



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ*

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

*Հետազոտության թեմա՝ «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
կենսաբանության դասավանդման գործընթացում»*

Առարկան՝ կենսաբանություն

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Լուսինե Գրիգորյան

*Ուսումնական հաստատություն՝ Շավարշ Սիմոնյանի անվան թիվ 112
ավագ դպրոց*

Երևան 2022

Բովանդակություն

Ներածություն.....	3
Գլուխ 1 Ուսուցման գործընթացի մեթոդները և հնարները.....	4
Գլուխ 2 Իսաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կենսաբանության դասավանդման գործընթացում.....	7
Եզրակացություն.....	15
Գրականության ցանկ.....	17

Ներածություն

«Ուրախացիր երեխայի գոյությամբ, սովորիր նրանից, լսիր նրան և խաղա՛ նրա հետ»:
Սա ճշմարտացի, դարերով փորձված և ապացուցված իմաստությունն է: Խաղը երեխայի համար առաջնային գործունեությունն է, հաղորդակցման, շրջապատի ճանաչման, ինքնաճանաչման հզոր միջոց է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում շատ կարևոր է: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգուրսկին, Ա. Ն. Լեոնտևը, Դ. Բ. Էլկոնինը: Ըստ հոգեբանների՝ խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման ու դաստիարակության գործում: Այդ տարիքը առանձնանում է որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետ զուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը՝ և մարմնաշարժողական և՛ իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղի մուտքը (կենդանի) դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտում են իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ: Խաղի կիրառումը ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել:

Թեմայի արդիականացումը: Մանկավարժության նկատմամբ նոր պահանջները, ինչպես նաև սոցիալական կյանքի բոլոր ոլորտներում տեղի ունեցող էական փոփոխությունները, գիտության ու տեխնիկայի մեծ արագությամբ ընթացող առաջընթացը, տեղեկատվության կուտակումը հանգեցրին կրթության համակարգի արդիականացման, նորարարական գործունեության և կրթական բարեփոխումների իրականացման անհրաժեշտության:

Աշխատանքի նպատակը: Աշխատանքի նպատակն է ուսումնասիրել, խաղային տեխնոլոգիաների դերը ուսուցման գործընթացում:

Աշխատանքի խնդիրը: Աշխատանքի նպատակից բխում են հետևյալ խնդիրները՝

- Վեր հանել խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով ուսուցման գործընթացի մեթոդները և հնարները
- Բնութագրել ուսուցման՝ պասիվ և ինտերակտիվ մեթոդները
- Ներկայացնել՝ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կենսաբանության դասավանդման գործընթացում

ԳԼՈՒԽ 1 ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹՅԻ ՄԵԹՈԴՆԵՐ ԵՎ ՀՆԱՐՆԵՐ

Վերջին տարիներին հաճախ են հակադրում ուսուցման ավանդական և ինտերակտիվ մեթոդները, ուսուցչակենտրոն և աշակերտակենտրոն մոտեցումները: Ընդ որում՝ այդ հակադրումը կատարվում է այն համատեքստում, որ ինտերակտիվ և աշակերտակենտրոն մոտեցումները բացարձակապես լավն են, իսկ ավանդական և ուսուցչակենտրոն մոտեցումները՝ վատը: Այս մոտեցումը գիտականորեն հիմնավորված չէ: Ինտերակտիվ մոտեցումներն անհրաժեշտ են աշակերտների մոտիվացնելու, ուսուցումը հետաքրքիր ու մասնակցային դարձնելու համար: Բայց այդ ամենը չեն բացառում նաև ավանդական մոտեցումների օգտագործումը: Հարց ու պատասխանը, նյութը վերհիշելը, վարժանքները, ուսուցչի բացատրական խոսքը այսօր էլ կարևոր են ու անհրաժեշտ ուսուցման համար: Բացի այդ՝ ինտերակտիվ ուսուցումն ունի որոշակի ռիսկեր, որոնք անտեսել չի կարելի: Օրինակ՝ խմբային աշխատանքների ժամանակ որոշ աշակերտներ «գլուխ են պահում»: Արտաքուստ թվում է, թե երեխաներն ակտիվ են, բայց վերջում պարզվում է, որ մնացորդային գիտելիքների մակարդակը ցածր է: Հետևաբար՝ նոր մանկավարժության մեջ չպետք է լինեն մեթոդների և հնարների հակադրում: Բոլոր մեթոդներն ու հնարները ինչ-որ իրավիճակում կարող են օգտակար լինել: Ուսուցման մեթոդները հաճախ ընկալվում են որպես դեղատոմս: Երբեմն նշվում է, որ այս կամ այն մեթոդը կիրառելու դեպքում մենք կկարողանանք հասնել մեր նպատակին: Բայց մանկավարժության մեջ ընդհանրացված լուծումներ չկան: Յուրաքանչյուր դաս, յուրաքանչյուր դասարան տարբեր է: Մեկ դասարանում աշխատող մոտեցումը կարող է մի այլ դասարանում չաշխատել: Հետևաբար՝ ուսուցման մեթոդներն ու հնարները պետք է ընկալել որպես գործիքներ, որոնց կիրառման մասին որոշումը կայացնում է ուսուցիչը: Այս ձեռնարկում մենք դասապրոցեսը բաժանում ենք 3 մասի և յուրաքանչյուրի համար առաջարկում մեթոդներ և հնարներ՝

