



<<Նոր ժամանակի կրթություն>> ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱԿՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ  
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման`

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան` <<Կենսաբանություն>>

Հետազոտող ուսուցիչ` Լ. Գյուրջինյան

Ուսումնական հաստատություն` Երևանի թիվ 116 հիմն. դպրոց

Երևան 2022

## ՑԱՆԿ

Ներածություն—	2
Խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև—	3
ProProfs—	5
ProProfs flashcards—	6
ProProfs crossword—	7
Wordwall—	7
LearningApps.org—	8
Kahoot—	9
Qwizz—	10
Խաղ` Սարդոստայն—	11
Խաղ` Chain story /շղթայական պատմություն/—	12
Խաղ` Running dictation/ Վազք-թելադրություն/—	13
Խաղ` picture dictation Նկար թելադրություն/—	13
Օրվա դասի պլան—	14
Եզրակացություն —	17

## Ներածություն

Խաղի նշանակության մասին հայ մեծ գրող Ն.Թումանյանը հետևյալն է գրել. «Խաղը նրա՝ մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, դա նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան ինչ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունվում է, հեշտ էլ յուրացնում առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու»:

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման եղանակ է: Խաղի ընթացքում երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Սակայն դրա արդյունքում երեխայի մեջ ձևավորվում է մեծ դառնալու, հասարակայնորեն արժեքավոր դեր կատարելու դրդապատճառ:

Խաղի դաստիարակչական նշանակությանը մեծ դեր է հատկացրել Ա.Ա.Մակարենկոն: Նա գտնում էր, որ երեխան միշտ պետք է խաղա: Երեխան ունի խաղալու կիրք և այն պետք է բավարարել:

Սիրում եք երեխային՝ խաղացեք նրա հետ, խաղացեք իսկական, անկեղծ, և դա կլինի Ձեր ամենամեծ նվերը նրան:

Յուրաքանչյուր ուսուցիչ երեխայի դպրոց մուտք գործած առաջին օրվանից նրան ուղղորդում է դեպի ինքնակազմակերպման, ինքնուրույնության, սեփական արարքների համար պատասխանատվության գիտակցման և գիտելիքներ ձեռք բերելու գործողություններին:

Մանկավարժության և հոգեբանության ոլորտը ներկայացնող մասնագետները գտնում են, որ երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումը 1-ին հերթին լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտում են խաղի միջոցով: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ: Երբ խաղը մուտք է գործում կենցաղի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ, կամ ինչու չէ, նաև աշակերտ\_աշակերտ հարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են:

Առանձնապես մեծ է դիդակտիկ խաղերի դերը: Ուսուցումը իրականում պետք է իրականացվի դիդակտիկ խաղերի միջոցով, որոնք ամենաարդյունավետն են: Դրանց միջոցով երեխաները սովորում են դասարանում ստեղծել ուրախ, անկաշկանդ մթնոլորտ: Երեխաների մեջ ձևավորվում են սեփական գործունեությունը կազմակերպելու, ընկերների հետ համագործակցելու ունակություններ:

Ակտիվանում են երեխաների մտածողությունը, ուշադրությունը, խոսքը և երևակայությունը:

Դիդակտիկ խաղերի նպատակն է՝ երեխային խաղալով սովորեցնել համեմատել, համադրել, դասակարգել, ընդհանրացնել, այսինքն կատարել մտավոր գործողություններ: Սակայն ուսուցողական խնդիրը մնում է սովորողների համար

աննկատ և նրանց թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է: Խաղերը նպաստում են ուշադրության, հիշողության, դիտումնականության, ընկալման զարգացմանը: Սա է պատճառը, որ դիդակտիկ խաղը դրվում է որպես ուսուցման լավագույն մեթոդ:

## **Խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև**

Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները:

Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր:

Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռք բերում և զարգացնում զննողականությունը :

Յան Ամոս Կոմենսկին: Մանկավարժական տեխնոլոգիաներն ունեն դրսևորման երկու ձև. մի դեպքում դրանք բխում են տեսությունից, մյուս դեպքում՝ սկիզբ են առնում պրակտիկայից: Ուսուցման տեխնոլոգիաների հաջորդականությունն է մշակել չեխ մանկավարժ-հոլմանիստ Յան Ամոս Կոմենսկին:

- հստակ նախատեսված նպատակներ
- այդ նպատակներին հասնելու հստակ միջոցներ
- որոշակի կայուն կանոններ, թե ինչպես կիրառել այդ միջոցները դրված նպատակներին հասնելու համար

Մանկավարժական տեխնոլոգիաները բնութագրվում են մի շարք հատկանիշներով.

- ուսուցման և դաստիարակության հստակ, հաջորդական մանկավարժական և դիդակտիկական սկզբունքներով մշակված նպատակների առկայություն
- յուրացման ենթակա նյութի կամ տեղեկատվության կառուցում, խտացում և համակարգում
- դիդակտիկական, տեխնիկական, այդ թվում նաև համակարգչային միջոցների համակարգված կիրառությունն ուսուցման և ստուգման գործընթացում

- ուսուցման և դաստիարակության ախտորոշիչ գործառույթի ընդգծում

Անհրաժեշտ է տարբերել մանկավարժական տեխնոլոգիաները ուսուցման մեթոդիկայից:

Մանկավարժության տեխնոլոգիաները կարողանում են ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը վերարտադրել, խաղարկել և դրա հետ միասին երաշխավորել ուսումնադաստիարակչական աշխատանքների կամ մանկավարժական խնդիրների լուծման բարձր որակ: Ժամանակակից դիդակտիկայում կան տարաբնույթ տեխնոլոգիաներ, քանի որ յուրաքանչյուր հեղինակ և դասավանդող մանկավարժական գործընթացի մեջ ներմուծում է ինչ-որ նոր և անհատական գիծ: Սակայն բազմաթիվ նմանություններից և ընդհանուր հատկանիշներից ելնելով՝ առանձնացնում են տեխնոլոգիաների հետևյալ տեսակները.

