

ԲՈՒՇԻ ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ ԿՈՂՄԻՑ ԽԱՂԱՅԻՆ ՄԵԹՈԴՈՎ ՆԱԽԱԳԾԱՅԻՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ ԿԱՏԱՐԵԼՈՒ ՄԻ ՓՈՐՁ

ՄԱՐԻԱՄ ԵՂՅԱՆ

Խ. Աբովյանի անվ. ՀՊՄՀ Հայոց պատմության ամբիոնի դոցենտ,
պատմական գիտությունների թեկնածու,
yeghyanmariam16@aspu.am

ՍՈՒՍԱՆՆԱ ԽԱՉԱՏՐՅԱՆ

Խ. Աբովյանի անվ. ՀՊՄՀ Հայոց պատմության ամբիոնի դոցենտ,
պատմական գիտությունների թեկնածու
khachatryansusanna16@aspu.am

Համառոտագիր

DOI: 10.54503/978-9939-481-23-4-349

Աշխատանքն ուղղված է բուհերի ոչ մասնագիտական ֆակուլտետների ուսումնական ծրագրերում «Հայոց պատմության հիմնահարցեր» առարկայի դասավանդման ընթացքում մի քանի արդի մեթոդների կիրառման մեր փորձի լուսաբանմանը: Քանի որ վերոհիշյալ առարկան անցնում են բոլոր ֆակուլտետներում, դասավանդողների առջև ծառայել է մի խնդիր՝ միջառարկայական կապերի միջոցով Հայոց պատմությունը հետաքրքիր և մատչելի դարձնել բոլոր ուսանողներին՝ անկախ մասնագիտությունից: Տվյալ հոդվածում ներկայացրել ենք Խ. Աբովյանի անվ. ՀՊՄՀ Հայոց պատմության ամբիոնի դասախոսների, մեր կարծիքով, հաջողված մի փորձ. բուհի Կուլտուրայի ֆակուլտետի 1-ին կուրսում «Հայոց պատմության հիմնահարցեր» առարկայի շրջանակներում ուսանողներին կամ ապագա մանկավարժներին առաջարկվել է որպես ինքնուրույն աշխատանք ներկայացնել իրենց պատկերացումները այն մասին, թե ինչպես են նրանք հետազայում իրենց մասնագիտական առարկայի շրջանակներում օգտագործելու Հայոց պատմությունից ստացած գիտելիքները: Նման կերպ փորձել ենք կիրառել միաժամանակ ուսուցման նախագծային մեթոդը և ապահովել միջառարկայական կապը իրենց մասնագիտության և «Հայոց պատմության հիմնահարցեր» առարկայի միջև: Մյուս կողմից՝ ուսանողներին առաջարկվել է ինքնուրույն ընտրել այն մեթոդը, որի կիրառմամբ նրանք ապահովելու են կապն իրենց առարկայի և Հայոց պատմության միջև: Ըստ ֆակուլտետի մասնագիտացումների՝ ուսանողներն ընտրել են, իրենց կարծիքով, առավել հարմար մեթոդը, որոնցից սույն հոդվածում ներկայացված է խաղային մեթոդի կիրառման մի քանի տարբերակ: Աշխատանքային խմբերը ձևավորելուց, աշխատանքի բաժանում կատարելուց և նախագծերի թեմաները ձգբրտելուց հետո դասախոսը խորհրդատվություն է անցկացրել՝ անհրաժեշտ գիտական և մեթոդաբանությանը նվիրված գրականության մասով: Հաջորդ փուլում քննարկվել են նախագծային աշխատանքին վերաբերող ընթացիկ հարցերը, կատարվել է հավաքած տվյալների և դիդակտիկ նյութերի վերլուծություն: Աշխատանքն ավարտելուց հետո արդյունքները ներկայացվել են Հայոց պատմության ամբիոնի, ռեկտորատի՝ ուսումնական մասի ներկայացուցիչներից բաղկացած հանձնաժողովին և արժանացել բարձր

գնահատականի: Բացի դրանից՝ ուսանողները տվել են հարցազրույց, որի ժամանակ պատմել են սեփական փորձառության, ստացված արդյունքների, ապագայում մանկավարժական գործունեության ընթացքում ստացված փորձը կիրառելու վերաբերյալ: Այս ամենի արդյունքնում դասավանդող դասախոսը արել է նաև եզրակացություններ այն մասին, թե ինչ է տվյալ մեթոդների կիրառումը գործնականում տալիս թե՛ ուսանողներին, թե՛ դասավանդող դասախոսներին, ինչ բացեր կան լրացնելու և ինչպես է տվյալ փորձն օգնելու բարելավել նաև «Հայոց պատմության հիմնահարցեր» առարկայի դասավանդումը ոչ մասնագիտական ֆակուլտետներում:

Աշխատանքը շարադրելիս օգտագործել ենք արտասահմանում և Հայաստանում կատարված մի շարք ուսումնասիրությունների արդյունքներ, պատմության դասավանդման մեթոդիկային և միջառարկայական կապերին վերաբերող տեսական գրականություն, համացանցից քաղած, ինչպես նաև մեր անձնական նկատառումներն ու ուսանողներից վերցրած հարցազրույցները: Ներածության մեջ շարադրված են ուսումնասիրված թեմայի նպատակն ու արդիականությունը, ինչպես նաև կատարված ուսումնասիրության նորույթը:

Ուսումնասիրության և աշխանանքի ընթացքում կիրառված մեթոդների բաժնում ներկայացված են հեղինակների պատկերացումները նախագծային աշխատանքի և խաղային մեթոդի կիրառման, ինչպես նաև միջառարկայական կապերի՝ դասավանդման ընթացքում ապահովելու անհրաժեշտության մասին: Այնուհետև ներկայացված են ուսանողների կատարած աշխատանքը, նրանց կիրառած մեթոդները և ստացված արդյունքները: Վերջում արել ենք եզրակացություն, որտեղ ներկայացրել ենք կիրառված մեթոդների արդյունավետությունը:

Բանալի բառեր և բառակապակցություններ՝ Հայոց պատմություն, դասավանդումը բուհում, նախագծային ուսուցում, միջառարկայական կապեր, խաղային մեթոդ, սեղանի խաղեր, տիկնիկ, գլուխկոտրուկ:

AN EXPERIENCE OF PROJECT WORK PERFORMANCE BY UNIVERSITY STUDENTS USING THE GAME-BASED METHOD

MARIAM YEGHYAN

Armenian State Pedagogical University After Khachatur Abovyan
Department of Armenian History
PhD in History, Associate Professor
yeghyanmariam16@aspu.am

SUSANNA KHACHATRYAN

Armenian State Pedagogical University After Khachatur Abovyan
Department of Armenian History
PhD in History, Associate Professor
khachatryansusanna16@aspu.am

Abstract

The article is about our own experience of applying several up-to-date methods of History teaching with higher school students of all specialisations, but History, where they have the course of “Armenian History” in the curriculum. As the course is taught in all departments, the teachers decided to solve the following problem: how to make the teaching of the course more interesting and accessible for all the students of the university with the help of interdisciplinary methods. We present our own, as we believe, successful experience of the lecturers of the Armenian History Department of the ASPU after Kh. At the Department of Cultural Studies, the students were invited to present their ideas on how they would apply the knowledge gained from Armenian History in their future professional careers as teachers or instructors. In terms of the above-mentioned, we aimed to apply project-based learning with interdisciplinary connections between Armenian History and its specialisations. On the other hand, the students were asked to choose the method they would apply to themselves. Due to their specialisation, the students chose, in their opinion, the most suitable methods, and some of them, in the framework of the game method, are described in the article. After forming the work groups, distributing the deals, and making some corrections to the topic titles, the lecturer gave instructions and recommendations on the scientific and methodological bibliography required to ensure the work’s success. In the next stage, the discussion focused on corrections to project titles, analysis of current problems, and the collection of information, including data gathered by the students. After completing the projects, they were presented to the rectorate members and representatives of the Armenian History Department, and they received the highest marks. Besides, the students gave interviews in which they talked about the experience they gained during their work, the results, and their views on how to apply the knowledge gained in their future professional careers. As a result of all the above, the lecturer drew her own conclusions about what the applied methods can really offer both students and teachers, what disadvantages there are to address, and how all of these can help lecturers make the teaching of the Armenian History course in non-professional departments more successful.

When writing the article, we used theoretical works of both Armenian and foreign scholars on History teaching methods and interdisciplinarity, as well as e-sources, students' interviews, and our own conclusions on the work we have all done. In the introduction, we write about all the above-mentioned, as well as the aim, the problem and novelty of the work.

In the section titled The Applied and Research Methods of the Work, the authors' opinions on project-based learning and game-based methods, as well as the necessity of applying interdisciplinary connections in teaching, are presented. Then the students' work, their methods and results are described. At the end of the article, we drew a conclusion about the effectiveness of the methods applied.

Keywords and phrases: History of Armenia, teaching in higher education, project-based learning, interdisciplinarity, game method, board games, doll, puzzle.

НЕКОТОРЫЙ ОПЫТ ВЫПОЛНЕНИЯ РАБОТЫ ПО ПРОЕКТНОМУ ОБУЧЕНИЮ СТУДЕНТАМИ ВУЗА С ПОМОЩЬЮ ИГРОВОГО МЕТОДА

МАРИАМ ЕГЯН

Доцент кафедры истории Армении АГПУ имени Х. Абовяна,
кандидат исторических наук,
yeghyanmariam@aspu.am

СУСАННА ХАЧАТРЯН

Доцент кафедры истории Армении АГПУ имени Х. Абовяна,
кандидат исторических наук,
khachatryansusanna16@aspu.am

Аннотация

Работа направлена на изучение нашего опыта применения некоторых современных методов обучения при преподавании курса “История Армении” студентам вузов всех специализаций. Так как данную дисциплину, согласно учебным планам, изучают все студенты независимо от специализации, преподаватели поставили перед собой следующую задачу: сделать изучение Истории Армении максимально интересным и доступным для всех студентов независимо от специализации. В данной статье представлен, по нашему мнению, удачный опыт преподавателей кафедры истории Армении АГПУ им. Х. Абовяна: студентам или будущим педагогам 1-ого курса факультета культуры нашего вуза было предложено в качестве самостоятельной работы представить их собственные представления о том, как они будут в рамках своей специализации применять знания, полученные при изучении данного курса. Таким образом мы пытались одновременно применить метод проектного обучения и обеспечить междисциплинарную связь между их специализацией и предметом “История Армении”. С другой стороны, студентам было предложено самим выбрать

метод, с помощью которого они обеспечат междисциплинарную связь между вышеуказанными предметами. По специализациям студенты выбрали, по их мнению, самый подходящий метод, и в данной статье представлено несколько вариантов применения игрового метода. После разделения на рабочие группы, распределения работ и уточнения тем проектов преподаватель провела консультацию по необходимой научной и методической литературе. На следующем этапе обсуждались текущие вопросы, связанные с проектной работой, был проведен анализ дидактических материалов и собранных сведений. После завершения работ результаты были представлены комиссии из представителей учебной части ректората и Кафедры истории Армении и удостоились высокой оценки. Кроме того, студенты дали интервью, во время которого рассказали о полученном опыте, результатах и о том, как они собираются применить созданные ими игры в педагогической деятельности в будущем. В результате всего изложенного преподаватель сделала собственные выводы том, что на практике дает применение данных методов и студентам, и преподавателям, какие есть недоработки и как данный опыт поможет усовершенствовать преподавание дисциплины “История Армении” на не специализированных факультетах.

