

## Հետազոտական աշխատանք

<p><b>Կազմակերպության տվյալներ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Անվանում, հասցե</li> <li>• Տնօրեն</li> <li>• Էլ. հասցե</li> <li>• Հեռախոս</li> </ul>	<p>«Մասնակցային դպրոց» կրթական հիմնադրամ Վահրամ Սողոմոնյան <a href="mailto:masnakcayindproc@gmail.com">masnakcayindproc@gmail.com</a> +37493581908</p>
<p><b>Հետազոտության թեմա/վերնագիր</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Հետազոտության թեմա</li> </ul>	<p>Խաղերի դերը աշխարհագրական գիտելիքների և հմտությունների ձևավորման գործում աշխարհագրության դասավանդման ընթացքում միջին դպրոցում</p>
<p><b>Ուսուցչի տվյալներ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Անուն, ազգանուն, հայրանուն</li> <li>• Մասնագիտություն</li> <li>• Հեռախոս</li> <li>• Էլ. հասցե</li> <li>• Դասավանդվող առարկաներ</li> <li>• Դասարաններ</li> </ul>	<p>Վիկտոր Եփրեմյան Վահանի</p> <p>Ուսուցիչ 098594102 <a href="mailto:epremyan84@bk.ru">epremyan84@bk.ru</a></p> <p>Աշխարհագրություն, Բնություն, Ձեռնարկատիրություն, ԱԵՊ</p> <p>V-XII</p>
<p><b>Ուսումնական հաստատության տվյալներ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Անվանումը, հասցե</li> <li>• Հեռախոս</li> <li>• Էլ. հասցե (տնօրենության)</li> <li>• Web կայքի հասցե</li> </ul>	<p>Ջերմուկի թիվ 3 միջնակարգ դպրոց</p> <p>Բաղաբ Ջերմուկ, Կեչուտ, 7 փ. շ 9 028721752 <a href="mailto:germuk3@schools.am">germuk3@schools.am</a></p>

# Բովանդակություն

<b>Ներածություն</b>	<b>3</b>
<b>Հիմնական բովանդակություն</b>	<b>5</b>
<b>Եզրակացություններ, առաջարկություններ</b>	<b>15</b>
<b>Օգտագործված գրականության ցանկ</b>	<b>16</b>
<b>Հավելվածներ</b>	<b>17</b>

# Ներածություն

<p><b>Նպատակը և հետազոտական հարցը</b></p>	<p>Նպատակն է պարզել խաղերի դերը աշխարհագրական գիտելիքների ու հմտությունների ձևավորման գործում աշխարհագրության դասերին: Ինչպես կենդանի բոլոր օրգանիզմների, այնպես էլ մարդու համար խաղն աշխարհաճանաչման ամենապարզ, բայց ամենակարևոր ձևն է: Խաղի միջոցով երեխայի մոտ ձևավորվում է ինքնաճանաչում և ինքնորոշում, անձի սոցիալականացում և հասարակայնացում: Սրանք ժամանակակից հասարակության պահանջներն են, որոնք կարող են ձևավորվել դպրոցում՝ դասապրոցեսի ընթացքում: Զետևաբար՝ հետազոտության հարց է դառնում ինչ դեր ունեն խաղերը աշխարհագրական գիտելիքների և հմտությունների ձևավորման գործում աշխարհագրության դասավանդման ընթացքում միջին դպրոցում՝ Ձերմուկի թիվ 3 միջնակարգ դպրոցի օրինակով:</p>
<p><b>Ո՞ր առանցքային կոմպետենցիային/կարող ունակությանն է ուղղված նպատակի ուսումնասիրությունը</b></p>	<p>8-րդ դասարանում իրականացվող խաղ-վիկտորիան, որը ներառում է թեմայի ամփոփում՝ բլից հարցման միջոցով, խմբային ստեղծագործական ներկայացում, ուստի այն միառժամանակ ուղղված է մի քանի կոմպետենցիաների՝ լեզվական գրագիտության, սովորել սովորելու, մշակութային, ինքնաճանաչողական և սոցիալական կարողունակությունների ձևավորման:</p>
<p><b>Զետազոտության թիրախային խումբը և շրջանակը /քանակ, սեռային բաշխում/</b></p>	<p>Թիրախային խումբը ներառում է 8-րդ դասարանի աշակերտներին՝ թվով 26 աշակերտ՝ 19 տղա և 7 աղջիկ:</p>

