ֆունկցիաներն են՝

1. Բացատրել սպասվելիք աշխատանքի նպատակը: Դասի սկզբում հայտարարել թեման և քննարկվող հարցերը:
2. Բաժանել սովորողներին խմբերի և տալ հանձնարարություններ:
3. Չթողնել առանց ուշադրության սխալ մեկնաբանությունները, սակայն միևնույն ժամանակ միանգամից չտալ ճիշտ պատասխանը:

4. Հետևել, որ քննադատվի միտքը, կարծիքը, այլ ոչ թե միտքը արտահայտող սովորողը:

5. Օգնել սովորողներին գալ ընդհանուր եզրահանգման և դասի վերջում անել եզրակացություններ, որոնք ունեն պրակտիկ և ընդհանուր նշանակություն:

Ուսուցչի ֆունկցիան սովորողի ինքնուրույն աշխատանքի կազմակերպումն է : Հայտնի է, որ նոր բան սովորելիս մարդը թույլ է տալիս սխալներ, ուսուցչի խնդիրը կայանում է նրանում, որ սովորողը ուսումնական պրոցեսում կատարված սխալները ուսումնասիրի, վերլուծի և հետագայում մասնագիտական գործունեության ժամանակ թույլ չտա:

Ինտերակտիվ մեթոդները կիրառելիս, ուսուցիչը դադարում է լինել տեղեկատվության հիմնական տեղեկատու, միայն կարգավորում կազմակերպում է գործընթացը, տալիս խորհրդատվություն:

§1.2 Ինտերակտիվ դասի սկզբունքները եւ արդյունքները

- Բոլոր մասնակիցները հավասար են
- Յուրաքանչյուր մասնակից իրավունք ունի իր կարծիքը ներկայացնել ցանկացած հարցի վերաբերյալ
- Աշխատանքի մեջ պետք է ներգրավված լինեն բոլորը
- Ոչ մի սովորող չի քննադատվում
- Պետք է հոգալ մասնակիցների հոգեբանական պատրաստվածության մասին. խոսքը գնում է նրա մասին, որ ոչ բոլոր մասնակիցներն են հոգեպես պատրաստ ներգրավվելու այս կամ այն աշխատանքի մեջ: Այս առումով օգտակար է գովքը, ակտիվ մասնակցության ինքնադրսևորման համար:
 - Ուսուցիչը պարբերաբար ակտիվացնում է ուսանողների համագործակցությունը, հանում մասնակիցների միջև առաջացած լարվածությունը:
 - Զննարկման ընթացքում անկանխատեսելի դժվարությունների դեպքում ուսուցիչը միջամտում է
 - Ակտիվ օգտագործվում է տեխնիկական ուսուցման միջոցներ՝ սլայդներ, ֆիլմեր, տեսահոլովակներ
 - Հաղորդակցությունը իրականացվում է ուսուցչի կողմից ձևակերպված կանոնների համապատասխան:
 - Ինտերակտիվ մեթոդների կիրառման դրական արդյունքներն են՝
 - Ինտերկտիվ ուսուցման մեթոդները թույլ են տալիս ակտիվացնել գիտելիքների յուրացման գործընթացը և դրանց ստեղծագործական կիրառումը գործնական խնդիրների լուծման համար:
 - Ինտերկտիվ ուսուցումը մեծացնում է ուսանողների մոտիվացիան, ներգրավվածությունը քննարկվող խնդիրների լուծման մեջ, ինչը մեծացնում է 5 հետաքրքրությունը, հուզական խթան է հանդիսանում հետագա որոնման գործունեությանը, խրախուսում է նրանց կոնկրետ գործողությունների:
 - Ձևավորում է ինքնուրույն տեղեկատվություն գտնելու, վերլուծելու կարողությունը:
 - Չարգացնում է մյուսների տեսակետը լսելու, համագործակցելու կարողությունը:

•Սովորողների դիրքորոշման մշտական արտահայտությունը վերացնում է սխալի վախճը՝ քանի որ նույնիսկ սխալ արտահայտությունը չի պատժվում բացասական գնահատականով:

• Համատեղ գործունեությունը նպաստում է ուսուցչի հետ վստահելի փոխհարաբերությունների առաջացմանը:

•Կիրառելով ինտերակտիվ մեթոդներ և տեխնոլոգիաներ ուսումնական հաստատության ուսուցիչները հնարավորություն ունեն գարգացնել սովորողների ստեղծագործական, կրեատիվ մտածելակերպը: Դա ընդունակություն է գտնել նոր, օրիգինալ, ստանդարտ մտածելակերպից դուրս մտքեր, առաջացած խնդիրների լուծում ոչ ավանդական եղանակներով:

Գլուխ 2 Ինտերակտիվ մեթոդների կիրառումը

ուսումնական գործընթացում

§2.1 Ինտերակտիվ մեթոդներ

Ինտերակտիվ դասավանդման մեթոդները բաժանվում են 2 խմբի՝ իմիտացիոն և ոչ իմիտացիոն: Իմիտացիոն տեխնոլոգիաների հիմքում ընկած է իրական իրավիճակների գործնականության խնդիրների վերարտադրումը ուսումնական պրոցեսի ընթացքում: Ոչ իմիտացիոն մեթոդները բնութագրվում են ուսումնասիրվող գործընթացի մոդելի բացակայությամբ, հարց-պատասխան հաղորդակցությամբ: Ոչ իմիտացիոն մեթոդներից են՝ դասախոսությունը, սեմինարը: Իմիտացիոն մեթոդները բաժանվում են խաղային և ոչ խաղային: Ինտերակտիվ մեթոդները կիրառվում են և՛ դասախոսության և՛ գործնական պարապունքի ժամանակ: Ակտիվ և ինտերակտիվ ուսուցման գաղափարը սովորողի ուշադրության կրթական և ճանաչողական մտածելակերպի ակտիվացումն է: Հետևաբար ակտիվացման մեթոդների կիրառումը թույլ կտա ավանդական տիպի դասախոսությունը մոտեցնել ինտերակտիվ տարբերակին: Դասի ընթացքում սովորողների ակտիվ ճանաչողական գործունեության մոբիլիզացման համար, դասը պետք է սկսվի հետաքրքիր ներածական մասից: Օրինակ կարելի է ներկայացնել թեմայի կարևորությունը սովորողի ապագա մասնագիտական գործունեության համար, ցույց տալ դասի թեմայի կապը նախորդ թեմայի հետ: Կարող են օգտագործվել տեսանյութեր, ուր կցուցադրվի տեսական նյութի կիրառումը գործնականում: Դասի հետաքրքիր սկզբնամասից առաջացած ակտիվությունը պետք է պահպանվի ամբողջ դասապրոցեսի ընթացքում կարելի է կիրառել հետևյալ հնարքները՝

•Ներկայացնել՝ տարբեր հետազոտությունների տեսանկյունները մեկ հարցի վերաբերյալ և այսօր գիտության մեջ ընդունված տեսանկյունը:

•Դասի ընթացքում պահպանել շփումը:

•Ուշադրություն դարձնել հուզական ֆոնի, ուշադրության բարելավմանը մեծ գիտնականների բժիշկների կյանքից օրինակների բերման միջոցով:

•Կարևորելով դասի հիմնական դրույթները շեշտադրել կարևոր հարցերը «Այս հարցի բարդությունն ու առանձնահատկությունը...», «Ուշադրություն դարձրեք...» բերել դասին

հիմնական դրույթների հաստատումը կյանքից, պրակտիկայից: Ներկայացնենք ինտերակտիվ դասերի օրինակներ:

Նախապես պլանավորված սխալներով դաս

Այս դասախոսությունը թույլ է տալիս տարբեր մասնագիտական իրավիճակներում վերլուծական կարողություն, սովորեցնում է առանձնացնել սխալ ինֆորմացիան: Դասին հայտարարվում է հաջորդ դասի թեման և զգուշացվում, որ դասը կընդգրկի որոշակի սխալներ, որոնք սովորողները պետք է գտնեն: Դասի վերջում մասնակիցները բարձրաձայնում են սխալները և նշվում են ճիշտ պատասխանները: Այսպիսի դասը նպատակահարմար է անցկացնել որպես թեմայի ամփոփում:

Մինի դասախոսություն

Տեսական նյութի մատուցման էֆեկտիվ ձև է: Մինչ ինչ-որ մի տեղեկատվություն հայտնելը ուսուցիչը հարցնում է, թե ինչ գիտեն այդ մասին սովորողները և միայն որոշակի պատասխաններից հետո առաջարկում է սովորողներին քննարկել իրենց վերաբերմունքը այդ հարցին օրինակ տալով հարցեր՝ «ի՞նչ եք դուք կարծում» կամ «ի՞նչ եք կարծում ի՞նչ հետևանքներ կարող են լինել»:

Ուսուցողական ֆիլմերի դիտում

Ուսուցողական վիդիոֆիլմերը կարելի է կիրառել համապատասխան թեմայի ուսուցման ժամանակ: Ֆիլմի դիտումից առաջ ուսուցիչը պետք է սովորողներին առաջադրի մի քանի հիմնական հարց, որոնք հիմք կձառայեն հետագա քննարկմանը: Կարելի է ֆիլմը կանգնեցնել նախապես որոշված պահերին և կազմակերպել քննարկում: Դասի վերջում ամփոփել և բարձրաձայնել եզրակացությունները:

Վերինար

Վերինար-անզվերեն թարգմանությունից նշանակում է «web» և «seminar», սեմինար ցանցում: Մասնակիցներից յուրաքանչյուրը գտնվում է համակարգչի մոտ և կապը իրականացվում է համացանցի միջոցով, համակարգիչների վրա ներբեռնված ծրագրերի հավելվածների միջոցով: Համացանցով պարապմունքը հաջող անցկացնելու համար դասի

սկզբում ուսուցիչը պետք է հայտարարի կանոնները: Այն կարող է ձայնագրվել հետագա կրկնության նպատակով: Այս դասավանդման ձևը առավել օգտակար է այն սովորողների համար, որոնք ինչ-ինչ պատճառներով չեն կարող դպրոց այցելել:

Դիսկուսիա «քննարկում»

Քննարկումը հանդիսանում է ինտերակտիվ մեթոդների համակարգում որպես բազային, ինտեգրվելով դրանցից յուրաքանչյուրի մեջ: Դրա հետ մեկ տեղ այն հանդիսանում է առանձին ինքնուրույն մեթոդ: Լատիներեն թարգմանությունից. «discussio» նշանակում է վերլուծություն: Այս մեթոդը մանկավարժություն է եկել քաղաքականությունից: Դա որևէ պրոբլեմի կողլեկտիվ քննարկումն է: Ավելի կիրառական է գործնական պարապունքների ժամանակ : Յուրաքանչյուր քննարկում անցնում է 3 փուլով՝ կողմնորոշում, գնահատում, համախմբում: Կողմնորոշման փուլը ենթադրում է մասնակիցների հարմարվողականությունը միմյանց, խնդրին, ինչը հնարավորություն է տալիս ձևակերպել խնդիրը, նպատակները, սահմանել կանոններ: Գնահատման փուլում մասնակիցները տալիս են առաջացած հարցերի պատասխանները, հավաքում գաղափարներ, առաջարկություններ: Համախմբման փուլը բաղկացած է քննարկումների, արդյունքների վերլուծությունից, որոշումների համատեղ ձևակերպմամբ:

«Կլոր սեղան»

Մեթոդը կիրառվում է որպես որևէ հարցի քննարկման միջոց: «Կլոր սեղան» մեթոդի հիմնական մասը կազմում է դիսկուսիան կողլեկտիվ քննարկվում է որևէ հարց, համեմատվում կարծիքներ: Մասնակիցները կարող են լրացնել միմյանց կամ հակասել մեկը մյուսին: Մեթոդի առանձնահատկություններն են՝

1. Բոլոր մասնակիցները պետք է կարծիք հայտնեն և ձգտեն, որ իրենց հասկանան:

2. Բոլոր մասնակիցները հավասարազոր են, ոչ ոք իրավունք չունի թելադրել իր կամքը և կարծիքը : «Կլոր սեղանի» առանձնահատկությունը այն է, որ այն պետք է իրոք կլոր լինի, այսինքն մասնակիցների շփումը պետք է լինի «աչք աչքի» ինչը բերում է ակտիվության մեծացմանը: Մեթոդը թույլ է տալիս ամրապնդել ավելի վաղ ձեռք բերված գիտելիքները և լրացնել բաց թողնված տեղեկատվությունը: Գիտելիքների փոխանակման հետ մեկ տեղ ուսանողները սովորում են արտահայտել իրենց մտքերը, գաղափարները: Սովորում են հիմնավորել և պաշտպանել համոզմունքները:

Brainstorming «Ուղեղի փոթորիկ»

Մասնակիցներին առաջարկվում է տալ առաջադրված խնդրին, հարցին հնարավորինս շատ լուծումներ, պատասխաններ անգամ ամենաֆանտաստիկ, անհավանական: Որից հետո բոլոր կարծիքներից ընտրվում են ամենահաջողվածները, որոնք կարող են կիրառվել գործնականում: Մեթոդը էֆեկտիվ է այնպիսի խնդիրների դեպքում, որոնք չունեն միանշանակ լուծում ու պահանջվում են ոչ ավանդական լուծումներ: Երբ պետք է արագ ելք գտնել ծայրահեղ վիճակից և կարճ ժամանակում ստանալ շատ կարծիքներ: Հաշվի են առնվում բոլոր մտքերը: Բոլոր մասնակիցները հավասար են: Արգելվում է որևէ մտքի քննադատությունը:

Այս մեթոդը ընդգրկում է հետևյալ փուլերը:

1. Լուծումների, մտքերի հավաք Բոլոր մտքերը գրանցվում են: Կարևոր է, որ մասնակիցները չընկճվեն արտահայտել անգամ ամենաանհավանական կարծիքները:
2. Վերլուծություն՝ քննարկվում են բոլոր առաջարկները:
3. Բոլոր առաջարկված լուծումներից, մտքերից ընտրվում է ամենահետաքրքիրը:

Case-study

Ինտերակտիվ մեթոդներից է case –study (կոնկրետ իրավիճակների վերլուծման մեթոդը): Այն պատկանում է ոչ խաղային իմիտացիոն մեթոդներին: Այս մեթոդը հիմնված է տարբեր իրավիճակների մոդելավորման վրա և դրա նպատակը սովյալ դեպքի վերլուծումը, պատերճատիվ որոշումների, օպտիմալ լուծումների փնտրումն է: Կարող են նկարագրվել իրական դեպքեր, սիտուացիաներ կամ արհեստական հորինված իրավիճակներ: Case-study մեթոդը հնարավորություն է տալիս ուսումնասիրել բարդ, կարևոր հարցերը անվտանգ միջավայրում, այլ ոչ թե իրական կյանքում իր ռիսկերով և սխալ որոշման դեպքում դրանից բխող վատ հետևանքներով: Մասնակիցներից յուրաքանչյուրը իր անհատական ներդրումն ունի: Տեղի է ունենում կարծիքների, գործնության եղանակների փոխանակություն: Ուսուցչի կողմից նախապես ստեղծվում է քեյս(տպագրված նյութեր, սլայդներ կամ արդեն պատրաստի քեյս է օգտագործվում):

Գործնական խաղ

Խաղային իմիտացիոն ուսուցման մեթոդներից է: Սա ապագա վերարտադրում է, մասնագիտական գործունեության փորձ է: Այն թույլ է տալիս վերարտադրել կոնկրետ

իրավիճակներ: Այս մեթոդը պահանջում է ուսանողների պատրաստվածություն և կոլեկտիվ աշխատելու կարողություն: Յուրաքանչյուրը լուծում է իր ֆունկցիաներին և դերակատարությանը համապատասխան խնդիրը: Գործնական խաղը սովորեցնում է համագործակցման հմտությունների: Ուսուցման պրոցեսը մաքսիմալ նմանեցվում է իրական գործնականությանը: Ստացված տեսական գիտելիքները փոխանցվում են գործնականի:

Խճանկար (Չիզսո, Jigsaw)

Խճանկարը համագործակցային ուսուցման մեթոդ է: Խճանկարի փուլերն են.