При изложении работы мы использовали результаты исследований как армянских, так и зарубежных специалистов по данной тематике, теоретическую литературу по методике преподавания истории и междисциплинарным связям, некоторую информацию из электронных сетей, а также наши собственные замечания и интервью, взятые у студентов. В предисловии изложены цель, задача и новизна данного исследования.

В разделе методы, примененные во время исследования и проведения работ изложены представления авторов о применении методов проектного обучения и игры, а также о необходимости обеспечения междисциплинарных связей при преподавании. Далее представлены работа студентов, примененные ими методы и полученные результаты. В заключении представлена эффективность применения данных методов.

Ключевые слова и фразы: История Армении, преподавание в вузе, проектное обучение, междисциплинарные связи, игровой метод, настольные игры, кукла, головоломка.

Ներածություն

Արդի սրճաթաց փոփոխվող աշխարհում հասարակության մարտահրավերներից մեկը կրթական համակարգերում մեթոդաբանական ձևափոխումներն են, որոնք պետք է համապատասխանեցնել մի կողմից հասարակության մտածելակերպի փոփոխություններին, որը բնականոն գործընթաց է, մյուս կողմից ժամանակակից երիտասարդության արժեհամակարգում հայրենասիրության, սեփական ժողովրդի անցյալի, հայրենի հողի նկատմամբ սիրո և հարգանքի ամրապնդմանը:

Աշխատանքը կատարելիս նպատակ ենք ունեցել գործնականում նախանշել նախագծային աշխատանքի կիրառման ընթացքում բուռնում դասավանդող դասախոսի անելիքները: Քանի որ խոսքը ոչ մասնագիտական ֆակուլտետում «Հայոց պատմության հիմնահարցեր» առարկայի

դասավանդման առանձնահատկությունների մասին է, լայնորեն կիրառել ենք նաև միջառարկայական կապեր ստեղծելու պրակտիկան՝ տվյալ դեպքում կապ ստեղծելով Հայոց պատմության, Հայաստանի պատմական աշխարհագրության, ազգագրության, կիռարական արվեստի, պարարվեստի ու գեղանկարչության միջև: Քանի որ ՀՊՄՀ-ի առաքելությունը «կրթության, սոցիալական, հումանիտար, բնական գիտությունների, մշակույթի և արվեստի ՀՀ ազգային և միջազգային շուկաներում մրցունակ և մասնագիտական կայուն գիտելիքներ, կարողություններ ու հմտություններ ունեցող, սոցիալական պատասխանատվությամբ, ազգային և ժողովրդավարական, հումանիտական արժեքներով առաջնորդվող և դրանք տարածող մասնագետ մանկավարժների պատրաստումն է» [1] ինտերակտիվ դասավանդման շրջանակներում Կուլտուրայի ֆակուլտետի 1-ին կուրսի ուսանողներին առաջարկվել է կատարել նախագծային աշխատանք, որտեղ կկիրառվեն ուսումնառության ընթացքում Հայոց պատմությունից ստացած գիտելիքները՝ իրենց մասնագիտական ոլորտում: Անհրաժեշտ ենք համարում ընդգծել, որ ուսումնառության այս փուլում, մեր բուհի ուսանողներն, ըստ ուսումնական պլանի, դեռևս մանկավարժական պրակտիկա և համապատասխան գիտելիքներ չունեն, և այս իմաստով առավել գնահատելի են թե՛ դասավանդող դասավտսի, թե՛ ուսանողների թափած ջանքերն ու վերջնարդյունքները:

Մեր առջև դրված է եղել հետևյալ խնդիրը: անձնական փորձի հիման վրա պարզել, թե ինչ առավելություններ ունի խաղային մեթոդի կիրառումը ցածր տարիքային խմբի երեխաների ուսուցման գործընթացում՝ հաշվի առնելով մեր ժամանակի մարտահրավերները՝ կենտրոնացման խախտում, ջղայնության անհիմն և հանկարծակի նուստներ, երբ փորձում են ձեռքից հեռախոսը վերցնել, և հիշողության կորուստ՝ հասարակ խնդիրներ լուծելիս [9]: Այս առումով՝ լուծել ենք նաև թեմայի արդիականության խնդիրը: Այսօր հասարակությունը կանգնած է շատ բարդ խնդրի առջև՝ ինչպես ստիպել մատաղ սերնդին կրթվել՝ առանց արհեստական բանականության կիրառման կամ ուղղորդել նրանց ոչ թե տվյալ տեղեկատվությունն առանց վերլուծելու օգտագործելուն, այլ դրանից օգտվելուն ինչպես գիտական նյութից, այսինքն՝ վերլուծել այն և գալ որոշակի ինքնուրույն եզրակացության:

Թեմայի նորույթը ուսանողների ստեղծած բազմաբնույթ խաղերն են, որ նրանք մտածել և պատրաստել են ինքնուրույն՝ յուրաքանչյուր խումբն օգտագործելով իր մասնագիտական հմտությունները (պար, կերպարվեստ, կիրառական արվեստ):