# Ներածություն

<b>Օգտագործված հետազոտական մեթոդները, գործիքները (օրինակ՝ քանական հետազոտություն՝ հարցաթերթիկի միջոցով, որակական հետազոտություն՝ խորին հարցազրույցի միջոցով և այլն)</b>	Աշխատանքների իրականացման համար օգտագործվել են որակական և դիտման մեթոդներ:
<b>Հետազոտության իրականացման ժամանակահատվածը</b>	01.09.2023-20.09.2023

<p><b>Գրականության ակնարկ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Մեջբերումներ արդեն արված հետազոտություններից,</li> <li>• Մեջբերումներ գրականությունից, տեղեկության վստահելի աղբյուրներից:</li> </ul> <p><b>Պարտադիր է կատարել հղում աղբյուրին</b></p>	<p>Խաղը մարդու գործունեության այն ձևն է, որն ուղեկցում է նրան վաղ մանկությունից մինչև խորը ծերություն: [1]</p> <p>Մարդուն բոլոր իմաստներով, բոլոր կողմերով ճանաչելու համար բավական է նրան ուսումնասիրել խաղային գործունեության ժամանակ: [1]</p> <p>Խաղային մեթոդների կիրառումը արդյունավետ է ուսուցման գործընթացում և հնարավորություն է տալիս սովորողին յուրացնել ներկայացվող նյութի 90%-ը: [6]</p> <p>Խաղը չպետք է անհետանա երեխայի կյանքից: Այն պետք է շարունակի իր տեղն ունենալ թե՛ դպրոցական ուսուցման, թե՛ աշխատանքային գործընթացներում: Լ. Ս. Վիգոտսկի [1]</p>
<p><b>Զետազոտության ընթացքը</b></p>	<p><b>Խաղի դերը երեխայի կյանքում</b></p> <p>Մեծ մանկավարժ Վ. Ա. Սոլխոմխինսկին նշում է, որ երեխայի համար խաղն ամենալուրջ գործն է: Նա գտնում է նաև, որ երեխայի հոգևոր աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ, երբ նա ապրում է խաղերի, հեքիաթների աշխարհում:</p> <p>Քանի որ խաղը երեխայի կյանքի անբաժան մասն է, հետևաբար դասապրոցեսի կազմակերպման ժամանակ անհրաժեշտ է ուսուցչի կողմից մշակել և կիրառել տարբեր խաղային մեթոդներ, քանի որ խաղալով է ձևավորվում աշակերտի ազատ, թիմային ու խմբային գործունեությունը, նա կարողանում է արտահայտել իր ազատ միտքը: Այն ձևավորում է ինքնահաստատում և ինքնադրսևորում: Խաղը նպաստում է աշակերտի համառության, տեղեկացվածության, ճկունության, շարժունության, ճարպկության, արագ կողմնորոշվելու ունակությունների ձևավորմանը: Խաղալով է երեխան ձևավորում աշխարհայացք, բացահայտում իր ուժեղ և թույլ կողմերը, գիտակցում, որ կյանքում լինում են հաղթանակներ ու պարտություններ: Զետազոտար խաղի հետևանքով աշակերտը ձեռք է բերում նպատակասլացություն, հաղթանակին հասնելու ձգտումներ: Խաղը թեթևացնում է լարվածությունը, պատճառում է հաճույք, որը բնականաբար բարձրացնում է աշակերտի ընկալունակությունները և դասի</p>

յուրացումը լինում ավելի հեշտ ու արդյունավետ:

Խաղերն ու խաղային մեթոդները բազմաթիվ են: Աշխատանքում ներկայացված են հեղինակային և փոխառված խաղեր, որոնք կիրառվել են տարբեր դասարաններում դասապրոցեսի ժամանակ և տվել են ցանկալի արդյունք: Սակայն «Աշխարհագրություն», «Բնություն» և «Բնագիտություն» առարկաների դասավանդման ընթացքում առավել արդյունավետ են կիրառել դիդակտիկ խաղեր:

Դիդակտիկ խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ: Խաղը ցանկացած ուսումնական նյութի յուրացման գործընթաց դարձնում է հետաքրքրաշարժ, գործունեությունը՝ գրավիչ, ստեղծում աշխատանքային տրամադրություն, թեթևացնում գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացը: [1]

Ուսումնական գործընթացում խաղն ունի երեք գործառույթ.