1. դասի սկիզբ,

2. նոր նյութի բացատրություն,

3. սովորածը պարզելու հնարներ: [Ֆրիդրիխ Էբերտ 2020:74]

Հարկ է նշել որ գոյություն ունի **ակտիվ** և **պասիվ** ուսուցման եղանակներ՝

1. Ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է այնպիսի մեթոդների համակարգի կիրառում, որը ոչ թե նախատեսում է ուսուցչի կողմից պատրաստի գիտելիքի մատուցում, մտապահում և վերարտադրություն, այլ ուսուցման ակտիվ ճանաչողական և պրակտիկ գործունեության ընթացքում գիտելիքների և հմտությունների ինքնուրույն ձեռքբերում: Ուսուցման ճանաչողական գործընթացը ակտիվացնելու համար կիրառվում են ուսուցման ավանդական մեթոդները՝ օգտագործելով այնպիսի հնարներ, ինչպիսիք են պրոբլեմային իրավիճակի ստեղծումը, հարցադրումը՝ ներառելով պրակտիկ վարժություններ, խնդիրներ: Իհարկե, ակտիվ մեթոդների կիրառումը ուղղված է առաջնային գիտելիքի ձեռք բերմանը, մտածողության զարգացմանը, հետաքրքրությունների, հմտությունների, կարողությունների ձևավորմանը, սակայն պետք է հաշվի առնել, որ այդ գործընթացը բավականին ժամանակ է պահանջում և այդ պատճառով անհնար է անցկացնել ողջ ուսուցումը միայն ակտիվ մեթոդներով: Դրանց հետ զուգահեռ կիրառվում են նաև ավանդական մեթոդներ, ինչպիսիք են պատմելը, բացատրելը, դասախոսությունը: Ակտիվ մեթոդները պետք է կիրառվեն ուսուցման գործընթացի այն հատվածում, երբ անհրաժեշտ է զարգացնել սովորողի մտածողությունը և ճանաչողական ակտիվությունը: Բայց կարևոր է նաև նշել, որ ակտիվ մեթոդների մեծամասնությունը բազմաֆունկցիոնալ նշանակություն ունեն ուսուցման գործընթացում: Օրինակ, կոնկրետ իրավիճակների վերլուծությունը կարող է ունենալ ուսուցման երեք նպատակ.