Տեսանթողական հիմքերը

Բուհական կրթության արդիականացումը հասարակության պատասխանն է արդի մարտահրավերներին. բացի մասնագիտական խոր գիտելիք ունենալուց՝ շրջանավարտը պիտի լինի նախաձեռնող, կառուցողական և շարժունակ: Ապագա մասնագետն ուսումնառության ընթացքում պետք է ձեռք բերի նաև ամբողջ կյանքում ինքնակրթվելու ձգտում, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու ունակություն և հասկանա, թե որքան կարևոր է մասնագիտական գործունեության ընթացքում օգտագործել նորագույն տեխնոլոգիաները: Բացի դրանից՝ շրջանավարտը պետք է կարողանա հարմարվել մասնագիտական և սոցիալական ոլորտներում փոփոխություններին, պատրաստ լինի աշխատել թիմում, դիմակայել գերծանրաբեռնվածությանն ու սթրեսային

իրավիճակներին և կարողանա արագ դրանցից դուրս գալ: Մրա և այլ հարցերի վերլուծությանն է նվիրված Սուսլովի և այլ ռուսաստանյան հեղինակների ուսումնասիրությունը [7]:

Աշխատանքը կատարելիս և անհրաժեշտ տեսական մասը ապահովելիս մենք քննարկել ենք նաև համապատասխան եզրույթների և նրանց բովանդակության կիրառումը: Քննարկված եզրույթներից մեկը այսպես կոչված «երկակի (բինար) դասն» է, որի էությունը առնվազն երկու դասավանդողների մասնակցությամբ (մեր դեպքում՝ Հայոց պատմության մասնագետի և Կուլտուրայի ֆակուլտետի դասախոսների) համատեղ վարած նախապատրաստական դասն է: Ըստ Գ. Կ. Սելեվկոյի՝ այս դասի առավելությունն այն է, որ սովորողը լայնացնում է իր մտահորիզոնը, զարգացնում է իր վերլուծական հմտությունները, տարբեր կրթական ոլորտներից գիտելիք հայթայթելու, ինչպես նաև տվյալ կրթական հաստատությունում տարբեր մանկավարժների համատեղ աշխատելու հմտությունները: [6, էջ 319]: Սակայն այս դեպքում որպես մասնագիտական դասընթացի դասավանդող հանդես են եկել հենց իրենք ուսանողները, ինչ՝ ապագա մանկավարժները:

Տարբեր երկրների հասարակական և մշակութային զարգացման պատմությունն ապացուցում է մի կողմից ավանդույթների պատմամշակութային արժեքը, իսկ մյուս կողմից տարբեր տարածաշրջանների մեկուսացած լինելը [5, էջ 33]: Դասավանդման միջառարկայական մեթոդը ուսանողի մեջ զարգացնում է տվյալ խնդրին բազմատեսանկյուն մոտեցում ցուցաբերելու հմտություն: Մեկ այլ կարևոր ձեռքբերում է հետազոտական հմտությունների զարգացումը. ուսանողը պիտի հնարավորինս ընդգրկված լինի որևէ հետազոտական աշխատանքում, որը նրա մեջ կզարգացնի նրա՝ որպես հետազոտողի մտածելու հմտությունը՝ թե՛ անհատական, թե՛ խմբային աշխատանքներում [2, էջ 21]: Նոր գիտելիք է ձեռք բերվում նաև տվյալներ հավաքելու և վերլուծելու ընթացքում, ինչով հենց նախագծային աշխատանքի ամենասկզբից զբաղվել են ՀԳՄՀ Կուլտուրայի ֆակուլտետի 1-ին կուրսի ուսանողները:

Խաղը ուսուցման ամենաարդյունավետ մեթոդն է, որը ոչ միայն նպաստում է սովորողի երևակայության զարգացմանը, մարզում է հիշողությունը, այլև զարգացնում է մտածողությունը, լուծումներ գտնելու, խելամիտ մրցելու կարողությունը, ձևավորում է օգտակար սովորություններ, սովորեցնում է համբերատար լինել: Բացի դրանից՝ խաղային մեթոդը առանձնանում է խաղի մասնակիցների ակտիվությամբ, պայմանների բազմազանությամբ և որոշում ընդունելու համար բազմաթիվ տարբերակների հնարավորությամբ: Այս և բազմաթիվ այլ հարցերին է անդրադառնում մեկ այլ ռուսաստանյան հեղինակ [5, էջ 196]:

Կրթական գործընթացում խաղերի գործածումը նպաստում է նաև սովորողների կենտրոնացմանն ու ուսումնական գործընթացում ավելի ակտիվ ներգրավվելուն: Բացի դրանից՝ խաղերը նաև երեխաների համար ավելի դրական մթնոլորտ ստեղծելու միջոց են, ինչն իր հերթին նպաստում է ուսումնական նյութի ավելի լավ յուրացմանն ու սովորելու նկատմամբ ավելի դրական վերաբերմունքի ստեղծմանը:

Ուսումնասիրության և աշխատանքի ընթացքում կիրառված մեթոդներ

Պատմությունն այն առարկան է, որի ուսուցումը նպաստում է համակարգային մտածողության ձևավորմանը, համաշխարհային պատմական գործընթացի մասին ամբողջական պատկերացում կազմելուն, իսկ Հայոց պատմության յուրացումը կնպաստի վերոհիշյալ ֆոնի վրա մեր՝ հայերի անցած ուղին ձիշտ պատկերացնելուն ու օբյեկտիվորեն գնահատելուն: Դա կօգնի նաև հասարակության զարգացման օրինաչափությունների մասին ձիշտ պատկերացում կազմելուն, որն իր հերթին կօգնի նրանց մասնագիտական ոլորտում:

Դասավանդելու խաղային մեթոդներն ունեն մի քանի գործառնություն. հաղորդակցական, թերապևտիկ, շտկող և սոցիալականացնող: Մեր ուսանողների հետ հարցազրույցների ընթացքում հասկացանք, որ երեխաները, որոնց հետ նրանք խաղացել են իրենց կողմից հորինված խաղերը, ցուցաբերել են հենց այդպիսի հմտություններ:

Ժամանակակից աշխարհում ուսուցիչն այլևս գիտելիք փոխանցող չէ: Այսօր նրա խնդիրն է դարձել սովորեցնել ուսումնառուին գրագիտորեն օգտվել տվյալների և գիտելիքի այն հսկայական բազայից, որն ապահովված է համացանցով: Ուսուցիչն ավելի շուտ պետք է սովորեցնի նրանց ձիշտ օգտագործել, համակարգել և ըստ կարևորության աստիճանի այդ գիտելիքը դասակարգել:

Ժամանակակից մանկավարժության և հոգեբանության մեջ ավելի ու ավելի հաճախ շրջանառվում է «տեսահոլովակային մտածողություն» եզրույթը, որը կիրառվում է ժամանակակից երիտասարդության ու դպրոցականների մասին խոսելիս: Երեխան արդեն սովոր է, որ առանձին փաստերը նրան մատուցվում են առավելագույնս փոքր տեքստերով և մեծ քանակությամբ պատկերներով, այն է՝ խճանկարի տեսքով: Նման մտածողություն ունեցող անձը չի կարողանում երկար ժամանակ կենտրոնանալ որևէ տեղեկատվության վրա, ինչն իր հերթի նվազեցնում է նրա վերլուծողական ունակությունները: Պատկերներն ավելի շատ զարգացնում են զգացմունքային, այլ ոչ թե ռացիոնալ կամ տրամաբանական ընկալումը [8, 109]: Մյուս կողմից հասարակությունը նրանց առջև բոլորովին այլ խնդիր է դնում՝ խնդիրը վերլուծել, քարտեզագրել և լուծել: Այլ կերպ ասած, կյանքում և մասնագիտական գործունեության ընթացքում նրանց պետք է գալու այլ՝ ժամանակին համահունչ մտածելակերպ:

Տվյալ փորձը իրականացնելու ընթացքում մենք հենվում էինք այն գաղափարի վրա, որ նախագծային ուսուցման կիրառումն ավելի արդյունավետ կլինի, եթե ուսանողները հաշվի առնեն երեխաների տարիքը, «տեսահոլովակային մտածողության» առանձնահատկությունները, տեսնեն իրենց արած աշխատանքի իրական արդյունքը և պատրաստի արտադրանքը, իսկ երեխաների մեջ ձևավորվի «Հայոց պատմություն» առարկայի նկատմամբ դրական վերաբերմունք՝ թե՛ ուսուցողական նյութերի, թե՛ միջառարկայական կապերի օգնությամբ:

Մեր հետազոտության տեսական հիմքը խնդրո առարկա թեմայի վերաբերյալ գիտական գրականության ուսումնասիրությունն է, իսկ որպես էմպիրիկ մոտեցում ընտրել ենք նախագծային ուսուցման մեթոդի կիրառումը և ուսանողներին խաղային մեթոդի կիրառմամբ ուսուցումը: Որպես հետազոտության մեթոդաբանական հենք ընտրել ենք ուսուցման ստեղծարար, թիմային, համակարգված, նախագծային և անհատական-ստեղծարար մոտեցումները:

Եվ այսպես, 2024-2025 ուսումնական տարվա 1-ին կիսամյակում ՀՊՄՀ Կուլտուրայի ֆակուլտետում «Հայոց պատմության հիմնահարցեր» առարկան դասավանդող դասախոս պատմ. գիտ. թեկնածու, դոցենտ Մարիամ Եղյանը 1-ին կուրսի ուսանողներին որպես գնահատվող հանձնարարություն առաջարկում է նախագծային ուսուցման շրջանակներում դիտարկել հետևյալ հիմնահարցը. ինչպե՞ս մատուցել Հայոց պատմության որոշակի դրվագներ երեխաներին իրենց մասնագիտության հետ համատեղ (պար, կերպարվեստ և գծանկարչություն, կիրառական արվեստ: Ուսանողներն իրենք են ընտրել մատուցման խաղային մեթոդը: Գործողությունների պլանը նախանշելուց հետո կազմվել է նախագծային աշխատանքի օրացույցը, հստակեցվել են նպատակը, խնդիրը և վերջնարդյունքները:

Նախագծային աշխատանքի 2-րդ փուլում դասավանդող դասախոսը ուսանողներին ծանոթացրել է միջառարկայական կապեր և նախագծային մեթոդ հասկացությունների և աշխատանքին ամօձվող բազմաթիվ եզրույթների նրանց ուղղորդելով դեպի աշխատանքի կազմակերպման առավել արդյունավետ մոտեցում:

Այնուհետև դասավանդող դասախոսը ուսանողներին ծանոթացրել է անհրաժեշտ գիտամեթոդական գրականության, որն ուսումնասիրելուց հետո ուսանողներն անցել են գործի: Նախ՝ նրանք ընտրել են նյութը, կատարել ուսումնասիրություն և խորացրել իրենց գիտելիքները նախանշված թեմաների վերաբերյալ: Աշխատանքի ամենակարգից ուսանողներն աշխատել են թիմերով, իսկ ընթացքում իրար մեջ բաշխել են դերերը: Արդյունքում թիմերը ստեղծել են տարբեր տարիքային խմբերի համար 10-ից ավելի խաղ: Դրանց մի մասը դարձել է տվյալ հոդվածի նյութը, իսկ մյուսները կներկայացվեն մեկ այլ աշխատանքում:

Խաղերից մի քանիսը ստեղծված են Մոնոպոլիա հայտնի խաղի սկզբունքով: Դրանցից առաջինը կոչվում էր «Ֆիդայիների արկածները»: Խաղը նախատեսված է 6+ տարիքային խմբի երեխաների համար: Ֆիդայիների (Անդրանիկ, Աղբյուր Սերոբ, Արաբո, Գևորգ Չաուշ) ֆիգուրները պատրաստված են կանաչ գույնի թղթից, զենքը ձեռքներին: Երեխաներն իրենք են ընտրում, թե որ հերոսին են ներկայացնելու: Խաղավարը նրանց համար կարդում է անհրաժեշտ տեղեկատվությունը: Այնուհետև խաղը սկսում են դատարկ դաշտից: Երեխաները հերթով նետում են զառը, քաշում են քարտը (դրանք դեղին են կամ կապույտ), կարդում են հարցը և փորձում պատասխանել: Դեղին գույնի քարտերը պարունակում են առաջադրանք օրինակ, «Պատկերացրու, որ զինակիցդ վիրավորվել է և ասա նրան խրախուսող խոսքեր»: Երեխան կարող է հրաժարվել պատասխանելուց և մեկ քայլ հետ գնալ: Հարցազրույցի ժամանակ մենք ուսանողին հարցրինք, թե ինքն ինչպես կպատասխաներ այդ հարցին: «Ես քեզ հետ եմ, ես քեզ կօգնեմ, ես քեզ մենակ չեմ թողնի, մենք միասին կհաղթահարենք սա», ասաց ուսանողը: Տվյալ դեպքում երեխայի մեջ զարգանում է կարեկցանքի և ընկերոջ նկատմամբ անտարբեր չլինելու ունակությունը (ապրումակցում): Առաջադրանքը կատարելու դեպքում երեխան մեկ քայլ առաջ է գնում և սպասում մյուսների հերթին: Եթե չի պատասխանում, մնում է նույն տեղում: Կապույտ խաղաքարտերի վրա հարցեր են, օրինակ՝ «Ով է Անդրանիկ Օզանյանը»: Երեխան երեք տարբերակից պիտի ընտրի մեկը: Տվյալ հարցի տարբերակներն են. 1) Հայոց բանակի սպա, 2) օսմանյան սուլթան, 3) ռուս զեներալ: Խաղում կան նաև

«Բարեբախտության քարտեր» (գյուղացիները կերակրեցին քեզ, ուստի դու պատրաստ ես առաջ շարժվել, մեկ քայլ առաջ գնա) և «Խոչընդոտներ» (օրինակ՝ թշնամին քեզ նկատեց, հետ գնա): Խաղն ավարտվում է, երբ երեխաներից մեկը հասնում է կարմիր դրոշակով նախանշված դաշտին: Խաղադաշտի ներսում Հայկական լեռնաշխարհի քարտեզն է: Հարցազրույցի ժամանակ պարզեցինք, որ ուսանողները խաղը փորձարկել են բակի երեխաների հետ և նշում են, որ երեխաների համար այն շատ հետաքրքիր էր. նրանք կլանված խաղում էին: Խաղը որոշակի թեմատիկայով առավելագույնս պարզ տեսքով փոքր տարիքային խմբի երեխային տալիս է խորացված գիտելիք, զարգացնում է երեխաների կենտրոնացումը, ստեղծում է առողջ մրցակցային մթնոլորտ: Այն հարցին, թե ինչպես է ուսանողը հետագայում այս փորձը կիրառելու երեխաների հետ աշխատելիս, ուսանողն առաջին հերթին նշեց՝ հայրենասիրություն դաստիարակելու նպատակով, հետո ավելացրեց, որ կառաջարկի նկարչական խմբակի իր սաներին խաղից հետո պատկերել իրենց նախընտրած հերոսներին, և երեխաների հետ աշխատելու իր սեփական փորձից ավելացրեց, որ երեխաներին կառաջարկի պատկերել տվյալ հերոսներին՝ ստացած գիտելիքի հիման վրա:

Մոնոպոլիայի սկզբունքով ստեղծված հաջորդ խաղը կոչվում է «Պատմահարց»: Այն ստեղծված է նույն սկզբունքով, սակայն հարցերը վերաբերում են Հայոց արքաներին և թագուհիներին: Խաղն իր բովանդակությամբ և հարցերով նախորդից ավելի բարդ է և նախատեսված է ավելի բարձր տարիքային խմբի՝ դպրոցականների համար: Երեխաները պետք է շատ ուշադիր լսեն խաղավարին, որը կպատմի նրանց հայոց թագավորների ու թագուհիների մասին պատմություններ և ցույց կտա նրանց պատկերները, որպեսզի կարողանան հետո պատասխանել 45 հարցից իրենց բաժին ընկածին: Ուսանողը նշեց, որ այս խաղը նախատեսված է երեխաների ուշադրությունը կենտրոնացնելու համար: Այստեղ երեխաները ընդգրկված են փոքրիկ խմբերի մեջ, և այն նախատեսված է մինչև 20 աշակերտի համար: Խաղը փորձարկվել է իրար անծանոթ երեխաներից բաղկացած մի խմբում և ուսանողը նշեց, որ երեխաներն անմիջապես սկսեցին համագործակցել միմյանց հետ, այսինքն՝ ստեղծվել է առողջ համագործակցության մթնոլորտ:

Առավել հետաքրքրական էր, մեր կարծիքով, կիրառական արվեստի բաժնի ուսանողների ստեղծած Մարիամ անունով տիկնիկը: Այն ներկայացված է Արցախի տարագրվ, ներսում տեղադրված է սկավառակ, որտեղ տիկնիկը՝ Մարիամը, պատմում է իր որդու՝ մարշալ Հովհաննես Բաղրամյանի մասին: Մեր՝ «ինչպե՞ս ես քո մասնագիտական կարիերայում և, ինչու չէ, նաև քո սեփական երեխաների հետ խաղալիս օգտագործելու տիկնիկին» հարցին, աղջիկը պատասխանեց, որ երեխան կարող է միաժամանակ խաղալ և լսել ձայնագրությունը, որը նրա գիտակցության մեջ կսերմանի սեփական հողի և անցյալի նկատմամբ որոշակի պատկերացում և հարգանք, այն է՝ հայրենասիրություն: Իրենց թիմային աշխատանքի մասին հարցին ուսանողն ասած, որ սովորեցին մեկը մյուսին լսել և միասին գտնել իրենց գաղափարներն իրագործելու ուղին: Բացի դրանից, ուսանողը նշեց, որ դպրոցում պատմություն առարկան չի սիրել, բայց այս նախագծային աշխատանքը կատարելուց հետո վերաբերմունքն առարկայի նկատմամբ փոխվել է, և եթե ուսուցիչը

դպրոցում գոնե մեկ անգամ այդպիսի խաղ կազմակերպեր, ինքը կսիրեր պատմությունը: Բացի դրանից՝ նա ձեռք է բերել ինքնավստահություն իր սեփական կարողությունների նկատմամբ, իսկ մենք գիտենք, որ պոզիտիվ զգացմունքներն ունեն դրական ազդեցություն թե՛ ուսանողի, թե՛ դասավանդողի վրա և նպաստում են ստեղծարար մտածողության զարգացմանը [3, էջ 53]:

Կուրիկ-ռուրիկ խաղը 6-րդ դասարանի երեխաների համար է: Այստեղ խաղի մասնակիցները երկու հոգի են: Կուրիկ ռուրիկի վրա պատկերված են մեր ազգային գործիչների նկարներ՝ գլուխկոտրուկի ոճով իրարից բաժանված: Խաղավարը կարդում է հարցը, իսկ նրանք, հասկանալով թե ում մասին է խոսքը, պետք է արագ հավաքեն գործչի պատկերը: Հաղթում է նա, ով առաջինն է հավաքում գլուխկոտրուկը: Խաղն ուժեղացնում է տրամաբանությունը, ուշադրությունը, տալիս է գիտելիք, որոշակի իրավիճակներում ձկունություն դրսևորելու ունակություն:

Կարևոր է նաև նշել, որ հարցազրույցի ընթացքում ուսանողները նշեցին, որ հետազոտության ընթացքում, բացի նման աշխատանք կատարելու և տարբեր առարկաներ համատեղելու հմտություն ձեռք բերելուց, նաև այլ՝ խորացված գիտելիք են ստացել Հայոց պատմությունից, Հայաստանի պատմական աշխարհագրությունից, ազգագրությունից, ինչպես նաև սովորել են կիրառել իրենց մասնագիտական գիտելիքները: Մեզ համար կարևոր է նաև հուզական պահը, երբ ուսանողները խոսում էին երեխաների մեջ հայրենասիրություն սերմանելուց և ապագայում իր երկրի լավ քաղաքացի դաստիարակելուց, հուզվում էին իրենց հաջողված փորձից և իրենց աշխատանքի արդյունքներից և մտածում էին խաղերը ապագայում լրամշակելու ու կատարելագործելու մասին:

Ստացված արդյունքները

Վերոհիշյալն իրականացնելուց հետո կարող ենք ասել, որ նախագծային ուսուցման միջով ՀՊՄՀ ուսանողների կատարած աշխատանքը հաջողված է մի քանի առումներով, որոնք կբաժանենք երկու խմբի: Նախ խոսենք այն մասին, թե ինչ տվեց այդ ուսուցումը մեր ուսանողներին.

- Խաղերը պատրաստելիս նրանք ավելի խոր հետազոտություն կատարեցին Հայոց պատմությունից, Հայաստանի պատմական աշխարհագրությունից և Հայ ազգագրությունից: Այս ամենի արդյունքում զարգացան նաև նրանց հետազոտական հմտությունները. աղբյուրներից նյութ հայթայթել, մեծահասակներից ու ուսուցիչներից հարցազրույց վերցնել և ամփոփել կատարվածի արդյունքները:

- Զարգացան ուսանողների որոշակի մանկավարժական հմտություններ. խաղի միջոցով երեխաներին բան սովորեցնել, նրանց ներշնչել սեփական ժողովրդի ու պատմության նկատմամբ հարգանքի զգացում:

- Խաղերը երեխաներին սովորեցնելիս և նրանց հետ խաղալիս ուսանողները որոշակի մանկավարժական հմտություններ ձեռք բերեցին, ավելի լավ հասկացան երեխաների հոգեբանությունը, սովորեցին շփվել նրանց հետ, ինչը որոշակի փորձ է, որ պետք կգա նրանց թե՛ մասնագիտական ոլորտում, թե՛ սեփական երեխաներին դաստիարակելիս:

- Սովորեցին աշխատել թիմում:

- Ձեռք բերեցին որոշակի վստահություն իրենց սեփական ուժերի նկատմամբ:

• Ձեռք բերեցին որոշակի փորձ՝ համատեղելու իրենց մասնագիտական գիտելիքները նոր ստացած գիտելիքների հետ:

• Ուզում ենք նաև ընդգծել հուզական պահը. հարցազրույցի ընթացքում, ուսանողները իրենց աշխատանքը ներկայացնելիս և հաջողված փորձի մասին պատմելիս հուզվեցին՝ խոսելով իրենց ձեռք բերած հմտությունների մասին:

• Ստեղծվեց մի քանի ինքնատիպ ու հետաքրքիր խաղ, որը ուսանողները կկիրառեն հետագայում՝ երեխաների հետ աշխատելիս:

Ինչ վերաբերում է խաղային մեթոդի կիրառման արդյունավետությանը դպրոցականների և ավելի ցածր տարիքային խմբի երեխաների հմտություններ զարգացնելուն, կցանկանայինք ընդգծել հետևյալը.