- Թեթևացնում է ուսումնական գործընթացը, այն աշխուժացնում:
- Չարգացնում է երևակայությունը, թատերականացնում ուսումնական գործընթացը:
- Մրցութային է: [1]

Գիտակցելով այս գործառույթները, մանկավարժը պետք է կազմակերպի խաղեր, որոնց ընտրությունը պետք է կախված լինի դասի նպատակից, ակնկալվող վերջնարդյունքներից, աշակերտների տարիքային հոգեբանական առանձնահատկություններից, դիդակտիկ պարագաներից, հնարավորություններից: Խաղի պահանջները պետք է լինեն պարզ ու հասկանալի: Միջին դպրոցի աշակերտը պետք է հասկանա ակնկալվող արդյունքը, որ կարողանա փորձել հասնել դրան: Խաղը պետք է հասանելի լինի դասարանի բոլոր աշակերտներին: Այն պիտի ներգրավվի բոլորին, այդ թվում ուսուցչին: Վերջինս պարտավոր է ապահովել անվտանգությունը և հուսալիությունը, լինի գլխավոր դերակատարը, բոլորի աջակիցն ու օգնականը: Այս ամենի հետ մեկտեղ, խաղը պետք է ունենա ուսուցողական

ընույթ: Այն հնարավոր է կիրառել նոր նյութի հաղորդման և ամրապնդման, հին նյութի ուսուցման և ամփոփման ժամանակ:

## Միջին դպրոցականների աշխարհագրական խաղեր

### Խաղ 1. «Եվրասիա» վիկտորինա

**Նպատակը:** Խաղի նպատակն է ամփոփել 8-րդ դասարանի աշխարհագրության «Եվրասիա» թեման, բացահայտել աշակերտների գիտելիքները, վեր հանել նրանց ինքնադրստրուումը խմբային աշխատանքում և բացահայտել նրանց ստեղծագործական կարողությունները:

**Ընթացքը:** Նախքան բուն մրցույթը, դասարանը բաժանվում է երկու խմբի՝ անվանվելով «Եվրոպա» և «Ասիա»: Նրանց նախապես տրվել է առաջադրանք՝ ներկայացնել համապատասխանաբար Եվրոպա և Ասիա աշխարհամասերի պետությունների մշակույթը: Բուն մրցույթը բաղկացած է հինգ փուլից: Առաջին փուլում տրվում է 10 հարց, յուրաքանչյուրը 1-ական միավորով, որոնց պատասխանում են խմբերը՝ 1 րոպե քննարկելուց հետո, պատասխանը գրելով թերթիկների վրա: Երկրորդ փուլում բլից հարցումներ են, որի ժամանակ խմբերից իրենց կողմից ընտրված 5 մասնակցին տրվում է մեկական հարց: Այստեղ յուրաքանչյուրը պատասխանում է ինքնուրույն: Եվ ամեն ճիշտ պատասխանը խմբին բերում է 1 միավոր: Երրորդ փուլը կրկին խմբային աշխատանք է, որտեղ խմբերին տրվում են նախապես կազմված աղյուսակներ: Նրանց խնդիրն է 5 րոպեի ընթացքում լրացնել բացթողումները՝ ամեն ճիշտ պատասխանի համար ստանալով 1 միավոր: Չորրորդ փուլի ժամանակ հնչում են տարբեր երկրների ազգային երգեր և խմբերը պետք է գտնեն, թե որ երկրի երգն է ներկայացված: Կրկին ամեն ճիշտ պատասխանը ստանում է մեկ միավոր: Վերջին՝ 5-րդ փուլում խմբերը ներկայացնում են իրենց նախապես տրամադրված առաջադրանքը՝ Եվրասիա մայրցամաքի տարբեր երկրների ազգային խոհանոց, նվագարաններ, երգեր, պարեր, տարագ, աշխարհահռչակ գյուտեր, հանրաճանաչ մարդիկ և այլն: Խմբերը առավելագույնը գնահատվում են 5 միավոր: (Հավելված 1)