- ըստ կիրառման մակարդակի. ընդհանուր մանկավարժական, մասնավոր մեթոդոլոգիական (առարկայական) և լոկալ կամ տեղայնացված (մոդուլային)
- ըստ փիլիսոփայական հիմնավորման. գիտական և կրոնական, մարդասիրական և բռնապետական
- ըստ փորձի յուրացման գիտական հայեցակարգի. զարգացնող, զուգորդական-ռեֆլեկտորային
- ըստ անհատական կառուցվածքի կողմնորոշման. տեղեկատվական (գիտելիքի, կարողությունների և հմտությունների ձևավորում), գործառնական (մտածողական գործողությունների ձևավորման միջոցներ), փորձարարական (ստեղծագործական կարողությունների զարգացում), կիրառական (գործնական-պրակտիկ ոլորտի ձևավորում)
- ըստ յուրացման ավանդական համակարգի արդիականացման բնույթի. սովորողների գործունեության ակտիվացում և խթանում, ուսուցիչ-աշակերտ հարաբերությունների ժողովրդավարական և մարդասիրական մոտեցման ներդրում, ուսումնական նյութի ակնառու-դիդակտիկական վերափոխում:

Մանկավարժական տեխնոլոգիաները դասակարգվում են նաև ըստ գերակշռող հատկանիշ ունեցող նպատակների և գերխնդիրների, ըստ ուսուցման կազմակերպման գործադրվող ձևի, ըստ գերակշռող մեթոդների, որոնք առավել շատ են գործածվում:

Յուրաքանչյուր տեխնոլոգիայի կիրառման դեպքում պետք է հետևել.

- դրա գործադրման մակարդակին
- գիտելիքների յուրացման առաջատար հայեցակարգին
- կրթության բովանդակության առանձնահատկությանը
- սովորողների որակի հատկանիշներին
- ուսուցման կազմակերպման գերակշռող մեթոդներին
- փիլիսոփայական հիմնավորմանը:



Ամեն քայլափոխի տարբեր ոլորտներում հանդիպում ենք S2S-ների կիրառությանը , որոնցից հեռու չէ նաև կրթական ոլորտը՝ մասնավորապես դպրոցը: S2S-ի ինտեգրացումը դասապրոցեսում բարձրացնում է ուսման որակը, ուսուցման գործընթացը դարձնում է ավելի հետաքրքիր ու բովանդակալից: Գաղտնիք չէ ,որ աշակերտների մոտիվացիան մեծանում է այն դասերին, որոնք ներառում են տեսանյութ, առցանց թեստ, ինտելեկտուալ և ինտերակտիվ խաղեր, խաչբառեր և այլն: Այդ իսկ պատճառով ժամանակի հրամայականն է դարձել, որ ուսուցիչներս դասի պլան կազմելիս անպայման հաշվի առնենք աշակերտների հետաքրքրության շրջանակները: Աշակերտը նախընտրում է դիտել տեսանյութ, լրացնել առցանց թեստ, խաղալ ուսումնական խաղեր, քան ավանդական գրքով ու տետրով սովորելը: ProProfs.com կայքի առաջարկում է բազմազան գործիքներից մի քանիսը, որոնցից օգտվում են աշխարհի 1 միլիոնից ավելի օգտատերեր: Հարթակն ունի լայն հնարավորություններ՝ ինքնագնահատման թեստեր, \$լեռքարտեր, [ինտելեկտուալ խաղեր](#), գլուխկոտրուկներ, հանելուկներ, խաչբառեր, ուսուցման հարթակ, [հարցումներ](#), քննարկումներ, հեռավար դասընթացներ, զրուցարաններ և այլն: Ուսումնական գործընթացը արդյունավետ և հետաքրքիր կազմակերպելու համար անհրաժեշտ է տարբեր առցանց գործիքներ համադրել: Այդպիսի գործիքների բազմազանություն է ապահովում ProProfs հարթակը:

Այժմ թվարկենք առցանց խաղ-առաջադրանքների առավելությունները և թերությունները

### Առավելությունները

- Հետաքրքիր է իր կառուցվածքով և ստեղծում է մոտիվացիա
- Տալիս է հարցերը բազմազան ձևերով ներկայացնելու հնարավորություն
- Նույն հարցաշարը տարբեր աշակերտների տարբեր դասավորությամբ ներկայացնելու հնարավորություն
- Պատասխանների տեղափոխություն յուրաքանչյուր աշակերտի համար
- Ինքնագնահատման հնարավորություն
- Արտագրելու նվազ հավանականություն
- Ազատում է ուսուցչին գնահատումից
- Աշակերտը հնարավորություն ունի թեստը լրացնելու նաև տանը, որի շնորհիվ սովորում և ամրապնդում է գիտելիքները