- Համախմբել դասախոսության ընթացքում ձեռք բերված նոր գիտելիքները,
- Կատարելագործել արդեն ձեռք բերած մասնագիտական հմտությունները,

Ակտիվ ուսուցման մեթոդները ենթադրում են օգտագործել այնպիսի մեթոդների համակարգ, որոնց ժամանակ ուսուցիչը չի մատուցում պատրաստի գիտելիքներ, այլ ուսանողների կողմից գիտելիքի ինքնուրույն ձեռք բերում՝ ակտիվ ճանաչողական գործունեության ընթացքում: [Балаев А.А.:2006]

Ակտիվ մեթոդների նպատակն այն է, որ գիտելիքների և հմտությունների ձեռք բերման գործընթացում ընդգրկվեն բոլոր հոգեկան գործընթացները (խոսքը, հիշողությունը, երևակայություն և այլն): Ակտիվ մեթոդները զուգակցվում են իյուստրատիվ մեթոդների հետ, կատարվում են մեխանիզմների, մոդելների, գծագրերի, ինչպես նաև ֆիլմերի, սլայդների, հետաքրքիր նյութերի ցուցադրություններ: Իհարկե, ցանկացած սոցիալական գործընթաց մարդկանց փոխազդեցություն է: Մասնավորապես՝ ուսուցումը նպատակաուղղված և հատուկ կերպով կազմակերպված փոխազդեցություն է:

Կան ուսուցման ակտիվ մեթոդների տարբեր դասակարգումներ: Մա պայմանավորված է նրանով, որ դեռ չկա ակտիվ մեթոդների համընդհանուր ընդունված սահմանում: Այսպիսով, երբեմն ԱՌԻՄ հասկացությունը ընդարձակում են՝ դրանց թվին դասելով ուսուցման ժամանակակից այնպիսի ձևեր, ինչպիսիք են՝ ինտերակտիվ սեմինարը, թրենինգները, պրոբլեմային ուսուցումը, ուսուցում համագործակցությամբ, ուսուցողական խաղեր և այլն: Կոնկրետացնելով, դրանք ամբողջական կրթական միջոցառման, կամ էլ առարկայական ցիկլի կազմակերպման ձևեր են, չնայած, իհարկե, այդ ուսուցման ձևերի սկզբունքները կարող են օգտագործվել դասի առանձին մասերը անցկացնելու համար:

Ակտիվ ուսուցման մեթոդներն են, որոնք նպաստում են սովորողների ճանաչողական գործունեությունը: Կառուցված են հիմնականում երկխոսության վրա, որը ենթադրում է մտքերի ազատ փոխանակում կոնկրետ խնդրի լուծման ուղիների վերաբերյալ: Ակտիվ մեթոդները ապահովում են կրթական խնդիրների լուծումը տարբեր տեսանկյուններից.

- Ուսումնական դրական խթանի ձևավորում,
- Սովորողների ճանաչողական ակտիվության բարձրացում,
- Կրթական գործընթացին ուսանողների ակտիվ ներգրավում,
- Ինքնագործունեության խթանում,
- Ճանաչողական գործընթացների զարգացում - խոսք, հիշողություն, մտածողություն,
- Ուսումնական նյութի առավելագույն մասի արդյունավետ յուրացում,

- Ստեղծագործական մտածելակերպի զարգացում,
- Սովորողի անհատական հաղորդակցական-զգայական ոլորտի զարգացում,
- Սովորողի անհատական-յուրահատուկ հնարավորությունների բացահայտում
և զարգացում,
- Ինքնուրույն աշխատանքի համար հմտությունների զարգացում:

Ակտիվ ուսուցումը ուսուցիչների և աշակերտների միջև փոխգործակցություն է, որտեղ ուսուցիչները և աշակերտները շփվում են միմյանց հետ դասի ժամանակ, և սովորողները այլևս պասիվ ունկնդիրներ չեն, այլ դասի ակտիվ մասնակիցներ: Եթե պասիվ մեթոդի ժամանակ դասի հիմնական գործող անձը ուսուցիչն էր, ապա այստեղ ուսուցիչ-աշակերտ փոխազդեցությունը հավասար մակարդակի վրա են՝ սուբյեկտ սուբյեկտային փոխհարաբերություններ:[Анцибор Тула:2002]

