



վածի հետաքրքրության պակասն է, նույնիսկ՝ դրա խստագույն բացակայությունը, այն սուկ պարտադիր ու ծանր պարտականություն, երբեմն՝ նաև ժամանակի անիմաստ կորուստ համարելը, ինչի հետևանքներից են գրագիտության, մտքերը ճիշտ և կապակցված արտահայտելու կարողությունների պակասը, առհասարակ գիտելիքի չափազանց ցածր մակարդակը:

Տեխնիկական բուհում (հատկապես քոլեջում) շարունակաբար առնչվում ենք որոշակի դժվարությունների.

ա. մեր ուսանողական համակազմը հիմնականում ձևավորվում է դպրոցական չափազանց ցածր գիտելիքներ ունեցող սովորողներից,

բ. բախվում ենք սովորողների կարծիքին, թե հայերենի կանոնակարգված գիտելիքն իրենց անհրաժեշտ չէ հետագա մասնագիտական գործունեություն ծավալելիս (ավտոմեխանիկ, ռադիոտեխնիկ և այլն). այս մտայնությունը ընտանիքների զգալի մասում կրթության նկատմամբ անհրաժեշտ վերաբերմունքի բացակայությունն է և այլն:

Ինդիրը մտահոգիչ է և պահանջում է սովորողին հետաքրքրելու ներգործուն ու արդյունավետ նոր միջոցների որոնում, ուսուցման մարտավարության և գործելակերպի արմատական փոփոխություններ, դրանց մշտական կատարելագործում, քանի որ ի վերջո կարելի է սովորողին պարտադրել դասի գալ, հասնել իդեալական կարգ ու կանոնի, բայց ստիպել սովորել՝ հաճախ անհրաժեշտ չէ:

Առայժմ ավանդական դասին փոխարինող **մեկ, բազմակողմանի ու ամբողջությամբ նոր մեթոդ** չի գտնվել: Կարծում ենք՝ դրա գաղտնիքը մեկն է՝ հինն պետք է փոխարինի նորը, որը, միգուցե, «լավ մոռացված հինն է նոր ձևերի մեջ», այսինքն՝ ավանդական դասին պետք է փոխարինի առավել հին ու հավերժական մի ձև, որը, մեր կարծիքով, խաղն է: Այն ինտերակտիվ մեթոդ է, սովորողների ճանաչողական կարողությունների ակտիվացման գործող մեթոդներից, որը սեփական փորձով սովորելու հնարավորություն է տալիս [1]: Խաղի առանձնահատկությունն այն է, որ լինելով ժամանցի, հանգստի ձև՝ ուսուցման և դաստիարակության ընթացքում կարող է վերաճել ստեղծագործական, նոր կարողությունների ձեռքբերման միջոցի [2], դաստիարակության գործընթացի, զանազան (այդ թվում նաև՝ հաղորդակցական) կարողությունների ձեռքբերման, ճանաչողական, սեփական փորձով սովորելու միջոցի:

Ավանդաբար դասավանդման մեթոդերի մեջ խաղը ներկայացել է որպես բաղադրիչ և առավել ընդունելի է համարվել նախադպրոցական և միջին դպրո-

ցական տարիքի սովորողների համար, իսկ ավագ դպրոցում և բուհական կրթության մեջ այն չի գործել: Սակայն փորձը ցույց է տալիս, որ տարիքային այդ խմբերում ևս այսօր խաղային ուսուցումն առավել քան արդյունավետ է [3,4]:

Հայտնի է, որ սովորողների՝ ուսումնառության հանդեպ հետաքրքրությունը կտրուկ աճում է խաղային իրավիճակներում, քանի որ բացառվում է պարտադրանքը: Խաղ-դասի նպատակը լուրջ և լարված աշխատանքը հետաքրքրի ու հետաքրքրաշարժ դարձնելն է:

Դիմելով խաղի մեթոդին՝ դասավանդողն առնչվում է որոշ հակասական երևույթների. մի կողմից՝ խաղը պահանջում է կարգուկանոն, խաղի կանոնների խստիվ պահպանում, մյուս կողմից՝ չի թույլատրում ավտորիտար (հեղինակահիմն) վերաբերմունք. այն ստեղծագործություն է, ուրախ զբաղմունք, որն ակնկալում է աշխույժ արձագանք [5]:

Ներկայացնենք քերականական նոր նյութի մատուցման և գիտելիքի ստուգման խաղային՝ մեր կողմից մշակված և դասավանդման ընթացքում փորձարկված մի քանի հնարավոր ձևեր:

Հայոց լեզվի գործնական պարապմունքներին «Դարձվածաբանություն» թեմայի ամփոփիչ աշխատանքը թե՛ քոլեջում, թե՛ բուհում կարելի է կազմակերպել այսպես. խումբը բաժանել երկու կամ երեք ենթախմբի (ըստ սովորողների քանակի), ապա բաժանել քարտերի վրա գրված բառեր, որոնցից պետք է կազմվեն դարձվածքներ: Առաջադրանքի կատարման համար տրվում է կոնկրետ ժամանակահատված, ինչի ավարտին յուրաքանչյուր ենթախումբ ի մի է բերում կատարած աշխատանքը և հանձնում նախապես սովորողների կողմից ընտրված ժյուրիի դատին: Ժյուրին գրավոր, հիմնավորված պետք է ներկայացնի ենթախմբերի կատարած աշխատանքի դրական և թերի կողմերը, տա համապատասխան գնահատական՝ որոշելով հաղթողին՝ որպես գնահատման չափանիշ ունենալով պատասխանների ճշգրտությունը, աշխատանքի կատարման արագությունը, կոլեկտիվի համախմբված և հաշտ գործելակերպը, ընկերոջ կարծիքը հաշվի առնելու կարողությունը և այլն:

Խաղի հաջորդ փուլում ենթախմբերը պետք է գնահատեն ժյուրիի անդամների աշխատանքը՝ հիմք ընդունելով նրանց անաչառությունը, խոսք կառուցելու և այն ներկայացնելու կարողությունները, արժևորեն նրանց խմբային աշխատանքը:

Այսպիսի խաղը հնարավորություն է տալիս գնահատումը վստահելու սովորողներին: Այս փուլում ուշադրություն է դարձվում մտքերի հաջող շարադրան-

քին, լավը տեսնելու և գնահատելու կարողությանը, թերությունները նշելու ձևերին ու հնարքներին (կատակով, խիստ, ծայրահեղորեն, մակերեսային ձևով) և այլն: Կարևորվում է նաև այն սովորողի պահվածքը, ում գործելակերպը այդ պահին քննարկվում է:

Որպես առաջադրանք կարելի է հանձնարարել նաև սխալ ձևով իրար միացված տարբեր դարձվածքների ճշգրտումը, խաղ-ակրոստիքոսը (գրել դարձվածք՝ տրված բառի յուրաքանչյուր տառին համապատասխան). հաղթում է այն խումբը, ում դարձվածքներն ավելի շատ են ու անսխալ, դարձվածքների մասին տեղեկությունները՝ առավել ճշգրիտ ու հիմնավորված, ասելիքը՝ քերականորեն և ոճական առումով ճիշտ կառուցված:

Կարծում ենք՝ գիտելիքների ամփոփման-ստուգման նման դաս-խաղերը շատ ավելի արդյունավետ, ուսանելի ու մտապահվող կլինեն, քան թեմային համապատասխանող գրավոր առաջադրանքների անհատական կատարումը: Նախօրոք պետք է ընտրել՝ դասի մի մասը, թե ամբողջ դասն անցկացնել խաղի ձևով՝ հաշվի առնելով դասի նպատակը և խմբի կարողությունները:

Քոլեջում սովորողներին հետաքրքրում են բառային խաղերը, որոնք ընդլայնում են բառապաշարը, ամրապնդում ուղղագրական գիտելիքները: Այսպիսի խաղերը սովորաբար տևում են հինգ-տասը րոպե, կիրառելի են լեզվի ցանկացած ժամին և հետևողական կիրառման դեպքում տալիս են շոշափելի արդյունք: Մեծ աշխուժություն է առաջացնում տրված բառում եղած տառերով այլ բառեր կազմելու խաղ-առաջարկը: Օրինակ՝ յուրաքանչյուր շարքին տրվում է ուղղագրական արժեք ունեցող որևէ բառ և առաջարկվում մեկ րոպեի ընթացքում բանավոր կազմել հնարավորինս շատ բառեր ուղիղ ձևով: Կարելի է սահմանափակել հնարավորությունը՝ պահանջելով կազմել միայն բայեր, գոյականներ, մակբայներ և այլն: Խաղի կարևոր պայմանը ուշադրությունն է, և բառը կրկնելն արդեն իսկ թերություն է:

«Ուղղագրություն» թեմայի ամփոփիչ առաջադրանք է «Փոխանցիր բառը» խաղը, երբ տրված բառի վերջին տառով պետք է գրվի ուղղագրական արժեք ունեցող մեկ այլ բառ:

Մեծ հետաքրքրություն է առաջացնում «Գտիր փնտրվող բառը» խաղը, որը ցանկալի է անցկացնել տերմիններն ուսուցանելիս. այսպես՝ սովորողներից մեկը, մտքում ունենալով «հոլովել» բայը, բացատրում է՝ ունի փոփոխվել իմաստ, արմատը մնում է նույնը, նախադասության մեջ նպաստում է նոր իմաստի ձևավորմանը:

Կարելի է անցկացնել թելադրությունների հետևյալ տեսակները՝ «Կատակ-թելադրություն» (երբ թելադրվող նախադասությունները թերի են, և առաջարկվում է դրանք ավարտել հումորային ձևով՝ գործածելով, օրինակ, միասին, անջատ, գծիկով գրվող բառերի ուղղագրությանը վերաբերող բառեր), «Թվային թելադրություն» (երբ ուսուցանվող որևէ լեզվական բաղադրիչ՝ բառակապակցություն, նախադասություն, նախադասության գլխավոր, պարզ և բարդ նախադասություններ, պայմանականորեն նշանակվում է թվանշանով և գրվում գրատախտակին): Թելադրության ընթացքում սովորողները տեսրում նշում են միայն թվերը. օրինակ՝ թվարկվող բոլոր բաղադրիչները նշվում են 1, իսկ պահանջվող անենթակա նախադասությունները՝ 2 թվանշանով (ուժեղ քամի, ցրտեց, նոր գնված վերարկու, անձրևում է, պահպանել մաքրություն և այլն): Արդյունքում՝ ստացվում է յուրատեսակ ծածկագիր, որը ստուգելն ավելի հեշտ է և արագ, հնարավորություն է տալիս խնայելու ժամանակը, գնահատելու տվյալ թեմայից բոլորի ունեցած գիտելիքները:

«Տեքստագիտություն» թեմայի շրջանակներում կարելի է առաջարկել գրել հեքիաթ՝ կերպարներին ներկայացնելիս ընտրելով համապատասխան քերականական միավորներ (ածականներ, պատկերավորման միջոցներ և այլն). օրինակ՝ հեքիաթը կարող է սկսվել «Լինում է չի լինում ածանցների հայտնի ու քաջ մի ցեղ...»: Առաջադրանքի կատարման ավարտին կարելի է քննարկել մի քանի աշխատանք՝ ըստ տեքստի կառուցվածքային, իմաստային բաղադրիչների, և գնահատել սովորողների ուժերով: Այս խաղի ընթացքում ակնառու է դառնում բովանդակության նկատմամբ հետաքրքրությունը. այսպես՝ հումորի զգացումով ճանաչված իրենց ընկերոջից սովորողներն ակնկալում են հումորային բովանդակությամբ հեքիաթ, իսկ եթե հույսերը չեն արդարանում, գնահատումը են շատ խիստ:

Քոլեջում, «Հայոց լեզու և խոսքի մշակույթ» առարկայի «Գրագետ խոսքի կառուցում» թեմային համահունչ, կարելի է կազմակերպել խաղեր՝ ընտրելով այնպիսի թեմաներ, որոնք, լեզվական գիտելիքից զատ, սովորողներին կտան նաև առօրյայում գործածելի, պիտանի, հետաքրքրող գիտելիք. օրինակ՝ «Շատակերություն», «Ինտերնետային կախվածություն», «Ծխել. ինչո՞ւ», «Ստել. կարելի՞ է», «Անտարբերություն» թեմաներով: Ընթացքում սովորողները սովորում են հարցեր և խորհուրդներ տալ՝ կազմելով քերականորեն, կառուցվածքային և իմաստային առումներով ճիշտ նախադասություններ: Խումբը բաժանվում է 3 ենթախմբի: Ի խմբի յուրաքանչյուր անդամ պատմում է իր խնդրի մասին, իսկ ԻԻ