- Տեսնում իր սխալը, մտապահում և հաջորդ փորձի ժամանակ ընտրում ճիշտ պատասխանը

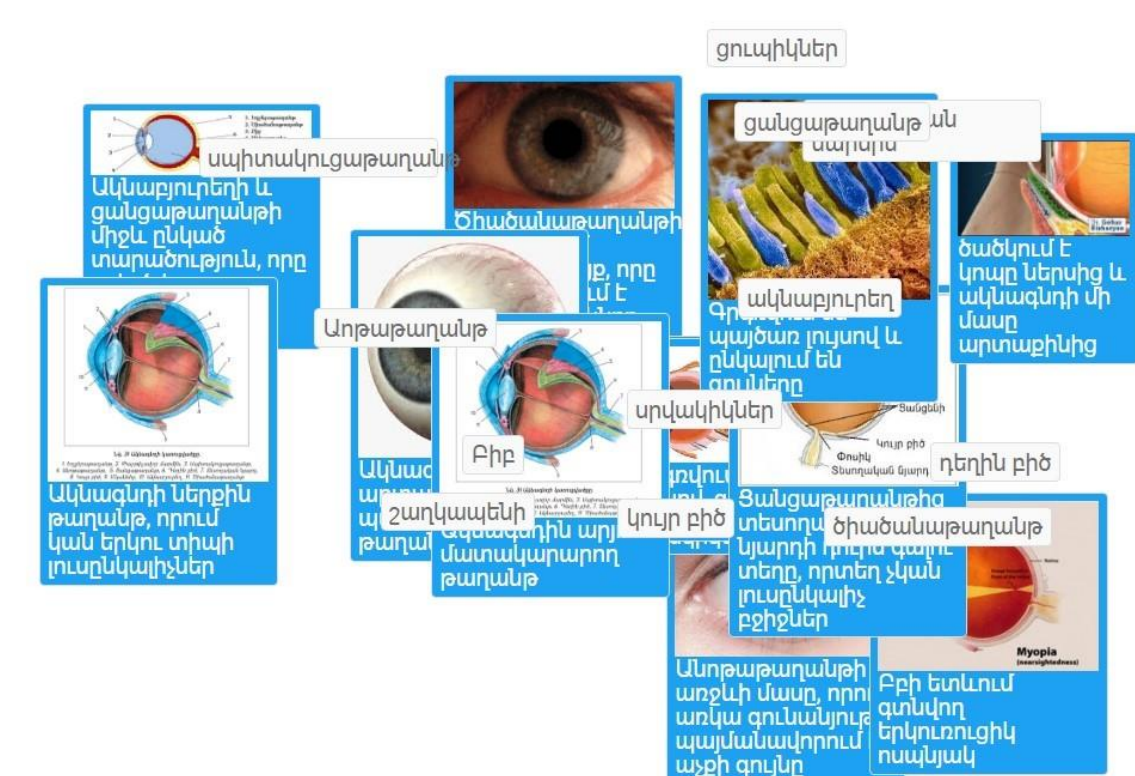
### Թերությունները

- Ուսուցիչ պահանջվում է ավելի մեծ ջանքեր, քան պատրաստի թեստերի ժողովածուից օգտվելիս
- Համակարգչի, հեռախոսի, պլանշետի, համացանցի բացակայություն
- Համակարգչային գրագիտության բացակայություն

Այսօրվա ուսուցիչը ժամանակի հետ չքայլել չի կարող, ևս առնվազն մեկ քայլ առաջ պետք է լինի համակարգչային գրագիտությամբ, որպեսզի հետաքրքրություն մտցնի դասապրոցեստում: Այդպիսի խնդիրների լուծման համար էլ առաջարկում եմ մի հետաքրքիր հարթակ՝ *ProProfs*:



Ֆլեշքարտերը մեզ հնարավորություն են տալիս սովորել ցանկացած ժամանակ, ցանկացած տեղում, հիշել բառեր և արտահայտություններ : Ֆլեշքարտերը ևս հանդիսանում են խաղային դիդակտիկ նյութեր, որոնց հնարավորությունները բազմազան են և հետաքրքիր: Ֆլեշքարտը կարելի է ներկայացնել տարբեր ռեժիմներով՝ **Flashcards, Memorize, Quiz, Match, Gravity**:





## Խաչբառ` Crossword,

Բառացի` «խաչվող բառեր»), ամենատարածված [քառախառն](#) աշխարհում:  
Անհրաժեշտ է գտնել առաջադրվող հարցի պատասխանը և տեղադրել խաչբառի ցանցի համապատասխան համարով վանդակներում: Լրացված բառերը հատվում են միմյանց, ինչն օգնում է խաչբառը լուծելուն:

**Across**

2. XY սեռական քրոմոսոմ ունեցող սեռ
6. Քրոմոսոմի որևէ հատվածի կորուստ
7. Գենետիկայի հիմնադիրը
8. 21-րդ գույգի տրիսոմիա
9. Ավանջի մագակալում
10. Առանձնյակի բոլոր գեների ամոռոցը բուլոմ

**Down**

1. Ալելային գեներից մեկը դոմինանտ է, մյուսը՝ ռեցեսիվ
3. XX սեռական քրոմոսոմ ունեցող սեռ
4. Կանաչ, կարմիր գունակուրություն
5. Սերնդում գերիշխող հատկանիշ
11. Ոչ հոմոլոգ քրոմոսոմների միջև մասերի փոխանակում