### Խաղ 2. Բնական գոնա

**Նպատակը:** Բացահայտել աշակերտների գիտելիքները և ամրապնդել նոր դասը:

**Ընթացքը:** 6-րդ դասարանի աշխարհագրության «Բնական զոնաներ» թեման բավականին հետաքրքիր և միաժամանակ բարդ դաս է: Աշակերտը պետք է կարողանա սովորել տարբեր բնական զոնաները, բացահայտի դրանց առաջացման պատճառները, տարածման օրինաչափությունները և կարողանա հիշել յուրաքանչյուր զոնայի բնակլիմայական պայմանները, հողաբուսական ծածկն ու կենդանական աշխարհը: Իրականում աշակերտները արդեն ծանոթ են այդ զոնաներին ու մասամբ ճանաչում են զոնաների բնորոշ վերոհիշյալ հատկությունները: Դրանք բացահայտելու համար դասարանը բաժանում ենք խմբերի (կարելի է կատարել նաև անհատական): Պահանջը հետևյալն է, թղթերում դուրս գրել ցուցադրվող մոլտֆիլմներից իրենց ծանոթ բույսերին ու կենդանիներին: Ուսուցիչը նախօրոք առանձնացնում է մոլտֆիլմներից հատվածներ, որոնց «հերոսները» ներկայացնում են տարբեր զոնաների կյանքը: Այսպես, նպատակահարմար է ցուցադրել հատվածներ հետևյալ մոլտֆիլմներից «Տարզանը», «Ռիո» (խոնավ հասարակածային մշտադալար անտառներ), «Առյուծ արքա», «Մաուզլի», «Մադագասկար» (սավաննաներ և նոսր անտառներ), «Ալլադին», «Օսկարի օազիսը» (անապատներ և կիսաանապատներ), «Մաշան և արջը», «Սպիտակաձյունիկը և յոթ թզուկները», տարբեր սովետական մոլտֆիլմներ (բարեխառն գոտու անտառներ), «Պինգվինաշեն», «Արկտիկայի պահապանները» (սառցային անապատներ) և այլն: Այնուհետև աշակերտներին տրվում են տարբեր բույսերի և կենդանիների նկարներ, որոնք առանձնացնում են այն պատկերացմամբ, թե դիտված մոլտֆիլմներից, որ մեկի պայմաններում կարող էին աճել ու ապրել նրանք: Խաղի ընթացքում նրանք վերլուծում են, թե ինչ պայմաններում էին ապրում ու աճում ծանոթ կենդանիները, ինչպես կղիմանան ու կգոյատևեն նկարներով ներկայացվածները և բացահայտում են թե ինչպիսի պայմաններով են առանձնանում այդ տարածքները, որոնք կոչվում են բնական զոնաներ: (Հավելված 2)

### **Խաղ 3. Քարտեզ-փազլ**



**Նպատակը:** Ամրապնդել քարտեզագրական գիտելիքները, սովորել լեռնագրական միավորները, քաղաքները:

**Ընթացքը:** Խաղը կարող է օգտագործվել 6-րդ և 8-րդ դասարանների մայրցամաքների, պետությունների ու տարածաշրջանների և 9-րդ դասարանի Հայաստանի աշխարհագրություն առարկաների ժամանակ: Ուսուցիչը կազմում է մայրցամաքների կամ ՀՀ և նրա առանձին մարզերի ֆիզիկական քարտեզներ, կլիմայական գոտիների կամ բնական զոնաների քարտեզներ, տարածաշրջանների քաղաքական քարտեզներ: Ապա այն կտրատում է մասերի՝ առանձնացնելով համապատասխանաբար՝ ռելիեֆի առանձին միավորները (դաշտավայրեր, հարթավայրեր, լեռներ, լեռնաշղթաներ և այլն), կլիմայական գոտիներն ու բնական զոնաները, պետությունների տարածքները: Քարտեզի մասերը բաժանվում են աշակերտներին և նրանք պարտավոր են վերականգնել քարտեզը՝ փազլի նման հավաքելով այն՝ ներկայացնելով տեղեկատվություն իր հատվածի մասին: (Հավելված 3)

#### **Խաղ 4. Տրանսպորտ**

**Նպատակը:** Աշակերտները սովորեն տրանսպորտի տեսակները և կարողանան դրանք դասակարգել:

**Ընթացքը:** Խաղը դիտազննական է, նախատեսված 7-րդ դասարանի «Տրանսպորտի հիմնական տեսակները» դասի ուսուցման ժամանակ: Ուսուցիչը ցուցադրում է տրանսպորտի տարբեր տեսակներ: Աշակերտները անվանում են դրանք և փորձում դասակարգել: Արդյունքում ճանաչում են տրանսպորտի տեսակները, խմբավորում դրանք՝ ըստ ցամաքային, օդային, ջրային, խողովակաշարային խմբերի: (Հավելված 4)