- նյութի ուսումնասիրություն և տեղեկատվության հավաքում,
- աշխատանք փորձագիտական խմբում,
- աշխատանք ուսումնական խմբում,
- ավարտական աշխատանք,
- ամփոփում:

Ծրզագայություն պատկերասրահում

Սա «Խճանկար» մեթոդի տարատեսակ է, որի նպատակն է փոխանակել տեղեկություններ, մշակել գաղափարներ և կատարել անդրադարձ, ինչպես նաև զարգացնել լսելու, ինքնուրույն աշխատելու, քննադատաբար և ստեղծագործաբար մտածելու, ցածրաձայն խոսելու, աշխատանքի արդյունքը ներկայացնելու հմտություններ:

Երեք բանալի և մեկ կողպեք

Աշխատանքը կարելի է կատարել զույգերով կամ խմբով: Այս մեթոդը կարելի է կիրառել այնպիսի դասերի իմաստի ընկալման փուլում, որոնք բավականին ծավալուն են, նույն նյութին կամ երևույթին վերաբերող մի շարք բնորոշ հասկանիչներ կան: Այս մեթոդով աշխատելիս աշակերտների մեջ ձևավորվում է ընտրություն կատարելու, գլխավորը երկրորդականից տարբերելու հմտություն, ինչպես նաև համագործակցելու, իր ընտրությունը հիմնավորելու կարողություն:

Ծրջված դասարան

Սովորաբար տեսական մասը առկա ուսուցման մեթոդով փոխանցվում է դպրոցի դասարանում, իսկ գործնական մասը կատարվում է տանը: «Ծրջված դասարան» մեթոդի

կիրառման ժամանակ տեսական մասը կատարվում է տանը՝ լսարանի հետ ավելի ինտերակտիվ ուսուցման համար հնարավորինս շատ ժամանակ շահելու նպատակով:

Այս մոդելը հիմնված է տեղեկատվական և հաղորդակցության տեխնոլոգիաների զարգացման վրա, որոնց շնորհիվ իրականացվում է դասարանի շրջումը: Առավել հաճախ այդ նյութերն իրենցից ներկայացնում են փոքր տեսանյութեր, որոնք ուսուցիչներն իրենք են պատրաստում, իսկ աշակերտները առկա դասընթացից առաջ դրանք ուսումնասիրում են ինքնուրույն:

Ուսուցումն իրականացվում է դասի ընթացքում ուսուցչի անհատական աջակցությամբ: Դա հնարավորություն է տալիս ժամանակ խնայել ակտիվ մանկավարժական աշխատանքներ իրականացնելու, աշակերտների ըմբռնումը ստուգելու և դասընթացի հայեցակարգերը խորացնելու համար:

«Շրջված դասարան» մոդելի կիրառման դեպքում ուսուցիչը գիտելիքների փոխանցողի դերից անցնում է գիտելիքների միջնորդի դերի, ով փնտրում, ստեղծում և սցենարավորում է թվային ռեսուրսներ, ուղեկցողի և խորհրդատուի դերի, ինչպես նաև փոխազդեցության ստեղծողի և ղեկավարողի դերի, ով ներառում է աշակերտներին իր դասընթացի պատրաստմանը: Դասը շրջելու տրամաբանական հիմք կարող է հանդիսանալ ուսուցչին աշակերտների հետ կցելը, երբ նրանք կատարում են բարձր մակարդակի ճանաչողական առաջադրանքներ և օգնության կարիք ունեն, և թույլ տալ, որ աշակերտները կատարեն ավելի հեշտ առաջադրանքներ հասակակիցների հետ ինքնուրույն կամ հեռակա:

§2.2 Ինտերակտիվ մեթոդների կիրառումը

Ինֆորմատիկայի դասաժամերին

Դասավանդման ինտերակտիվ մեթոդները շատ են և դրանք բոլորը նպաստում են սովորողների ստեղծագործական ճանաչողական գործունեությանը, ստեղծում հետաքրքիր մթնոլորտ:

«Մոդելավորում» թեմայի ուսուցման ժամանակ կարելի է կիրառել «Համատեղ պրոյեկտ»: Սովորողներին բաժանում ենք 3 խմբի: Յուրաքանչյուր խմբին առաջարկվում է կազմել Երկիր մոլորակի նկարագիրը:

Առաջին խմբում նյութը պետք է ներկայացնել մաթեմատիկորեն / տրամագիծ, մթնոլորտի հաստությունը, Էկվատորի երկարությունը և այլն/:

Երկրորդ խմբում նյութը պետք է ներկայացնել հայոց լեզվի տեսանկյունից /շարադրություն, նկարագրություն/

Երրորդ խմբում նյութը պետք է ներկայացնել նկարների, գծապատկերիների միջոցով:

Բոլոր խմբերի աշխատանքների քննարկումից հետո ուսուցիչը ներկայացնում է Երկիր մոլորակի այլ գաղափարներ, ինչպիսիք են գլոբուսը, աշխարհագր. քարտեզը և այլն:

Սովորողները ձևավորում են «մոդելի» գաղափարը, ինքնուրույն առանձնացնում են նյութական և ինֆորմացիոն մոդելների որոշ տեսակներ:

«Համակարգչային սարքեր» թեմայի դասավանդման ժամանակ կարելի է նախապատրաստել ստեղծագործական բնույթի առաջադրանքներ, օրինակ՝

1. Ձեզ հանձնարարվել է նոր համակարգիչը միացնել: Դուք միացրել եք բոլոր սարքերը: Համակարգչի միացման ժամանակ նկար չի հայտնվում: Պարզել թե ո՞րն է խնդիրը:
2. Կարո՞ղ է լինել համակարգիչ առանց /մոնիտոր, կոշտ սկավառակ, սկավառակատարր, ստեղնաշար, մկնիկ, պրոցեսոր, օպերատիվ հիշողություն/:
3. Ունենալով համակարգչի որոշ մասեր և մայր պլատաճ փորձենք հավաքել համակարգիչը:

Կատարելով այս առաջադրանքները աշակերտները կսկսեն ճիշտ հասկանալ համակարգչի սարքերի դերն ու նշանակությունը:

«Ինֆորմացիա, ինֆորմացիոն պրոցեսներ» թեմայի ուսուցման ժամանակ հարմար կլինի կիրառել «Մինկվեին կամ դանդաղ ներգրավում»: Սովորողներին տրվում է թեման և առաջարկվում.

1. Նշել մեկ գոյական /դասի թեմայի հետ կապ ունեցող/
2. Գոյականի համար նշել 2 ածական
3. Նշել բառին բնորոշ 3 բայ
4. Այդ բառերով կազմել 4 նախադասություն:

Սովորողները սկզբում աշխատում են առանձին, այնուհետև միասին քննարկում են ստացված տարբերակները: Այս ձևով սովորողների մոտ ձևավորվում է ինֆորմացիայի հասկացությունը, իրենք են ենթադրություններ կատարում ինֆորմացիոն պրոցեսների և դրանց տեսակների մասին:

«Գրաֆիկական խմբագրիչներ» թեմայի դասավանդման ժամանակ կարելի է կիրառել նախագծային մեթոդը:

Աշակերտներին տրվում են «Կետային կամ վեկտորային գրաֆիկական խմբագրիչ», «Կետային կամ վեկտորային գրաֆիկական խմբագրիչի նկարչական գործիքները» թեմաները: Այս նախագծի կատարման ժամանակ սովորողները ուսումնասիրում են տեսական նյութը, կազմում ռեֆերատներ, ներկայացման ժամանակ արտահայտում են իրենց տեսակետները, վարում են քննարկում:

Դերային խաղի ժամանակ առաջարկվում է դերակատարել այլ մարդու կամ խաղալ որոշակի խնդիր կամ իրավիճակ:

Նշված խաղերը նպաստում են.