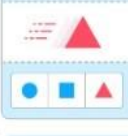

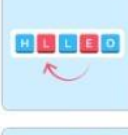








Submit Give Up

<https://www.proprofs.com/games/crossword/-78577/>

<https://www.proprofs.com/survey/t/?title=boicz>



**Wordwall գործիքի օգնությամբ կարելի է ստեղծել տարաբնույթ խաղեր ուսուցման գործընթացը առավել արդյունավետ դարձնելու համար:  
Ջրաշալի գործիք է վիկտորինաներ և բառախաղեր ստեղծելու համար:**

	<b>Match up</b> Drag and drop each keyword next to its definition.		<b>Quiz</b> A series of multiple choice questions. Tap the correct answer to proceed.		<b>Missing word</b> A cloze activity where you drag and drop words into blank spaces within a text.
	<b>Group sort</b> Drag and drop each item into its correct group.		<b>Matching pairs</b> Tap a pair of tiles at a time to reveal if they are a match.		<b>Unjumble</b> Drag and drop words to rearrange each sentence into its correct order.
	<b>Random cards</b> Deal out cards at random from a shuffled deck.		<b>Find the match</b> Tap the matching answer to eliminate it. Repeat until all answers are gone.		<b>Open the box</b> Tap each box in turn to open them up and reveal the item inside.
	<b>Anagram</b> Drag the letters into their correct positions to unscramble the word or phrase.		<b>Labelled diagram</b> Drag and drop the pins to their correct place on the image.		<b>Gameshow quiz</b> A multiple choice quiz with time pressure, lifelines and a bonus round.
	<b>Crossword</b> Use the clues to solve the crossword. Tap on a word and type in the answer.		<b>Whack-a-mole</b> Moles appear one at a time, hit only the correct ones to win.		<b>True or false</b> Items fly by at speed. See how many you can get right before the time runs out.
	<b>Balloon pop</b> Pop the balloons to drop each keyword onto its matching definition.		<b>Maze chase</b> Run to the correct answer zone, whilst avoiding the enemies.		<b>Airplane</b> Use touch or keyboard to fly into the correct answers and avoid the wrong ones.

<https://wordwall.net/embed/3f5ff5be084c42b5b1374a38bb88e058?>

<https://wordwall.net/embed/b914e0827bf7426a83128e80765e7a38>

<https://wordwall.net/embed/37c924d1da824b72be0ca2c04c92c3b9>

# LearningApps.org

Learnapps-ի օգնությամբ դուք կարող եք ստեղծել ավելի քան 15 և ավել տեսակի առաջադրանքներ՝ դրանցից յուրաքանչյուրի համար ընտրելով՝ խաչքառ, վիկտորիան, գտնել զույգ, լրացնել բացերը, կախաղանը, վերականգնել կարգը և այլն:

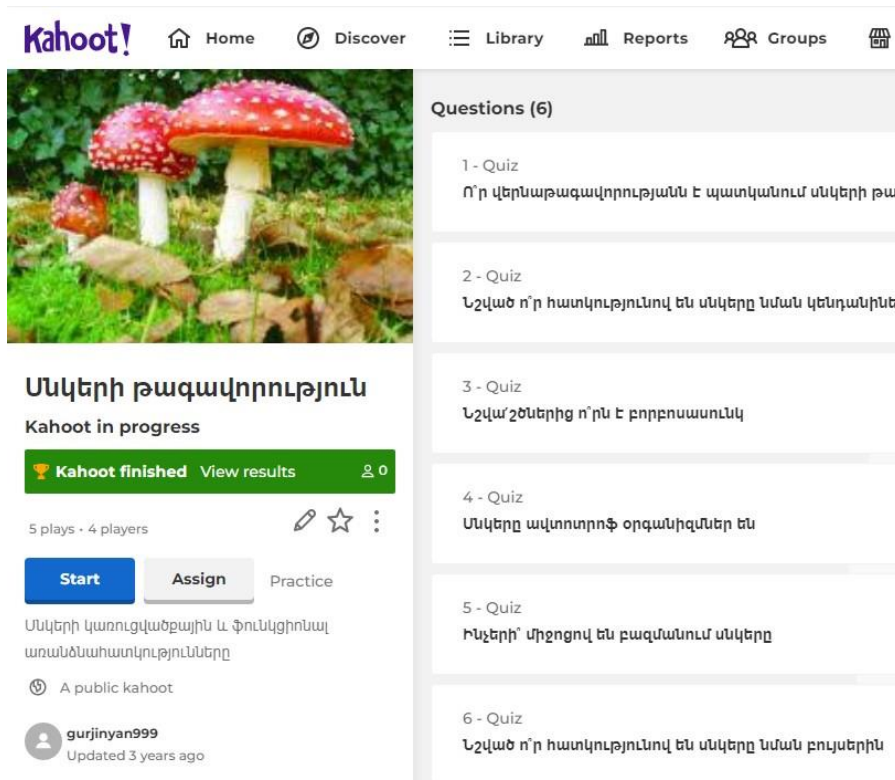


[ՕՐԳԱՆՆԵՐ: ՕՐԳԱՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳԵՐ \(learningapps.org\)](https://learningapps.org)