#### **Խաղ 5. Անձրև**

**Նպատակը:** Թարմացնել և զվարճացնել աշակերտներին:

**Ընթացքը:** Խաղը առաջարկում էմ կիրառել 7-րդ դասարանում՝ «Մթնոլորտային տեղումներ» նոր դասի բացատրման ժամանակ, քանի որ խաղը լիցքաթափող է և թարմացնող: Ուստի մինչև նոր նյութի բացատրելը անհրաժեշտ է բարձրացնել աշակերտների ակտիվությունը: Խաղը հայելային խաղ է, այսինքն աշակերտները կրկնում են այն շարժումները, ինչը ցուցադրում կամ հրահանգում է ուսուցիչը: Առաջին

շարժումը իրենից ներկայացնում է լեզվի միջոցով ջրի կաթիլի ձայն առաջացնելն է: Մի քանի անգամ վարժությունը կրկնելուց հետո դրան ավելացնում ենք երկրորդ շարժումը: Այս շարժման ժամանակ երեխաները մատների միջոցով ստեղծում են ճտոցներ: Ապա դրանք փոխարինվում են երրորդ շարժումներով, այն է՝ ձեռքերով արագ հարվածներ ուղքերին: Եվ վերջին շարժումը տեղում ցատկն է: Այնուհետև շարժումները սկսում են հաջորդել իրար հակառակ հերթականությամբ: Արդյունքում, ստեղծվում է անձրևի ձայն՝ ջրի առաջին կաթիլների կտոցից մինչև հորդառատ անձրև ու ամպրոպ: Ապա սկսում է աստիճանաբար դադարել անձրևը և վերջում մնում են տանիքներից ու կտուրներից կաթացող ջրի կաթիլների ձայնը:

### **Խաղ 6. Էկոլոգիական ալիաս**

**Նպատակը:** Բացահայտել գիտելիքները, ձևավորել աշխարհագրական ու Էկոլոգիական մտածողություն:

**Ընթացքը:** «Տապան» Էկո-ակումբ հկ-ի կողմից ստեղծված «Կանաչ արահետ» խաղը նպատակահարմար է կիրառել 7-րդ դասարանի «Բնական պայմաններ և ռեսուրսներ» թեմայի ուսուցման ժամանակ: Խաղը ներառում է տարբեր գույների խաղաքարտեր: Խաղը հնարավոր է անցկացնել զույգերով կամ խմբային ձևով: Յուրաքանչյուրին տրվում են երեք գույներով քարտերից: Վարդագույն քարտերի հակադիր կողմում գրված են 10 բառ, որոնք ընդգրկում են բնություն, Էկոլոգիա, ռեսուրս, Էներգիա թեմաները: Խաղացողը պետք է առանց բառի արմատը, թարգմանությունը օգտագործելու բացատրի հակառակորդին (զույգերով խաղի ժամանակ) կամ իր խմբի անդամներին (խմբային խաղի ժամանակ): Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանը բերում է մեկ միավոր: Կանաչ քարտերի հետևում պատկերված են նույն թեմաներով տարբեր նկարներ: Խաղացողը պետք է բացատրի իմաստը՝ առանց բառեր օգտագործելով՝ մնչախաղով ցուցադրելով: Թիմի անդամներն ունեն երկու սխալվելու իրավունք և պետք է գուշակեն թե ինչ է պատկերված քարտի վրա: Երրորդ սխալի դեպքում չեն հավաքում միավոր: Մանուշակագույն քարտը վերցրած աշակերտը պետք է պատասխանի գրված հարցին և ճիշտ պատասխանի դեպքում ստանա միավոր: Սակայն բարդությունը կայանում է նրանում,

որ հարցին պետք է պատասխանել քարտի վրա գրված գործողությունը կատարելով:

(Հավելված 5)

#### **Խաղ 7. Դոմինո**

**Նպատակը:** Ամրապնդել աշխարհագրական գիտելիքները: ճանաչել աշխարհի երկրների դրոշները, սովորել պետությունների մասին լրացուցիչ և հետաքրքաշարժ տեղեկություններ, որոնք չկան դասագրքերում:

**Ընթացքը:** 8-րդ դասարանի աշակերտները հավաքվում են ընդհանուր սեղանի շուրջ, որի կենտրոնում դրված են «Դրոշապուխ» խաղի դրոշները (կամ ուսուցչի կողմից ստեղծված դրոշները): Առաջին աշակերտը վերցնում է մեկ դրոշ և եթե գուշակում է երկիրը այն դնում է սեղանին: Եթե ոչ, վերցնում է նոր դրոշ: Ապա նրան դոմինոյի մեթոդիկայով հաջորդում են երկրորդ, երրորդ և մնացած աշակերտները, իրար կողք շարելով իրենց ճիշտ պատասխանած քարտերը: Պարտվում են այն աշակերտները, որոնք ունեն ամենաշատ կուտակած քարտերը, իսկ ամենաքիչ քարտերը ձեռքում հավաքած աշակերտները հաղթում են: (Հավելված 6)