- երևակայության և քննադատական մտածողության հմտությունների զարգացմանը:
- գործնականում կիրառում են գիտելիքները խնդիրը լուծելու համար:

Դասի ժամանակ «ինտերակտիվ»-ի կիրառումը նպաստում է սովորողների սթրեսի նվազեցմանը, հնարավորություն է տալիս փոխել իրենց գործունեության ձևը, կենտրոնանալ հիմնահարցերի շուրջ: Այսպիսով ինտերակտիվ ռեժիմում ուսուցումը գնում է ոչ ստանդարտ դասերի ժամանակ. խաղերի, սեմինարների, մրցույթների, քննարկումների, նախագծային աշխատանքների պաշտպանության ժամանակ և այլն:

Եզրակացություն

Այսպիսով, ինտերակտիվ ուսուցումը մեծացնում է մասնակիցների մոտիվացիան քննարկված խնդիրները լուծելու համար, խրախուսում նրանց կատարել կոնկրետ գործողություններ: Տպավորիչ է, որ ինտերակտիվ ուսուցման ժամանակ բոլորը հաջողակ են, բոլորը նպաստում են խմբային աշխատանքների ընդհանուր արդյունքին, ուսուցման գործընթացը դառնում է ավելի բովանդակալից և հետաքրքիր: Դրանից բացի ինտերակտիվ ուսուցումը ձևավորում է ստանդարտից դուրս մտածելու, խնդրահարույց իրավիճակը յուրովի տեսնելու, դրանից դուրս գալու կարողություն, զարգացնում է այնպիսի գծեր ինչպիսիք են այլ տեսակետ լսելու կարողությունը, համագործակցելու, գործընկերային հարաբերությունների մեջ մտնելու ունակությունը:

Ինտերակտիվ ուսուցման ժամանակ ուսուցիչը կատարում է օգնականի, տեղեկատվության աղբյուրի գործառույթը, նրա գործունեության մեջ գլխավոր տեղը պետք է զբաղեցի ոչ թե աշակերտը որպես անհատ, այլ աշակերտների համագործակցող խումբը, որոնք խթանում և ակտիվացնում են միմյանց:

Հոգեբանները պարզել են, որ կրթական հաղորդակցության ժամանակ աճում է հիշողության աշխատանքի արդյունավետությունը, զարգանում են այնպիսի ինտելեկտուալ և էմոցիոնալ գծերը, ինչպիսիք են ուշադրության կենտրոնացումը, այն բաշխելու կարողությունը, դիտողական ընկալումը, գործընկերոջ գործունեությունը վերլուծելու, նրա շարժառիթները, նպատակները տեսնելու ունակությունները:

Ինտերակտիվ ուսուցման մեթոդները լրացնում և զարգացնում են արդեն հայտնի գիտամանկավարժական մեթոդները, հետևաբար դրանք ակտիվորեն ներդրվում են ուսումնական գործընթացում: Այս մեթոդները կարող են օգտագործվել ապագա մանկավարժների վերապատրաստման ժամանակ: Այն անկասկած մեր մանկավարժության հետաքրքիր, ստեղծագործական, խոստումնալից ուղղություններից է:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Двучичанская, Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций . / Двучичанская, Н. Н. // Наука и образование: электронное научно-техническое издание 2011 N4
2. Курышева, И. В. Классификация интерактивных методов обучения в контенте самореализации личности учащихся / Курышева. И. В. // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. Ию Герцена 2009 N12
3. Угринович, Н. Д. Информатика и информационные технологии: примерное поурочное планирование с применением интерактивных средств обучения / Н. Д. Угринович – М.:Школьная пресса, 2012
4. <https://infourok.ru/interaktivnie-metodi-obucheniya-v-sisteme-sovremennogo-srednego-professionalnogo-obrazovaniya-447368.html>
5. <http://armedin.am/wp-content/uploads/2019/09/%D4%B1%D5%AF%D5%BF%D5%AB%D5%BE-%D4%BB%D5%B6%D5%BF%D5%A5%D6%80%D5%A1%D5%AF%D5%BF%D5%AB%D5%BE-%D5%B8%D6%82%D5%BD%D5%B8%D6%82%D6%81%D5%B4%D5%A1%D5%B6-%D5%B4%D5%A5%D5%A9%D5%B8%D5%A4%D5%B6%D5%A5%D6%80.pdf>