Աշակերտի գիտելիքների վերանայման, ձևավորող գնահատման համար կամ որպես առույգացնող վարժանք դասապրոցեսում կարելի է օգտագործել Kahoot առցանց գործիքը: Սովորողները հավաքվում են ընդհանուր էկրանի շուրջ, որը կարող է լինել ինտերակտիվ գրատախտակ, պրոյեկտոր կամ համակարգչի մոնիտոր: Kahoot կարելի է խաղալ տարբեր բջջային հեռախոսներով, խաղացողները միանում են օգտագործելով խաղի կողմից առաջարկված PIN կոդը, որը ցույց է տրված ընդհանուր էկրանի վրա, և օգտագործում են բջջային սարք, որպեսզի պատասխանեն ուսուցչի ստեղծած հարցերին: Այս հարցերը հետո կարող են փոխվել մրցանակային միավորների: Յուրաքանչյուր հարցից հետո միավորները հայտնվում են առաջատարների տախտակում: Kahoot!-ը իրականացնում է նաև 'Jumble'(խառնաշփոթ): խառնաշփոթ հարցերը նախատեսված են նրա համար, որ խաղացողները պատասխանները դասավորեն ըստ ճիշտ հերթականության, այլ ոչ թե ընտրել միայն մեկ ճիշտ պատասխան: Այն առաջարկում է նոր փորձ, որն աշակերտների մոտ ձևավորում է ուշադրության կենտրոնացում:

<https://create.kahoot.it/details/ec59ea83-cf61-4c13-bb72-20f6cd356ca5>



The screenshot shows the Kahoot! interface for a quiz titled "Սնկերի թագավորություն" (Kingdom of Mushrooms). The quiz is in progress, with a progress bar at 0%. The interface includes a navigation bar with Home, Discover, Library, Reports, and Groups. The main content area displays the quiz title, a "Kahoot finished" status, and a list of six questions. The questions are:

- 1 - Quiz: Ո՞ր վերնաթագավորությանն է պատկանում սնկերի թագ
- 2 - Quiz: Նշված ո՞ր հատկությունով են սնկերը նման կենդանիներ
- 3 - Quiz: Նշվա՞շեններից ո՞րն է բորբոսասունկ
- 4 - Quiz: Սնկերը ավտոտրոֆ օրգանիզմներ են
- 5 - Quiz: Ինչերի՞ միջոցով են բազմանում սնկերը
- 6 - Quiz: Նշված ո՞ր հատկությունով են սնկերը նման բույսերին



Ի տարբերություն Kahoot առցանց գործիքի, համաժամանակյա միավորային գ Նահատում կարելի է կարարել Quizizz առցանց գործիքի միջոցով: Գործիքն օգտագործելիս սովորողները պետք է իմանան համապատասխան հարցման մոտքի կողք: Սովորողները հարցադրումներին հետևում և պատասխանները նշում են տիրույթին միացված ցանկացած գործիքի (հեռախոս, համակարգիչ, պլանշետ) օգնությամբ: Հարցման ավարտին հնարավոր է MS Excel ֆորմատով ներբեռնել սովորողների միավորային գնահատականները: Այս տիրույթում աշխատելիս գնահատվում է սովորողների կատարած առաջադրանքների և՛ արագությունը, և՛ ճշտությունը: Վարժություններ ստեղծելիս հնարավոր է բազմակի ընտրանք ձևաչափով հարցադրումներ կազմել: Հարցերի հաջորդականությունը խառնվում է համակարգի միջոցով: Quizizz առցանց գործիքի կիրառման արդյունքում կունենաք.

- միավորային գնահատում իրականացնելու համար առցանց թեմատիկ վարժություններ,
- պատրաստի վարժությունները հղմամբ առցանց տարածելու հնարավորություն,
- սովորողների առաջադիմության միավորային արդյունքները ներբեռնելու հնարավորություն և դրանց վերլուծություն:

<https://quizizz.com/join/quiz/5ee051546b0e62001b4b195b/start?studentShare=true>

<https://quizizz.com/join/quiz/5f62f4a8a510af001ed7a58e/start?studentShare=true>

<https://quizizz.com/join/quiz/5f7218e66531ce001cb6751e/start?studentShare=true>

<https://quizizz.com/join/quiz/5f763996d92127001b09511f/start?studentShare=true>

<https://quizizz.com/join/quiz/5f80973333d5cb001b596b0c/start?studentShare=true>

<https://quizizz.com/join/quiz/5f9870aa261b6a001c5e226a/start?studentShare=true>

<https://quizizz.com/join/quiz/616aaa1c1926d6001e57be99/start?studentShare=true>

## ԽԱՂ՝ ՍԱՐԴՈՍՏԱՅՆ

Այս խաղի նպատակն է տեսանելի կապ ստեղծել կենդանի օրգանիզմների միջև՝ հաշվի առնելով սննդային շղթայում նրանց դերը:

Խաղի համար բոլոր մասնակիցներին նախօրոք պետք է բաժանվեն տվյալ ներկայացուցչի կարճ նկարագրերն ու սննդային նախասիրությունները՝ ներառող դերային քարտեր / սննդային շղթայի օղակները ցանկալի է ընդգրկել ըստ ներքևում գրված պատմության/:

Թելերի կծիկի օգնությամբ խաղի վերջում պետք է առաջանա սարդոստայնի տեսքով սննդային ցանց, որում բոլոր բույսերն ու կենդանիները փոխկապակցված կլինեն:

Մասնակիցները շրջան են կազմում: Վարողը ձեռքում պահելով թելերի կծիկը սկսում է խաղը.