Պասիվ ուսուցումը ենթադրում է ուսուցում ավտորիտար ոճով, իսկ ակտիվ ուսուցումը ժողովրդավարական ոճով:Պասիվ ուսուցում կարելի է բնութագրել որպես աշակերտներ, ովքեր մասնակցում են դասընթացի տարրերին, որոնք ներառում են բացառապես տեղեկատվության ընդունում: Օրինակներ դրանք ներառում են՝ ընթերցում, դասախոսությունների ցուցակագրում, տեսանյութ դիտում և նկարներ կամ PowerPoints դիտում: Պասիվ ուսուցում մեթոդ է որտեղ ուսանողները ստանում են տեղեկատվություն ուսուցիչից և ներքինացնում այն, և «որտեղ սովորողը հրահանգիչից հետադարձ կապ չի ստանում»: Մարդկանց մոտ 60 տոկոսը համրվում է պասիվ սովորողներ: Կարելի է նաև հարցնել՝ ո՞րն է ակտիվ ուսուցման օրինակը: Հարց է առաջանում նաև՝ ի՞նչ է ակտիվ և պասիվ ուսուցումը: Ակտիվ ուսուցում անմիջապես կիրառում է նոր ստացված տեղեկատվությունը, այսինքն՝ օգտագործելով այն, ինչ ինձ սովորեցնում են որպես ուսուցման մաս: Պասիվ ուսուցում այն է, երբ ես ստանում եմ միայն տեղեկատվությունը: Ուսուցիչ, որը դասախոսում է power point-ի միջոցով կամ կարդում է գրքից՝ առանց մեծ փոխազդեցության խրախուսելու:[1]

ԳԼՈՒԽ 2 ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ
ԿԵՆՍԱԲԱՆՈՒԹՅԱՆ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին:Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները ուսումնական գործընթացում: 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:[2]

«Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը, կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրասիրության վառվող կրակ»:

Վ. Ա. Սուխոմլինսկի

Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր:Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում,քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն: Այլ կերպ ասած՝ երեխան սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները: Արդյունքում երեխաների մեջ դաստիարակվում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսին են՝ աշխատասիրությունը, ընկերասիրությունը,պատասխանատվության զգացումը: Այսպիսով, դիդակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ: 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 : Ինչպես դարձնել դասը հետաքրքիր, գրավիչ, հասնել նրան, որ այն ձևավորի ճանաչողական հետաքրքրություն, աշակերտների ստեղծագործական և մտածողական ակտիվություն: Դասի կազմակերպման բազմաթիվ հնարքներից աշակերտների մոտ հետաքրքրություն են ստեղծում խաղը և խաղային իրադրությունները, Երեխաների համար աշխարհը ընկալելու լավագույն միջոցը խաղն է, որը միավորում է նրանց, սնում, կրթում ու զարգացնում թե՛ նրանց միտքը, թե՛ զգացմունքը, թե՛ մարմինը և թե՛ ոգին: Խաղը մղում է նրանց ազատ ու անկաշկանդ ինքնադրսևորման, ինքնակազմակերպման, ստեղծագործելու և ինքնահաստատվելու: Ակտիվ մեթոդների նպատակն այն է, որ գիտելիքների և հմտությունների ձեռք բերման գործընթացում ընդգրկվեն բոլոր հոգեկան գործընթացները (խոսքը, հիշողությունը, երևակայություն և այլն): Ակտիվ մեթոդները զուգակցվում են իյուստրատիվ մեթոդների հետ, կատարվում են մեխանիզմների, մոդելների, գծագրերի, ինչպես նաև ֆիլմերի, սլայդների, հետաքրքիր նյութերի ցուցադրություններ: Իհարկե, ցանկացած սոցիալական գործընթաց մարդկանց փոխազդեցություն է: Մասնավորապես՝ ուսուցումը նպատակաուղղված և հատուկ կերպով կազմակերպված փոխազդեցություն է: Սակայն ուսուցման գործընթացի բնույթը պայմանավորվում է այդ փոխազդեցության կառուցվածքով, ձևերով ու բովանդակությամբ:[3]