#### **Խաղ 8. Աշխարհագրական լոտո**

**Նպատակը:** Ամրապնդել աշխարհագրական գիտելիքները, սովորել խաղալով:

**Ընթացքը:** Խաղը ներառում է քարտեր, որոնց վրա կան աշխարհագրական պատկերներ: Ուսուցիչը կարդում է հարցը և այն աշակերտն ում քարտում պատկերված է պատասխանը, վերցնում է այն: Հաղթում է այն աշակերտն ով առաջինն է հավաքում պատասխանները: Խաղում կան նաև տուգանային քարտեր, որոնք տրվում են այն աշակերտին ով սխալ է պատասխանել հարցին: (Հավելված 7)

#### **Խաղ 9. Փոքրիկ կառավարիչ**

**Նպատակը:** Չարգացնել աշակերտների ստողծագործական կարողունակությունները, խոսքը, ինքնադրսևորումը, ամրապնդել ստացված գիտելիքները:

**Ընթացքը:** Դերային խաղը կիրառվել է 7-րդ դասարանում, «Պետությունների դասակարգումը ըստ որակական հատկանիշների» դասի ժամանակ: Ուսուցիչը ներկայացնում է պետությունների դասակարգումն ըստ կառավարման ձևի: Ապա աշակերտներին հանձնարարում ներկայացնել որևէ կառավարման ձև: Աշակերտները կարող են ստեղծել ազգային ժողով, թագ, դրոշ և այլ պարագաներ: Այդ ժամանակահատվածում

բացահայտվում է նրանց ստեղծագործական կարողությունները, դերային խաղը, խոսքը:

#### **Խաղ 10. Բանավեճ**

**Նպատակը:** Չարգացնել աշակերտի ինքուրույն մտածողությունը, քննադատական միտքը: Աշակերտը կկարողանա վեր հանել պատճառահետևանքային կապերը: Աշակերտը սովորում է լսել դիմացինին, հաշվի նստել ուրիշի կարծիքի հետ:

**Ընթացքը:** Եվրոպա, Եվրոպական միությունը դասը ուսումնասիրելուց հետո, 8-րդ դասարանի աշակերտներին բաժանել երկու խմբի: Նախ խմբերին ներկայացվում է գիտական բանավեճի կանոնները: Այնուհետև նրանց ներկայացվում է բանավեճի թեման: Երկու խմբերը ներկայացնում են ՀՀ Ազգային ժողովը, որին առաջադրվել է ՀՀ անդամակցումը Եվրամիությանը: Խմբերից մեկը «դեմ» կողմն է, մյուսը՝ «կողմ»: Խմբերին տրվում է ժամանակ, որի ընթացքում պետք է բերեն փաստարկներ և հիմնավորեն իրենց դիրքորոշումը: Այնուհետև ներկայացնում են դրանք և սկսում գիտական բուն բանավեճի պահը՝ հակազդել մյուս խմբին, փորձել համոզել հակառակը: Այն մեծ հնարավորություն է տալիս ինֆորմացիայի նոր ալիքների ստացմանը, պրպտուն աշակերտի ձևավորմանը, ով կարողանում է լսել, հարգել, սովորել: (Հավելված 8)

#### **Խաղ 11. Ծառը քամու տակ [8]**

**Նպատակը:** Աշակերտներին սովորեցնել սթափություն, ապահովություն զգալ, երևակայությունը օգտագործելով սովորել ու վերապրել քամու ուժը:

**Ընթացքը:** Աշակերտները կանգնում են ուղիղ՝ ոտքերն ուսերի լայնությամբ բացված և ծնկները մի փոքր ծալված: Փակում են աչքերը և պատկերացնում, որ իրենք ծառ են, ունեն արմատներ, ոտքերով ամուր կանգնած են գետնին՝ կպած հողին: Այնուհետև հանգիստ շնչելով ձեռքերը՝ ծառի ճյուղերը ձգվում են դեպի արևը, որ կատարեն ֆոտոսինթեզ: Բայց սկսվում է դանդաղ քամի ու ճոճում է ձեռքերը հետ ու առաջ՝ խորը շնչելով: Ապա քամին սկսում է ուժեղանալ ու շարժել ծառը: Բայց փոթորկին կդիմանա այն ծառը, որը արմատներով ամուր կպած էր հողին: Բնականաբար քամու արագությունից փոխվում է շնչառությունը, աշխուժությունը, իսկ հանդարտվելուց պետք է հետ վերականգնել հանգիստ շնչառությունը,