<<Ես խաղողի վազն եմ , և իմ տերևներով սնվում է թրթուրը>>,-կծիկը նետում է <<թրթուրին>>՝ ձեռքի վրա փաթաթելով թելի ծայրը:

<<Ես թրթուր եմ և հեշտ ավար եմ սարդերի համար>>, թելը ձեռքի վրա փաթաթելուց հետո կծիկը փոխանցում է <<սարդին>>:

Եվ այսպես խաղը շարունակվում է այնքան, մինչև բոլոր մասնակիցները առնվազն մեկ անգամ ստանում են կծիկը և կապվում են միմյանց հետ՝ առաջացնելով սարդոստայն /ցանկալի է, որ մարդը նույնպես լինի սարդոստայնի բաղադրիչ մաս/: Այս սարդոստայնը սննդային շղթայի վառ օրինակ է:

Իսկ հիմա սպանում ենք սարդին:

Շրջանից հեռանալիս սարդն իր հետ կտանի շղթայի մնացած անդամներին, որոնք սերտորեն կապված են նրա հետ:

Այսպիսով՝ բնության մեջ բոլոր կենդանիներն ու բույսերը սերտորեն փոխկապակցված են և կարևոր: Ոչ ոք ավելորդ չէ և մի արարածին վերացնելիս մենք խախտում ենք մի ամբողջ համակարգի կայունությունը՝ ի վերջո վնաս տալով ինքներս մեզ:

## ԽԱՂ` Chain Story` ՇՐՔԱՅԱԿԱՆ ԴԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆ

Chain Story խաղի ընթացքում աշակերտները ընթացքում աշակերտնորը գրում են յուրաքանչյուր պատմության հաջորդ մասը, որը փոխանցվում է իրենց:

### Խաղի բնութագիրը

- Աշակերտներից մեկը իր թղթի վրա գրում է *օրինակ` «Մի անգամ...»*:
- Այնուհետև մյուս աշակերտը ավելացնում բառ, կամ բառային արտահայտություն կամ ավարտում է նախադասությունը: Հատկացված ժամանակից հետո (մի քանի բառի համար մոտ երեսուն վայրկյան, նախադասության համար մեկ րոպե) բոլոր թղթերը փոխանցվում են շրջայի հաջորդ աշակերտին:
- Կրկնում ենք գործընթացը այնքան ժամանակ, որքան ցանկանում ենք:
- Վերջում յուրաքանչյուր աշակերտ բարձրաձայն կարդում է այն պատմությունը, որն ստացվել է: Մեծաքանակ դասարանի դեպքում դասարանը կարող ենք բաժանել խմբերի:

## ԽԱՂ` Running dictation ՎԱՉՔ-ԹԵԼԱԴՐՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը մարզում է ուշադրությունը, հիշողությունը, մտածողությունը, արագ կողմնորոշվելու ունակությունը:

Աշակերտները բաժանվում են խմբերի և շարք են կազմում: Յուրաքանչյուր խմբի համար ընտրվում է մեկ աշակերտ, ով պետք է գրառումներ կատարի

/ scribe partner /: Յուրաքանչյուր խմբի համար պատին փակցվում է դասանյութից մի որևէ հատված: Մեկնարկը տրվալուց հետո յուրաքանչյուր խմբից մեկական աշակերտ / run partner / մոտենում է պատին փակցված տեքստին, կարդում այնքան հատված, որքան ունակ է մտապահել, արագ մոտենում է գրառող ընկերոջը և գրեթե շուրջով թելադրում տեքստից մտապահած հատվածը: Հետո տեքստին մոտենում է մյուս աշակերտը, կարդում հաջորդ հատվածը, թելադրում գրառողին և այդպես շարունակ մինչև վերջ: Հաղթող է ճանաչվում այն խումբը, որն առաջինն է ավարտում / իհարկե սխալները ստուգելուց հետո/:

## ԽԱՂ` -1. Picture dictation ՆԿԱՐ ԹԵԼԱԴՐՈՒԹՅՈՒՆ

Աշակերտները բաժանվում են խմբերի: Ուսուցիչը աշակերտներին բաժանում է նկարներ դասի թեմայի վերաբերյալ: Աշակերտներից մեկը բարձրաձայն ասում է նկարի պատկերները, և խմբի յուրաքանչյուր աշակերտ նկարում է: Հաղթող է ճանաչվում այն թիմը, որի նկարած պատկերը առավել մոտ է թեմային:

# ՕՐԿԱ ԴԱՍԻ ՊԼԱՆ

Դասի թեման՝ **ՏԵՍՈՂԱԿԱՆ ՎԵՐԼՈՒԾԻՉ**

## Դասի նպատակը՝ Իմանա

- Տեսողական վերլուծիչի կառուցվածքը
- Տեսողության խանգարումների մասին

## Խնդիրները՝

### Կրթական՝

#### Աշակերտը իմանա

- Աչքի կառուցվածքը
- Տեսողության խանգարումների պատճառները

### Չարգացնող՝

#### Կարողանա

- Տարբերակել ակնագնդի և օժանդակ հարմարանքների գործառույթները
- Նկարագրել տեսողական վերլուծիչի աշխատանքը

### Դաստիարակչական՝

#### Արժևորի

- Տեսողության նշանակությունը շրջակա աշխարհի ընկալման համար
- Տեսողական վերլուծիչի բաղադրիչների ամբողջականությունը բնականոն տեսողության համար