խմբի կողմից նրան տրվում է խորհրդատվություն: III խումբը լսում է զրույցն ու տալիս համահավաք խորհրդատվություն, ինչը գրվում է գրատախտակին և քննարկվում: Խաղի ընթացքում կարևոր պայման է սովորողների ազատ արտահայտվելու հնարավորությունը:

Մեծ հետաքրքրություն են առաջացնում պրոբլեմային իրավիճակներ ներկայացնող առաջադրանքները («Դու ծխում ես և չես նկատել հորդ մոտենալը», «Դուք տեղափոխվել եք այլ քաղաք, որտեղ ծանոթներ չունեք և ձեզ միայնակ եք զգում», «Ձեր ընկերը շատ ժլատ է, երբեք չի վճարում ձեր փոխարեն, նվերներ չի տալիս», «Ցանկանում եք կոմպոտ խմել, բայց ձեռքի տակ բացիչ չունեք», «Քննության ժամանակ գաղտնի արտագրում ես. հանկարծ տեսնում ես կողքիդ կանգնած դասախոսիդ», «Տան դուռը փակվել է, իսկ բանալին ներսում է», «Հարևանի շունը գիշերները հաչում է և խանգարում է քնել», «Սիրած աղջկան ցանկանում եք մի բան նվիրել, բայց փող չունեք», «Անակնկալ հյուր ունեք, բայց հյուրասիրելու ոչինչ չկա» և այլն): Այսպիսի բովանդակությամբ թերթիկները դրվում են սեղանին շրջված. սովորողն ընտրում է թերթիկը, բանավոր պատասխանում դրան, ապա հաջորդում է քննարկումը: Գնահատվում է երևակայությունը, իրավիճակից դուրս գալու կարողությունը, իսկ լեզվական իմաստով՝ բարդ նախադասություններում համապատասխան շաղկապների, հոլովների ու կապերի, մակբայների տեղին ու ճիշտ գործածությունները:

«Բառապաշար» թեմային հարիր է Լյուիս Քերոլի կողմից առաջարկվող խաղը, որը պահանջում է տրված բառի մեջ մեկ հնչյուն փոփոխելով՝ ստանալ նոր բառեր, իսկ փոփոխությունը կատարել այնպես, որ, ի վերջո, ստացվի ամենաառաջին բառը. օրինակ՝ կից:

Առաջին հայացքից կարող է թվալ, թե ներկայացվածները ոչ բարդ առաջադրանքներ են, սակայն ցավով պետք է նշել, որ այսօր սովորողների մեծ մասին հասու չեն շատ, նույնիսկ գործածական բառերի ուղղակի իմաստներն անգամ, ինչը կրկնակի անգամ դժվարացնում է մեր աշխատանքը: Կարծում ենք՝ նկարագրված խաղերը, այլ խնդիրներ լուծելուց զատ, կնպաստեն այդ բացը լրացնելուն:

Խաչբառերը, ռեբուսները ևս բավականին ակտիվորեն կարելի է կիրառել լեզվի ուսուցման ժամերին [5]: Խաչբառը կարող է առաջարկվել սովորողներին դասի սկզբում՝ նոր նյութի հաղորդումը հեշտացնելու համար, դասի վերջում՝ որպես նոր գիտելիքի արդյունարար բաղադրիչ կամ ուսուցման որևէ փուլը ստուգող մաս: Խաղի այս տեսակը անտարբեր չի թողնում ցանկացած սովորողի,

նույնիսկ՝ ամենաձուլյին: Ժամանակի ընթացքում ի հայտ է գալիս մրցակցության բաղադրիչը, և յուրաքանչյուրն առաջարկում է ռեբուսի սեփական օրինակը լուծել դասի ժամանակ:

Ինտերակտիվ դաս-խաղերն այսօր կրթության **անհրաժեշտ** մաս պետք է դիտարկել, հաշվի առնելով, որ դրանք ևս նպաստում են ուսումնառության արդի պահանջների իրագործմանը, այսինքն՝