թեթևանալ, պոկել արմատները հողից ու ճոճվելով նստել:

### **Խաղ 12. Ներքին Էներգիա [8]**

**Նպատակը:** Սովորել Էներգիայով լի և հանգիստ վիճակների զգացողությունների մասին, կարողանալ տարբերել գեոսինկլինալը պլատֆորմից, հասկանալ ինչպես է արտահայտվում երկրի ներքին Էներգիան:

**Ընթացքը:** Երեխաները կանգնում են ազատ, որ միմյանց չվնասեն: Ապա պետք է արթնացնեն ներքին Էներգիան, սկսեն դանդաղ թափահարել մարմինը, հետո քայլեն տեղում, սկսեն վազել տեղում, ապա հնարավորինս արագ: Մոտ մեկ րոպե հետո պետք է անշարժ կանգնեն: Պետք է նրանք բացատրեն ինչ էր կատարվում մարմնում, ինչպես տաքացավ մարմինը ներսից: Այնպես ինչպես ներքին Էներգիան է երկիրը ջերմացնում, իսկ գեոսինկլինալը շարժում, ցնցում երկրակեղևը: Ապա այն հնանում է հանգստանում ու հանդարտվում պլատֆորմի պես:

### **Խաղ 13. Թելի կծիկ [8]**

**Նպատակը:** Ամփոփել գիտելիքի յուրացումը, բացահայտել սոցիալական միասնականության դերը հասարակությունում:

**Ընթացքը:** Աշակերտները կանգնում են շրջանաձև: Ուսուցիչը նշելով ամփոփվող թեմային կամ դասին վերաբերվող որևէ բառ, թելի ծայրը պահում է ձեռքում և կծիկը նետում որևէ աշակերտի: Նա բռնելով կծիկն ասում է այլ բառ և պահելով իր թելը կծիկը նետում է այլ աշակերտի: Այսպես ձևավորվում է մի սարդոստայն, որի ամրությունը կախված է յուրաքանչյուր մարդուց: Կարող ենք աշակերտներից որևէ մեկից պահանջել թուլացնել իր ձեռքերի թելերը և բոլորը կտեսնեն թե ինչպես է սարդոստայնն ամբողջովին թուլանում: Խաղը ոչ միայն օգնում է տերմինների, նոմենկլատուրայի ամրապնդմանը, նպաստում խաղալով դասն ամփոփել, այլև՝ ցույց է տալիս որ բոլորս հասարակության մի մասն ենք և մեզնից ամեն մեկի որևէ փոփոխությունը կարող է հանգեցնել ընդհանուր համակարգի փոփոխության: Այսպես լինում է նաև բնության մեջ, երբ աշխարհագրական թաղանթի որևէ բաղադրիչ փոփոխվում է, փոխվում է ամբողջ Էկոհամակարգը:

### **Խաղ 14. Գտիր դրոշը**

**Նպատակը:** Սովորել պետությունների դրոշները, որպես ազգային խորհրդանիշ,

	<p>գարգացնել արագ կողմնորոշվելու կարողությունը:</p> <p><b>Ընթացքը:</b> Աշակերտները զույգերով մոտենում են գրատախտակին և ուսուցչի կամ այլ աշակերտի հրահանգով փորձում են պատկերված դրոշներից գտնել որևէ երկրի դրոշը: Այն աշակերտն ով ավելի արագ կգտնի ճիշտ դրոշը կստանա միավոր: Սա առավել օգնում է սովորելու և մտապահելու այն դրոշները, որոնք իրար նման են: (Հավելված 9)</p> <p><b>Խաղ 15. Քաղաքներ</b></p> <p><b>Նպատակը:</b> Սովորել քաղաքների անվանումներ, կարողանալ արագ կողմնորոշվել:</p> <p><b>Ընթացքը:</b> Ուսուցիչը գրատախտակին գրում է քաղաքի անվանում: Աշակերտները հերթով մոտենում են գրատախտակին և գրում նախորդ գրված քաղաքի անվան վերջին տառով սկսվող քաղաքի անուն: Քաղաքների անվանումները չպետք է կրկնվեն, և եթե աշակերտը սխալմամբ կրկնում է, դուրս է մնում խաղից: Խաղի միջոցով նրանք փոխանակվում են իրենց գիտելիքներով, սովորում են նոր տեղանուններ:</p>