Ժամանակակից ՏՏ-երի աշխարհում անհնար է ցանկացած առարկա դարձնել հետաքրքիր, դյուր ընթրնելի և դա է պատճառը, որ բնագիտություն և կենսաբանություն առարկաների ուսուցումը նույնպես հնարավոր չէ: Բայց հարկ է նշել որ խաղերը պետք է համապատասխանեն որոշակի չափանիշների: Եթե այս երկու առարկաները ուսուցանումը կատարում ենք խաղերի միջոցով, դա սովորողների մոտ ձևավորում է որոշակի հմտություններ և կարողություններ, ինչպես նաև նպաստում է քննադատական մտածողության զարգացմանը: Խաղը կատարելուդ առաջ անհրաժեշտ է աշակերտի մոտ (մոտիվացիա) դրտապատճառ առաջացնել, հարցադրման, հարցի պատասխանները փորձնական ճանապարհով գտնելու

վերաբերյալ: Սովորողը պետք է ունենա խաղը նկարագրելու և ստացված արդյունքները ձևակերպելու կարողություն: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կենսաբանության դասավանդման գործընթացում այսօր արդիական խնդիր է և հետազոտման ենթակա, բայց հարկ է նշել, որ կան բազմաթիվ խաղային տեխնոլոգիաներ որոնք միայն արդյունավետ են դարձնում ուսումնական գործընթացը և արդյունավետ:

Դասի ժամանակ խաղը կարող է կատարել.

- ուսուցիչը,
- մեկ կամ երկու աշակերտներ,
- աշակերտների խմբերը,
- յուրաքանչյուր աշակերտ անհատապես

Խաղի կատարման ընթացքը ավելի արդյունավետ դարձնելու համար պետք է հստակեցնել գործողությունների ընթացքը, որպեսզի վերջնական արդյունքը լինի ուսուցանող, և ինչու՝ ոչ հետաքրքրական: Ահա ստորև ներկայացնում ենք ընթացքը՝

1. Խաղի նախապատրաստում.

- նյութերի ցանկ,
- փորձի հաջորդական քայլերը,
- քայլերի նկարագրությունը,

2. Խաղի ընթացքը, դիտումներ.

- գրանցվում է յուրաքանչյուր փոփոխություն
- աշակերտը պետք է կենտրոնանա միայն դիտարկման վրա(ի՞նչ է տեսնում, ի՞նչ է զգում, լսում)
- էսքիզներ և նկարներ

3. Դիտարկված խաղի մեկնաբանություններ(ինչո՞ւ այդպես կատարվեց)

- մեկնաբանվում են դիտարկման արդյունքները,
- աշակերտները կատարում են եզրահանգումներ, զարգացնելով իրենց գիտելիքները,

4. Խաղի կատարման արդյունքները.

- աշակերտները նշում են, թե ի՞նչ սովորեցին տվյալ խաղից, ի՞նչ տեսան.
- կատարվում են քննարկումներ խաղի քանակական արդյունքների վերաբերյալ,
- քննարկվում են խաղի կատարման բարելավման ուղիները:

Հետևյալ գործողությունների ընթացքին հետևելով ձեզ ենք ներկայացնում մի քանի խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով ուսումնական գործընթաց: Առաջին խաղային ուսումնական տեխնոլոգիան հայտնի է՝ «Կարկանդակ» անվամբ, հետազոտությունը ցույց է տվել, որ սա մի պարզ հնար է, որն աշակերտին հնարավորություն է տալիս դասարանում տեղաշարժվել և կարճ ժամանակի ընթացքում զրուցել տարբեր աշակերտների հետ: Այն մեծ աշխուժություն է առաջ բերում հասկապես կրտսեր տարիքի սովորողների շրջանում:

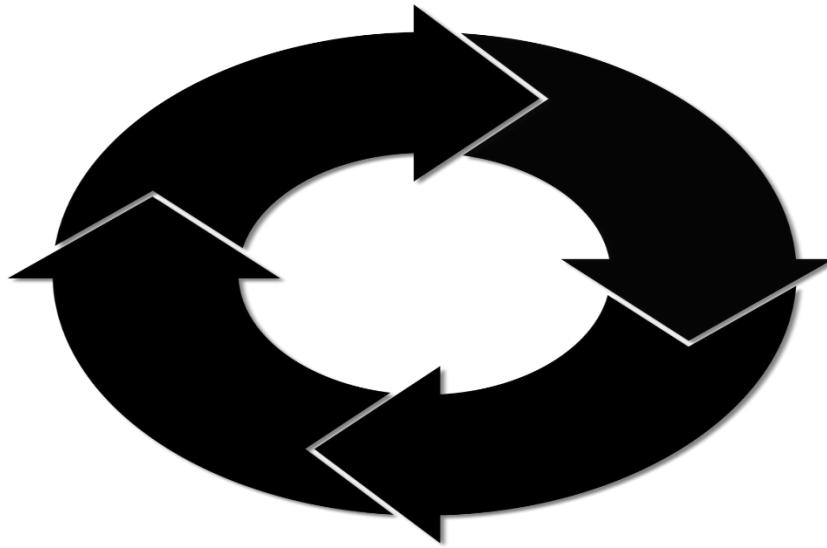
Խաղի նպատակը կայանում է հետևյալում՝

- տեղեկության և մտքերի փոխանակում, գաղափարների զարգացում, մշակում:
- ցածրաձայն խոսելու, նպատակային տեղաշարժվելու, լսելու, մյուսների մտքերը ամփոփելու, վերապատմելու, հարցեր տալու, մյուսներին օգնելու հմտությունների զարգացում:

Իսկ այժմ ուսումնասիրենք այս խաղային գործընթացի ընթացքը՝

1. Աշակերտները կանգնում են երկու համակենտրոն շրջաններով՝ դեմ դիմաց՝ կազմելով զույգ:
2. Յուրաքանչյուրն իր զույգի հետ փոխանակում է մտքեր, տեղեկություններ և հարցերի միջոցով պարզում լսածը:
3. Ուսուցչի ազդանշանեից հետո դրսի շրջանագծում կանգնածները ժամապաշարի ուղղությամբ շարժվում են մինչև հաջորդի դիմաց կանգնելը:
4. Այժմ աշակերտները մտքեր են փոխանակում այն մասին, թե ինչ են լսել նախորդ զույգից

5. Ցանկության դեպքում քայլերը կարող են կրկնվել, ընդ որում, լրիվ պտույտ կատարելիս յուրաքանչյուր աշակերտի միտքը փոխանցվում է բոլորին:



Այս մեթոդը շատ օգտակար հնար է դասի ընթացքում անցած նյութը կրկնելու կամ վարժվելու համար (հետադարձ կապ): Կիրառելի է նաև դասի խթանման փուլում, երբ անհրաժեշտ է որևէ հարցի շուրջ կարծիքների փոխանակել:

Աշակերտների մոտ այս հնարը կարող է կիրառվել որպես մեկնարկային վարժանք՝ արձակուրդներից հետո աշակերտներին հնարավորություն տալով նորություններ փոխանակել (սիրում է/չի սիրում): Հետագոտությունը ցույց է տվել որ այս մեթոդը նաև առարկայական որևէ թեմա կրկնելու կամ ամփոփելու հետաքրքիր ձև է:

Հաջորդ էլ ավելի հետաքրքիր խաղային ուսուցողական տեխնոլոգիա է համարվում՝ «Մրգով աղցան» խաղը: Հետագոտական աշխատանքը ցույց է տվել որ այս խաղը ունի աշխուժացնող և ակտիվացնող նպատակ (հատկապես հարմար է կիրառել այս մեթոդը ճաշից կամ երկարատև պասիվ դասից հետո): Այս խաղը կասմակերպելու համար ունենք ընթացիք շատ կարևոր գործողություններ: Նախ և առաջ տրամադրում ենք նյութերը և խաղի կազմակերպման ընթացքը՝

- Շրջանաձև դասավորված աթոռներ՝ մասնակիցների ընդհանուր թվից մեկով պակաս
- Անհրաժեշտ գրենական պիտույքները