- ✓ մրցակցային ունակությունների ձևավորմանը,
- ✓ ինքնագնահատմանը, ինքնատիրապետմանը,
- ✓ խնդրի լուծման սեփական տարբերակները գտնելուն,
- ✓ պրոբլեմային իրավիճակներում կողմնորոշվելուն,
- ✓ համագործակցությանը,
- ✓ խնդիրներ դնելու, դրանց հասնելու և արդյունքները գնահատելու կարողությանը,
- ✓ վերլուծելու, համադրելու, եզրակացնելու ունակության զարգացմանը,
- ✓ ստացած գիտելիքը մտապահելու կարողություններին,
- ✓ հետաքրքրասիրության զարգացմանը:

Սակայն նման միջոցների շարունակական կիրառումը նպատակահարմար չէնք համարում, քանի որ ոչ սովորականը, ի վերջո, դառնում է սովորական և հանգեցնում առարկայի նկատմամբ հետաքրքրության կորստին:

Լիովին համաձայնելով այն մտայնությանը, որ կրթության բարեփոխումներն օրվա հրամայական են դարձել, որ նոր և նորագույն մեթոդների փնտրտուքը նաև մեր խնդիրն է, որ ուսուցման տեխնիկական միջոցների գործածությունն արդեն պարտադիր պայման է, որ թեմատիկ պրեզենտացիոն նյութերն անհրաժեշտություն են, պետք է ավելացնել, որ հաճախ, նույնիսկ ավանդական մեթոդներին նորի մի տարր ավելացնելիս հանդիպում ենք լուրջ և տարաբնույթ դժվարությունների. ցավով պետք է նշենք, որ համակարգչային լսարաններում դաս անցկացնելիս ունենում ենք լսարանը և տեխնիկական միջոցները պահպանելու խնդիր, ժամանակի պահանջներից ետ չմնալու և ուսուցման պրոցեսն ավելի արդյունավետ դարձնելու համար ցանկալի է պլանշետների գործածումը, սակայն ոչ բոլորը կարող են ձեռք բերել դրանք և այլն:

Կարևորելով դասապրոցեսում խաղի անհրաժեշտությունը, ավելացնենք, որ կրթական-դաստիարակչական գործընթացները պարտադրում են գործող ձևերի անհապաղ վերանայում, այսինքն՝ ուսումնական պարապմունքները որպես այդպիսին կլինեն, սակայն բոլորովին այլ, նոր ձևերով:

## ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. **Биккинина Г.** Игровые методы обучения как практическая направленность студентов в формировании личности и стимулировании познавательной активности // Педагогическое мастерство: Материалы V Междунар. науч. конф.- М.: Буки-Веди, 2014.- С. 253-255.
2. **Գևորգյան Լ.Վ.** Ժամանակակից մանկավարժական ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները. Գյումրու Մ. Նալբանդյանի անվ. պետ. մանկավարժական ինստիտուտ// Գիտական տեղեկագիր.- 2015.- N1 /պրակ Բ/- էջ 74-80:
3. **Кочановская Е.В., Жадобко Е.Б.** Современные педагогические технологии в процессе формирования познавательной самостоятельности у студентов технических и гуманитарных специальностей// Вестник Российского гос. Университета им. Канта.- 2010.- Вып. 11.- С.67-72.
4. **Выгодский Л.С.** Педагогическая психология. –М.: АСТ, Астрель, Хранитель, 2008.- 671 с.
5. **Эскендарова М.А., Алтуханова Л.Б.** Использование игровых методов обучения // Вестник Социально-педагогического института. г. Дербента.- 2011.- С.29-32.

### Ա.Տ. ՄԱՐՏԻՐՕՍՅԱՆ

#### ИГРА КАК НЕОБХОДИМАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ СОВРЕМЕННОГО ОБУЧЕНИЯ

Представлена роль игры как необходимой составляющей в современном образовании. Предлагаются разнообразные игры с целью эффективного обучения, соответствующие программам технического вуза.

**Ключевые слова:** игра, игровые интерактивные технологии, самообучение, групповое, коллективное обучение, обучение с парами.

### A.T. MARTIROSYAN

#### THE GAME AS A NECESSARY COMPONENT OF MODERN TEACHING

The role of a game as a necessary component in modern education is introduced. Various games corresponding to the program subjects of an engineering higher educational institution and favouring their efficient teaching are proposed.

**Keywords:** game, interactive game technologies, self-study, study in pairs, group, collective study.