### Վերջնարդյունքներ՝

#### Ըստ առարկայական չափորոշիչի

- Կիմանա տեսողության խանգարումների պաշտոնները
- Կիմանա տեսողության հիգիենան
- Տեսողության խանգարման դեպքում օպտիկական ակնոց կրելու անհրաժեշտությունը
- Աչքի կառուցվածքը

#### Ըստ հանրակրթության մասին չափորոշիչի՝

- Լեզվական կարողություններ և գրագիտություն
- Սովորել սովորելու կարողունակություն
- Ինքնաճանաչողական և սոցիալական կարողունակություն
- Թվային և մեդիա կարողունակություն
- Մշակութային կարողունակություն
- Մաթեմատիկական և թվային կարողունակություն
- Տնտեսական կարողունակություն

Անհրաժեշտ նյութեր՝ համապատասխան սահիկաշար, ցուցապաստառներ, աղյուսակներ, մարդու աչքի կաղապարվածք, աչքի թաց պատրաստուկ, թղթեր, մարկերներ

## Դասի ընթացքը`

Անդրադարձ նախորդ դասի հանձնարարականներին

## Խթանման փուլ`

Խաղ` **Chein story** /շղթայական պատմություն/ << Իմ յոթերորդ զգայարանը>> վերնագրով:

Աշակերտներից մեկն ասում է բառ, մյուսը, կրկնելով նախորդը, ավելացնում է հաջորդ բառը, երրորդը կրկնելով նախորդ երկու բառերը` երրորդը, և այսպես շարունակ մինչև վերջ:

Խաղի ավարտին աշակերտները ընթերցում են պատմությունը և ներկայացնում են տեսողության վերաբերյալ ասույթներ:

## Իմաստի ընկալման փուլ

Տեսասահիկի օգնությամբ կարճ դասախոսությունից հետո աչքի թաց պատրաստուկի վրա ցույց ենք տալիս բաղադրիչները, դրանք նկարում և գրում ենք գրատախտակին նախապես գծված աղյուսակում: Այնուհետև կրկին խաղ` **Running dictation**:

Աշակերտները բաժանվում են խմբերի և յուրաքանչյուր խմբից ընտրում են մեկին, ով արագ և անսխալ կարող է գրել: Յուրաքանչյուր խմբի համար պատին փակցվում է դասի տեքստից մի հատված: Աշակերտները հերթով մոտենում են, կարդում այնքան, ինչքան կարող են մտապահել, և թելադրում սղագրող աշակերտին: Հետո մոտենում է հաջորդը, և այսպես մինչև վերջ:

Գնահատման սանդղակի /ռուբրիկ/ օգնությամբ որոշում ենք հաղթողին և հանձնում մրցանակ:

Տեքստ` Ակնագնդի պատը բաղկացած է **3** թաղանթներից` **սպիտակուցաթաղանթ, անոթաթաղանթ (ակնաթաղանթ) և ցանցաթաղանթ**: Ակնագունդը դիմացից ծածկում են լուսաթափանցիկ **եղջերաթաղանթը** և նրա տակ գտնվող աչքի գույնը պայմանավորող **ծիածանաթաղանթը**: Ծիածանաթաղանթի կենտրոնում կա ոչ մեծ անցք` **բիբը**, որը կարող է ռեֆլեքտորեն լայնանալ և նեղանալ` դրանով իսկ կարգավորել թափանցող լույսի ճառագայթների քանակը: Բբի հետևում գտնվում է **ակնաբյուրեղը**, որը երկուռուցիկ ոսպնյակ է: Ծիածանաթաղանթի հարևանությամբ գտնվում է **թարթիչավոր մարմինը**, որի մկանները փոխում են ակնաբյուրեղի կորությունը: Ակնաբյուրեղը, փոխելով կորությունը, տարբեր հեռավորությունից եկող ճառագայթներն ուղղում է ցանցաթաղանթի վրա` ապահովելով առարկաների հստակ պատկերի ձևավորումը: Ցանցաթաղանթը ակնագնդի ներքին թաղանթն է, որն ունի երկու տեսակի լուսընկալիչներ` **ցուպիկներ և սրվակիկներ**, ընդ որում ցուպիկներն ավելի շատ են (մոտ **130** մլն) և օժտված են բարձր լուսազգայությամբ. գրգռվում են նույնիսկ թույլ, մթնշաղային լույսից, սակայն գույները չեն տարբերում: Սրվակիկները քիչ են (մոտ **7** մլն), ընկալում և տարբերակում են գույները վառ լուսավորության դեպքում: Ցանցաթաղանթի վրա` բբի դիմաց, սրվակիկների կուտակման տեղը կոչվում է **դեղին բիծ**, որն ընկալում է բբի դիմաց գտնվող առարկաների հստակ պատկերը: Ցանցաթաղանթի այն մասը, որտեղից հեռանում է տեսողական նյարդը, չունի ընկալիչներ և կոչվում է **կույր բիծ**: Ակնաբյուրեղի և ցանցաթաղանթի միջև ընկած տարածությունը լցված է թափանցիկ դոմոդանման նյութով, որը կոչվում է ապակեման մարմին:



**Ռուբրիկ`**

Հ	Կատեգորիա	1	2	3
1	Արագություն	Դժկամությամբ են շարժվում և անհավես մասնակցություն են դրսևորում	Հիմնականում ակտիվ են նպատակին հասնելու համար անհրաժեշտ են որոշ ուղղորդումներ	Դրսևորում են 99% ակտիվություն, նպատակին հասնելու համար ոգևորում են ընկերներին
2	Աշխատանքի կանոններին հետևելը	Շեղվում են կանոններից, անտեղի աղմկում են և անիմաստ վիճաբանում	Հիմնականում հետևում են կանոններին, սակայն երբեմն շեղվում են	Հետևում է սահմանված կանոններին
3	Ամբողջական և լիարժեք ներկայացված տեքստ` առանց բացթողումների, եզրույթների ճիշտ գրությամբ և մեկնաբանությամբ	Տեքստը խառն է ներկայացված, եզրույթների գրառման և մեկնաբանության սխալներ	Տեքստը ներկայացված է ամբողջական, սակայն եզրույթների գրառման մեջ կան տառասխալներ	Տեքստը ներկայացված է ամբողջական, ոչ մի բացթողում չկա, և եզրույթները լիարժեք ու ճիշտ մեկնաբանված են

**Կշռադատման փուլ**Նախապես կազմած ելքի քարտերը բաժանում ենք աշակերտներին և առաջարկում լրացնել այն

Այս փուլի համար կիրառում ենք **ինքնաճանաչողության մեթոդը**

Քարտերում նշված են հետևյալ հարցերը

- Ի՞նչ երեք նոր բան սովորեցիր և ինչպե՞ս մտապահեցիր դրանք
- Նշի՛ր երկու բան, որ քեզ համար տարօրինակ էր ու հետաքրքիր
- Նշի՛ր մեկ բան, որը քեզ չափազանց հետաքրքրեց ու դու կշարունակես ուսումնասիրել այն

**Տևային առաջադրանք** Pro Profs -ի օգնությամբ <<Տեսողական վերլուծիչ>> թեմայով կազմել խաչբառ, փոխանակել միմյանց հետ և լրացնել:

## Եզրակացություն

Ուսումնասիրելով տարբեր տեսակի ուսումնական նյութեր և գործիքներ, կարող ենք հանգել հետևյալ եզրակացությունների՝

- Ուսումնական գործիքներով և նյութերով հագեցած դասը մոտիվացնում է աշակերտներին՝ խթանելով նրաց ներգրավվածությանը դասապրոցեսին: Առցանց գործիքներով դասը դառնում է հետաքրքիր ու մասնակցային :
- Ուսումնական գործիքներով դասավանդվող նյութն առավել պատկերավոր և տեսանելի է, որի շնորհիվ աշակերտները ներկայացվող նյութը պաշարում են երկարատև հիշողության մեջ
- Ուսումնական գործիքներն ապահովում են առավել արդյունավետ ուսուցում, քանի որ սովորողը ոչ միայն լսում է, այլև տեսնում և կատարում է: Այս դեպքում սովորողը ոչ թե տեղեկատվության պասիվ ստացողն է, այլ հենց ինքն կարող է փոփոխել ու նույնիսկ ստեղծել ուսումնական բովանդակությունը: Իսկ այս ամենը համապատասխանում է ուսումնական գործընթացի նկատմամբ ժամանակակից, կառուցողական մոտեցմանը, որը նախատեսում է գիտելիքի հայթայթում և ստեղծում հենց սովորողի կողմից:
- Ուսումնական գործիքները խթանում են ստեղծագործ մտածողությանը, օգնում են սովորողներին ակտիվորեն ընդգրկվել ուսումնական գործընթացում, խորացնել ուսուցանվող նյութի իմացությունը, հասնել դպրոցական առարկաների առավել ընդգրկուն ընկալմանը, բարձրացնել առաջադիմությունը, ստանալ անձնական պահանջմունքներին ավելի համապատասխան գիտելիքներ, ինչպես նաև կիրառել ժամանակակից ուսուցման, գնահատման ու ինքնագնահատման մեթոդներ:
- ՏՀՏ գործիքների միջոցով կարելի է կատարել միավորային և ուսուցողական գնահատում
- ՏՀՏ գործիքները հնարավորություն են ընձեռում մուտք գործել մի հրապուրիչ ուսուցողական միջավայր, որտեղ հասանելի են գրեթե անսահմանափակ քանակությամբ բազմազան նյութեր ու տեղեկություններ, և ամենակարևորը՝ գիտելիքի ձեռք բերման նպատակով ընդլայնել ուսումնական ծրագրերի ու դասագրքերի շրջանակները, փոփոխել հին մոտեցումները, առաջադրել և իրագործել բոլորովին այլ՝ որակապես նոր խնդիրներ:

Եզրափակելով, կարելի է ասել, որ ուսուցման տեխնոլոգիաների և առցանց գործիքների և տարաբնույթ խաղերի կիրառման նպատակը՝ ավելի արդյունավետ, ավելի հետաքրքիր դասընթացներ վարելն է :

**ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ**

- **Սերոբ Խաչատրյան, <<Ուսուցման արդյունավետ հնարներ>> Ֆրիդրիխ Էբերտ հիմնադրամ, Հայաստան 2020**
- **Bruner J., “The Culture of Education”, Harvard University Press, 1996**
- **Hedge T., “Teaching and Learning in the Language Classroom”, Oxford University Press, 2000**
- **Richards J. C., “Curriculum Development in Language Teaching”, Cambridge University Press, 2011**

**Անահիտ Գասպարյան և ուրիշներ <<Կենսաբանություն>>, պրակ**

**<<Միտք սերմանիր, ծառ տնկիր>> Կառլա Ուեսլի**