Ընթացքը կազմակերպվում է հետևյալ հերթականությամբ՝

- Որոշում ենք պահանջվող խմբերի թիվը, քանի որ դրանից է կախված ընտրվող մրգերի թիվը, ինչպես արդեն պահանջվող նյութեր բաժնում նշել ենք աթոռներով կազմեք փակ շրջան, աթոռների թիվը պետք է մեկով պակաս լինի վարժությանը մասնակիցների թվից:
- Մասնակիցները նստում են աթոռներին: Ուսուցիչն սկսում է խաղը՝ կանգնելով շրջանի կենտրոնում: Բացատրում է, որ սա լիցք հաղորդող վարժություն է, որը պահանջում է գործուն մասնակցություն:
- Այնուհետև աշակերտները թվում են այնքան անուն մրգեր, որոնք ենթախմբերի թիվն է, օրինակ, չորս մրգի անուն, եթե ցանկանում եք կազմել չորս ենթախումբ: Մեկին խնդրեք ընտրել որևէ միրգս, նրա հարևանին՝ մեկ այլ միրգ, հաջորդ հարևանին՝ մեկ այլ, և այսպես շարունակ, մինչև որ բոլորը, այդ թվում է ուսուցիչը, ունենա որևէ մրգի անուն(ասենք, խնձոր, սեխ, նարինջ, ծիրան, խնձոր):
- Եթե անհրաժեշտ է, մրգերի անունները կարելի է գրել թղթի խոշոր թերթի վրա կամ գրատախտակին, հատկապես եթե պետք է հիշել 5-ից ավելի մրգերի անուններ:
- Նախքան սկսելը խնդրեք բոլոր նարինջներին ձեռք բարձրացնեն, ապա՝ սեխերին և այլն: Սա բոլորին մեկ անգամ ևս կհիշեցնի իրենց ընտրած մրգի անունը:
- Կենտրոնում կանգնած անձնավորությունը որևէ մրգի անուն է բացականչում: Այդ անունն ընտրած բոլոր մասնակիցները, առանց բացառության, պետք է փոխեն իրենց աթոռները: Կենտրոնում կանգնածը նույնպես պետք է ձգտի որևէ աթոռ զբաղեցնել:
- Կենտրոնում մնում է մի անձնավորություն, որն այնուհետև պիտի կրկնի գործընթացը՝
- Կենտրոնում մնում է աշակերտներից մեկը, որն այնուհետև պիտի բերկնի գործընթացը՝ բացականչելով մեկ այլ մրգի անուն: Երբ հնչի «Մրգով աղցան» բացականչությունը բոլորը պետք է փոխեն իրենց աթոռները: [Կենսաբանություն:2007]

Հարկ է նշել, որ այս վարժությունը կարող է շատ զվարճալի լինել: Մասնակիցները լիովին կակտիվանան կազմակերպված քառսի առաջին իսկ ընթացքում: Այս խաղի ավարտից հետո դուք կարող եք վերսկսել մեկ այլ հետաքրքիր աշխատանք(խմբային): Օրինակ՝ սեղաններն ավանդեք մրգերի անուններով և բոլորին խնդրեք նստել իրենց նոր խմբերով, որպեսզի այդ մրգերի անուններով կազմեն հետաքրքիր տեղեկատվական(ինչպիսի՞ օգտակար նյութեր կան իրենց սեղանի շուրջ նստած մրգերի մեջ) նյութ իրենց ընկերների համար:

Ներկայացված խաղերի միջոցով սովորողին հնարավորություն ընձեռնվեց իր կարողությունները և հմտությունները ամբողջությամբ կիրառել գործնականում(զարգացնելով տրամաբանական և ճանաչողական գործունեությունը): Խաղային տեխնոլոգիաները միայն օգտակար են դառնում յուրաքանչյուր ուսումնական գործընթացում և կենսաբանություն առարկան բացառություն չէ: Եվ հարկ է նշել որ ամեն բան,ինչ որ սովորողին տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու» : Ուսուցիչը պետք է իմանա, որ խաղի բովանդակությունը և կանոնները պետք է հասկանալի լինեն երեխաներին, խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի աշակերտների գիտելիքների մակարդակին, խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց քանակն ու տևողությունը՝ չափավոր: Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Եզրակացություն