# Եզրակացություններ, առաջարկություններ

<p><b>Վերհանված արդյունքներ, եզրակացություններ, պատասխան հետազոտական հարցին</b></p>	<p>Ջետազոտության արդյունքներից կարող եմ եզրակացնել, որ՝</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Աշխարհագրական խաղերի միջոցով միջին դպրոցի աշակերտը կարողանում է բացահայտել պատճառահետևանքային կապերը, կատարել դատողություններ, վերլուծություններ: Ձևավորում է քննադատական մտածելակերպ:</li> <li>• Խաղերի ընտրությունը պետք է կախված լինի դասի նպատակից, ակնկալվող վերջնարդյունքներից, աշակերտների տարիքային հոգեբանական առանձնահատկություններից, դիդակտիկ պարագաներից, հնարավորություններից:</li> <li>• Խաղի պահանջները պետք է լինեն պարզ ու հասկանալի, հասանելի դասարանի բոլոր աշակերտներին: Այն պիտի ներգրավվի բոլորին, այդ թվում ուսուցչին:</li> <li>• Ուսուցիչը պարտավոր է ապահովել անվտանգությունը և հուսալիությունը, լինի գլխավոր դերակատարը, բոլորի աջակիցն ու օգնականը:</li> <li>• Խաղը պետք է ունենա ուսուցողական բնույթ: Աշակերտը խաղալով պետք է սովորի, ամրապնդի ստացված գիտելիքը, կարողանա կատարել դատողություն, ինքնավերլուծություն:</li> <li>• Ներկայացված խաղերը նպաստում են աշակերտի շարժունության և ակտիվության առաջացմանը, ստեղծագործական մտքի զարգացմանը:</li> </ul>
---	--

<b>Այլ տեղեկատվություն</b>	



## Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Գյուլսմիրյան Զ. «Խաղալով սովորենք», Երևան, 2009
2. Խաչատրյան Ս. «Ուսուցման արդյունավետ հնարներ», Ֆրիդրիխ Էբերտ հիմնադրամ, Երևան, 2020
3. Մինասյան Ա. Ա. «Աշխարհագրության ուսուցման մեթոդիկա», Երևան 2013, էջ 107-137
4. Մինասյան Ա. Ա. «Աշխարհագրության ուսուցման մեթոդներն ու միջոցները», Երևան 2011, էջ 3-41
5. Մինասյան Ա. Ա. «Գործնական և լաբորատոր աշխատանքներ աշխարհագրության ուսուցման մեթոդիկայից», Երևան 2015
6. Մովսիսյան Լ., Մարտիրոսյան Ս. «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառում մայրենիի դասաժամին», Երևան 2022, 5-9
7. Սահակյան Շ. «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում», 2022, էջ 11-16
8. Սևադեղ Լ., Էջեղ Վ. «Մարդասիրական օգնության պայմաններում երեխայակենտրոն միջավայրի վարժությունների հավաքածու», Կոպենհագեն, 2018
9. <https://ahaslides.com/hy/blog/world-geography-games/>
10. <https://ashxarhagrutyun.at.ua/index/xagher/0-22>



# Հավելվածներ

Հավելված 2. Բնական զոնա  
Նկար 1. Մուլտֆիլմեր



# Հավելվածներ

## Նկար 2. Բնական զոնաների ֆլորայի և ֆաունայի օրինակներ



Հավելված 3. Քարտեզ-փազլ

## Հավելված 4. Տրանսպորտ



# Հավելվածներ

## Հավելված 5. Եկոլոգիական ալիա



## Հավելված 6. Դոմինո

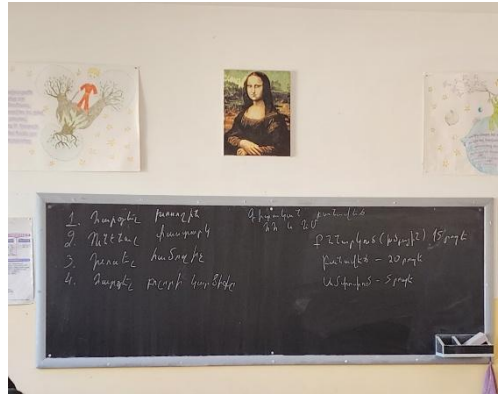


## Հավելված 7. Աշխարհագրական լոտո



# Հավելվածներ

## Հավելված 8. Բանավեճ



## Հավելված 9. Գտիր դրոշմ