• Երեխաները ձեռք բերեցին որոշակի գիտելիք իրենց նախնիների հերոսական կյանքից, որոնք, մեր ուսանողների կարծիքով «երբեք չեն մոռանա»:

• Երեխաները ձեռք բերեցին թիմում աշխատելու հմտություններ:

• Երեխաներն ունեցան առողջ մրցակցության հաջողված փորձառություն, որը պետք կգա նրանց հետագայում՝ հասակակիցների հետ շփվելիս:

• Այս խաղերը նրանց մոտ զարգացրեցին կենտրոնանալու և արագ կողմնորոշվելու ունակություն:

Եզրակացություն

Մեր ժամանակներում և մեր հասարակության առջև ծագած խնդիրներին դիմակայելու համար ապագա քաղաքացին ու հասուն մարդը պետք է, բացի մասնագիտական կարողություններից, ցանկացած խնդրի նկատմամբ դրսևորի բազմակողմափ մոտեցում ցուցաբերելու ունակություն, ինչում նրան մեծապես օգնում են հասարակական գիտությունները, այդ թվում՝ նաև սեփական ժողովրդի պատմությունը և նրա անցած ուղու մասին կայուն գիտելիքները: Պատմության դասերը, մեր կարծիքով, հայրենասիրություն դաստիարակելու լավագույն միջոցն է, քանի որ մարդկության մեծ մասը սովորում է իր սեփական սխալների վրա: Նախագծային աշխատանքի արդյունավետությունը, ի թիվս այլ բաների, կախված է նաև միջառարկայական կապերի գործածման հմտությունից, որն ապահովում է տվյալ երևույթի հանդեպ բազմակողմանի մոտեցում:

Մյուս կողմից, կրթական գործընթացում խաղերի գործածումը նպաստում է սովորողների մի շարք հմտությունների զարգացմանը, որոնք իրենց հերթին նպաստում են հասարակության լիիրավ անդամ և լավ մասնագետ դառնալուն: Խաղային մեթոդը երեխաների մեջ զարգացնում է կենտրոնանալու ունակություն և ուսումնական գործընթացում ավելի ակտիվ ներգրավվելու կարողություն: Բացի դրանից, խաղերը նաև երեխաների համար ավելի դրական մթնոլորտ ստեղծելու միջոց են, ինչն իր հերթին նպաստում է ուսումնական նյութի ավելի լավ յուրացմանն ու սովորելու նկատմամբ ավելի դրական վերաբերմունքի ստեղծմանը: Բացի մասնագիտական գրականությունն ուսումնասիրելուց՝ մենք վերոհիշյալի մեջ համոզվեցինք սեփական փորձով:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Խաչատուր Աբովյանի անվան հայկական պետական մանկավարժական համալսարան, Առաքելություն և արժեքներ, aspu.am, (02.02.2026)
2. Dilly Fung, Connected Curriculum For Higher Education, <https://www.jstor.org/stable/j.ctt1qnw8nf> last seen (02.03.2026)

3. Tsai Chih-Yung; Chang Ya-Han; Lo Chia-Lun. Learning under time pressure: Learners who think positively achieve superior learning outcomes from creative teaching methods using picture books //Thinking skills and creativity, v. 27, March 2018, p. 55–63.
4. Кунназарова, Г. И. Использование игровых методов в обучении английскому языку детей в дошкольных учреждениях //Мировая наука. — 2020. — №. 12 (45). — С. 199–202.
5. Петракова Л.И. Пути формирования патриотических ценностей у старших подростков в процессе преподавания истории родного края // Русин. 2013. №3 (33) С.174–179.
6. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: В 2 т. Т.1. / Г.К. Селевко М.: Издательство НИИ школьных технологий, 2006. С. 319.
7. Суслов А. Ю., Салимгареев М. В., Хамматов Ш. С., Инновационные методы преподавания истории в современном вузе // Образование и наука. 2017. Т. 19. № 9. С. 70–85.
8. Н. В. Чернова, Н. Н. Макарова, Наглядные методы обучения и проектные методики на уроке истории, Перспективы Науки и Образования. 2018. 6 (36), с. 109
9. [https://www.facebook.com/groups/506209484108276/?ref=share_group_link&__cft__\[0\]=AZZQW8wXK915lqIEPqDKZq5QpGzmlhLMsrfM3I8h2jrdF1fmF8t2m8SjhiMj6YXcA8a9I8GQ-cqLnASTi74j_iW_ugAjkXrZYXabpvIEUxTdUjGdJJAMmowtJhgtsDSolI5DTN5-gORvaqjs7nHLZEsNMiGCOUySbGbeBulRg2pPYv-n4P0k00xU_2_Yb_i_IJujTV6yUwTc-OR-lpTL--Fw6xoCcCvvKu4rTJpXWXgAg&__tn__=%2Cd-UC%2CP-y-R](https://www.facebook.com/groups/506209484108276/?ref=share_group_link&__cft__[0]=AZZQW8wXK915lqIEPqDKZq5QpGzmlhLMsrfM3I8h2jrdF1fmF8t2m8SjhiMj6YXcA8a9I8GQ-cqLnASTi74j_iW_ugAjkXrZYXabpvIEUxTdUjGdJJAMmowtJhgtsDSolI5DTN5-gORvaqjs7nHLZEsNMiGCOUySbGbeBulRg2pPYv-n4P0k00xU_2_Yb_i_IJujTV6yUwTc-OR-lpTL--Fw6xoCcCvvKu4rTJpXWXgAg&__tn__=%2Cd-UC%2CP-y-R) (02.02.2026)