Աշխատանքի առջև սահմանված խնդիրներն էին՝ վեր հանել ակտիվ և պասիվ ուսուցման առանձնահատկությունները, տարբերությունները և ամենակարևորը ներկայացնել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կենսաբանություն առարկայի ուսուցման գործընթացում: Հարկ է նշել որ խաղային տեխնոլոգիաները համարվում են ժամանակակից և ակտիվ ուսուցման միջոց, որը ըստ արդի տվյալների միայն օգտակար է ուսումնական գործընթացում քանի որ ինչպես արդեն նշել ենք այսօր SS-ի զարգացմանը զուգընթաց պետք առարկան դարձնել հետաքրքիր, դյուրընբեռնելի և ինչու ոչ սիրելի: Հետազոտական աշխատանքից պարզ է դառնում, որ խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Այս աշխատանքից պարզ է դառնում նաև, որ խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը: Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության շատ կողմեր: Խաղի միջոցով երեխային կարելի է ն՝ կրթել, ն՝ դաստիարակել: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:

Մենք եկանք այն եզրահանգմանը, որ դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերի տեսակներից կարելի է առանձնացնել այն ուսուցողական խաղերը, որոնք համապատասխանում են դասի թեմային և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու, անցածը խորացնելու, ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով (որոնցից երկուսը ներկայացրել ենք աշխատանքում): Եվ ամենակարևորը, որ արդյունավետ ուսուցումը նպաստում է երեխայի ինքնակազմակերպմանը և ինքնուրույնությանը

Գրականության ցանկ

1. Ուսուցման արդյունավետ հնարներ / Ս. Խաչատրյան.- Եր.: Ֆրիդրիխ Էբերտ հիմնադրամ, Հայաստան 2020.- 74 էջ
 2. Ուսուցիչների 5-օրյա վերապատրաստումների ծրագիր և նյութեր, Կենսաբանություն; 2007
 3. Анцибор М.М. Активные формы и методы обучения. Тула 2002
 4. Балаев А.А. Активные методы обучения. М., 2006
-
1. https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fhy.answers-life.com%2F14179656-what-is-an-example-of-passive-learning%3Ffbclid%3DIwAR19gvm4KRuqFCB7gLnG1BdPzTQ3iqkK5oxOStz5XozP8ZeqzmFf7VVkj8g&h=AT3tQI9XarkFoIvn8eO8sEr8XcxUa42dP0uwkF0VFHefBgSdyF3dPp_yZdwbjXwFtLkcOfXW9D3uJM6roNA00obRL2gucpv3nsekcs-2X83r1zKDgnqR_TviO6aUXGwjXPAY
 2. <https://forum.armedu.am/forum/%D5%AF%D6%80%D5%A9%D5%A1%D5%AF%D5%A1%D5%B6-%D5%B8%D5%AC%D5%B8%D6%80%D5%BF/%D5%B4%D5%A1%D5%BD%D5%B6%D5%A1%D5%A3%D5%A5%D5%BF%D5%AB-%D5%A1%D5%B6%D5%AF%D5%B5%D5%B8%D6%82%D5%B6/%D5%B4%D5%A1%D5%A9%D5%A5%D5%B4%D5%A1%D5%BF%D5%AB%D5%AF%D5%A1/1358-%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A8-%D5%B8%D6%80%D5%BA%D5%A5%D5%BD-%D5%A1%D5%AF%D5%BF%D5%AB%D5%BE-%D5%B8%D6%82%D5%BD%D5%B8%D6%82%D6%81%D5%B4%D5%A1%D5%B6-%D5%AF%D5%A1%D5%A6%D5%B4%D5%A1%D5%AF%D5%A5%D6%80%D5%BA%D5%B4%D5%A1%D5%B6-%D5%B1%D6%87>

3. <https://dasvariblog.wordpress.com/2021/09/10/%D5%BD%D5%B8%D5%BE%D5%B8%D6%80%D5%B8%D6%82%D5%B4-%D5%A5%D5%B6-%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A1%D5%AC%D5%B8%D5%BE-%D5%BD%D5%A5%D6%80%D5%BF%D5%B8%D6%82%D5%B4-%D5%A5%D5%B6-%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A1%D5%AC%D5%B8/>