



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ  
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇՆԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Եաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կենսաբանություն աստղային  
դասականության գործընթացում

Առարկան՝ Կենսաբանություն

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Անահիտ Կարապետյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Ներքին Բազմաբերդի միջնակարգ դպրոց

Երևան 2023

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը սոցիալական փորձի վերստեղծմանն ու յուրացմանը միտված իրավիճակի պայմաններում գործունեության տեսակ է, որում ձևավորվում և բարելավվում է վարքի ինքնակառավարումը: Շատ դեպքերում պատրաստի գիտելիքի փոխանցումը միշտ չէ, որ խրախուսում է մարդուն պատրաստ լինել և կարողանալ բացահայտել, վերլուծել և ինքնուրույն որոշել դրանց լուծման ուղիները: Պահանջվում է ուսուցման կազմակերպման բոլորովին այլ մոտեցում, որը փոխում է հարաբերությունների և փոխազդեցությունների ողջ համակարգը: Երեխայի համար խաղն առաջին հերթին հետաքրքիր գործունեություն է: Սա այն է, ինչ գրավում է ուսուցիչներին: Խաղում բոլորը հավասար են: Դա իրագործելի է նույնիսկ թույլ սովորողների համար: Ավելին, թույլ աշակերտը կարող է առաջինը դառնալ խաղում. Հնարամտությունն այստեղ երբեմն ավելի կարևոր է, քան թեմայի իմացությունը: Հավասարության զգացում, ոգևորության և ուրախության մթնոլորտ, առաջադրանքների իրագործելիության զգացում. այս ամենը երեխաներին հնարավորություն է տալիս հաղթահարել ամաչկոտությունը և բարենպաստ ազդեցություն է ունենում ուսման արդյունքների վրա: Խաղի բնորոշ առանձնահատկությունն այն է, որ այն մարդուն միաժամանակ մի քանի դիրքերում է դնում: Դիրքի այս հատկանիշը բխում է խաղի երկչափ բնույթից: Խաղում անհատականությունը միաժամանակ երկու հարթության մեջ է՝ իրական և պայմանական: Եվ հենց այս հատկանիշի վրա պետք է ուշադրություն դարձնի ուսուցիչը: Խաղի ընթացքում նա կարող է իր համար նորովի բացահայտել դեռահասին, քանի որ, խաղի մեջ երկու պլաններն էլ նկատելիորեն միահյուսված են, և ոչ մեկը չի անհետանում:

Խաղերի օգտագործումը կենսաբանության դասավանդման մեջ միաժամանակ լուծում է բազմաթիվ խնդիրներ.

խաղերը նպաստում են սովորողի ստեղծագործական անհատականության ձևավորմանը.

Խնդիրները բացահայտելու ունակության զարգացում;

զարգացնել ճանաչողական հետաքրքրություն առարկայի նկատմամբ;

ձևավորել բնավորության գծեր;

խրախուսել նրանց գտնել լուծումներ, ձևավորել սեփական դիրքորոշումները:

Խաղը ակտիվացնում է սովորողի մտավոր, հուզական գործառույթները: Խաղի մեկ այլ դրական կողմն այն է, որ այն նպաստում է գիտելիքների օգտագործմանը նոր իրավիճակում, այդպիսով. Սովորողների կողմից յուրացված նյութը մի տեսակ պրակտիկա է անցնում, բազմազանություն և հետաքրքրություն է հաղորդում ուսումնական գործընթացին: Խաղը, լինելով շրջապատող իրականությունը ճանաչելու պարզ և մարդուն մոտ միջոց, պետք է լինի որոշակի գիտելիքների, հմտությունների և կարողությունների տիրապետման ամենաբնական և մատչելի միջոց: Ռացիոնալ կառուցման, դրա կազմակերպման և կիրառման առկա անհրաժեշտությունը վերապատրաստման և կրթության գործընթացում պահանջում է դրա առավել մանրակրկիտ և մանրամասն ուսումնասիրություն:

Խաղային տեխնոլոգիաների արդիականությունը Խաղը սովորողի համար սովորելու բնական և մարդասիրական ձև է: Խաղի միջոցով դասավանդելով՝ մենք դեռահասներին սովորեցնում ենք ոչ թե այնպես, ինչպես մեզ՝ մեծահասակների համար հարմար է ուսումնական նյութ տալը, այլ այնպես, ինչպես հարմար և բնական է, որ այն վերցնեն: Ներկայումս մեծանում է ժամանակակից սովորողի ինֆորմացիայով գերհագեցվածությունը: Այդ է պատճառով դպրոցի բուն խնդիրն է ինքնագնահատման զարգացումը և ստացված տեղեկատվության ընտրությունը: Նման հմտություններ զարգացնող կրթության ձևերից մեկը դիդակտիկ խաղն է, որը նպաստում է դասարանում և դասից դուրս ձեռք բերված գիտելիքների գործնական կիրառմանը:

**Աշխատանքի տեսական և գործնական նշանակությունը:** *Աշխատանքն իրականացվել կենսաբանության կատարված հետազոտությունների շրջանակներում՝ կենսաբանության ուսուցիչներին մեթոդական աջակցություն ցուցաբերելու համար:*

**Աշխատանքի նպատակն է՝**

Տեսական նյութի յուրացմանը նպաստող և հետաքրքրություն հարուցող խաղային տեխնոլոգիաների համալիրի ընտրություն, դպրոցում իրականացում՝ հետազայում դպրոցի կենսաբանության դասընթացում կիրառման նպատակով, որոնք ուղղված են դպրոցականների գիտելիքների և հմտությունների զարգացմանը:

Այս նպատակի իրականացման համար առաջադրվել են հետևյալ խնդիրները՝

1. Ուսումնասիրել համապատասխան գրականություն
2. Ընտրել և մշակել նշված տարիքային խմբի համար ծրագրային նյութի հետ կապված հետաքրքիր խաղային տեխնոլոգիաներ
3. Մշակված աշխատանքները անցկացնել դասարանում
4. Մանկավարժական հետազոտության միջոցով ստուգել դրանց նպատակահարմարությունը և արդյունավետությունը

#### **ԳԼՈՒԽ 1. ԳՐԱԿԱՆ ԱԿՆԱՐԿ**

##### **1.1 Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը հիմնական դպրոցի բնագիտական առարկաների դասավանդման ընթացքում**

Խաղը ճանաչողական մեթոդ է, որի միջոցով վերահսկվող և կառավարվող պայմաններում ուսումնասիրվում են տարբեր երևույթները: Մատչելիության սկզբունքը սահմանում է, որ դպրոցականների կողմից խաղից ստացված տեղեկատվությունը պետք է նրանց համար պարզ և հասկանալի լինի:

Ուսուցման գործընթացի արդյունավետությունը ոչ միայն աշակերտների խոր և հարատև գիտելիքներ տալն է, այլև կազմակերպել դրանց ինքնուրույն ձեռքբերումը, ուսման ստեղծագործական մոտեցումը և գիտելիքների գործնական կիրառումը: Առանձնահատուկ ուշադրություն է դարձվում աշակերտների ինքնուրույն մտավոր գործունեության զարգացմանը գիտելիքների ձուլման գործընթացում: Դասում ուսումնասիրված նյութի բովանդակությունը, դրա առանձնահատկությունները թելադրում են որոշակի մեթոդների և դիդակտիկ նյութերի օգտագործումը դրանց համադրության մեջ: Աշակերտներին հնարավորություն են տալիս լիովին հասկանալ կենդանի նյութի կազմությունը, տեսնել բջջի բաղադրիչների միջև փոխհարաբերությունները, նպաստել աշակերտի զարգացմանը և մտավոր գործունեության ակտիվացմանը:

Դասարանում խաղային տեխնոլոգիաներ կիրառելիս պետք է պահպանվեն հետևյալ պայմանները.

1. խաղի համապատասխանությունը դասի ուսումնական նպատակներին.
2. մատչելիություն այս տարիքի սովորողների համար.

3. չափավորություն դասարանում խաղերի օգտագործման մեջ.

Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործմամբ մենք կարող ենք տարբերակել դասերի հետևյալ տեսակները.

- Դերային խաղեր դասարանում;
- Կրթական գործընթացի խաղերի կազմակերպում, օգտագործելով խաղային առաջադրանքները (դաս - մրցույթ, դաս - ճանապարհորդություն)
- Ուսումնական գործընթացի խաղերի կազմակերպում՝ օգտագործելով առաջադրանքները, որոնք սովորաբար առաջարկվում են ավանդական դասին.
- Տարբեր տեսակի արտադպրոցական գործունեություն (էքսկուրսիաներ, երեկոներ, օլիմպիադաներ և այլն), որոնք կարող են իրականացվել նույն գույզահեռի տարբեր դասարանների աշակերտների միջև:

Խաղը կրթության և ուսուցման հնագույն միջոցներից է: Այլ մեթոդական տեխնիկայի և ձևերի հետ համատեղ խաղերը բարձրացնում են կենսաբանության դասավանդման արդյունավետությունը: Դրանք կարող են իրականացվել դասերի, սեմինարների, ընտրովի, շրջանակների ժամանակ, կարող են առաջարկվել որպես տնային աշխատանք:

Խաղերը բազմազան են բովանդակությամբ, նպատակներով, կազմակերպմամբ:

Ստեղծագործական մոտեցմամբ կրթական խաղեր. դրանք ներառում են սեղանի խաղեր և բացօթյա խաղեր:

Սեղանի խաղերը ներառում են հանելուկներ, խաչբառեր, շղթայական բառեր, լոտո, դոմինո և այլն: Սեղանի խաղերը զարգացնում են երևակայությունը, արագ խելքը և դիտելու ունակությունը: Նրանք ունեն մրցակցության տարր (ով ավելի արագ է, ով ավելի շատ գիտի, ով ճիշտ կպատասխանի): Արդյունքում սեվորողները սովորում են տրամաբանել արագ և տրամաբանորեն:

Այս խաղերում համախմբված է նախկինում ձեռք բերված գիտելիքները կիրառելու ունակությունը, տեղեկանք, գիտահանրամատչելի գրականություն օգտագործելու կարողությունը: Եվ ամենակարևորը՝ խաղի ընթացքում սովորողները զվարճանալիս գիտելիքներ են ձեռք բերում:

Դրական հույզերը նպաստում են ուսումնասիրված նյութի ավելի լավ յուրացմանը, ազդում աշակերտի անհատականության զարգացման վրա որպես ամբողջություն: Ուստի սեղանի խաղերը աշակերտների կարողությունները զարգացնելու, նրանց մտահորիզոնն ընդլայնելու միջոցներից են: Նման խաղերն իրականացվում են ինչպես անհատական, այնպես էլ խմբային ու կոլեկտիվ աշխատանքով: Դրանք հնարավորություն են տալիս տարբերակված մոտեցման համար՝ գնահատելու սովորողների գիտելիքներն ու կարողությունները: Դրանք ստեղծագործական խաղերին նախապատրաստվելու անհրաժեշտ տարր են:

### Դասի խաղը տեղեկատվության բարդ կրող է:

Խաղի ընթացքում խաղային իրավիճակի խնդրանքով գործարկվում են ասոցիատիվ, մեխանիկական, տեսողական և այլ տեսակի հիշողություններ: Խաղում ուսումնական նյութը յուրացվում է տեղեկատվության ստացման բոլոր օրգաններով, և դա արվում է բնականաբար, կարծես ինքնին, մինչդեռ սովորողների գործունեությունը ստեղծագործական է, գործնական: Դասարանում տեղի է ունենում ուսանողների ճանաչողական գործունեության 100% ակտիվացում: Մրցակցություն աշխատավայրում, խորհրդակցելու հնարավորություն, ժամանակի սուր պակաս. խաղի այս բոլոր տարրերը նպաստում են ուսանողների ուսումնական գործունեության ակտիվացմանը, հետաքրքրություն ձևավորում առարկայի նկատմամբ:

### **1,2 Խաղային գործունեության արժեքը գիտելիքների և հմտությունների ձևավորման մեջ.**

Խաղի ընթացքում բացահայտվում են նոր, բարդ իրավիճակում դրանք կիրառելու գիտելիքների և հմտությունների մակարդակը. Ուսուցման ակտիվացումը, մրցունակության տարրի առկայությունը, գործունեության հուզականությունը հանգեցնում են ուսումնական գործընթացի որակի բարձրացմանը (խաղի ընթացքում ուսումնական նյութի 90%-ը յուրացվում է սովորական դասի 20-30%-ի դիմաց) ;

խաղի խնդրահարույց բովանդակությունը ակտիվացնում է սովորողների մտավոր գործունեությունը.

սովորողները զգում են կենսաբանական գիտության հիմունքների իմացության գործնական նշանակությունը.

Ֆորմալ գիտելիքները դառնում են արդյունավետ.

Խաղի հաջողության լավագույն ճանաչումը այն կրկնելու ցանկությունն է: Խաղի հիմնական նպատակն է բարձրացնել սովորողների կրթական և ճանաչողական մոտիվացիան և դրանով իսկ բարձրացնել ուսուցման արդյունավետությունը: Խաղի գործընթացում ակտիվ մասնակցի որակի ձևավորում, որոշումներ գտնելու և կայացնելու սովորում. զարգացնել փոփոխվող պայմաններին հարմարվելու ունակությունը. Անկախության կրթություն, կամք. Որոշակի մոտեցումների, դիրքորոշումների, բարոյական, գեղագիտական և գաղափարական վերաբերմունքի ձևավորում. Համագործակցության կրթություն, կոլեկտիվիզմ, մարդամոտություն.

Սովորողների համար դաս-խաղը անցում է հոգեբանական այլ վիճակի, շփման այլ ոճի, դրական հույզերի, իրենց նոր որակի զգացումի: Դասերի խաղային ձևը ստեղծվում է դասարանում՝ խաղային տեխնիկայի և իրավիճակների օգնությամբ, որոնք խրախուսելու և խթանելու միջոց են: Հնարավոր է օգտագործել խաղի դասերը լուսաբանված նյութը համախմբելիս, նոր թեմա ուսումնասիրելիս՝ պրոբլեմային իրավիճակ ստեղծելու, ուսումնասիրված նյութն ամփոփելու և գիտելիքները ստուգելիս:

## **ԳԼՈՒԽ 2 ՄԻ ՔԱՆԻ ԽԱՂԻ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄ**

### **ԿԵՆՍԱԲԱՆՈՒԹՅԱՆ ԴԱՍԵՐԻՆ**

Խաղը միշտ էլ կարևոր դեր է խաղացել, երեխաների մոտ այն առաջատարն է: Ուսուցիչ հաճախ է բխվում երեխաների չցանկանալու, չմասնակցելու հետ: Ուսուցչի ձեռքում խաղը դառնում է կրթության տարր, ծանոթացնում սովորողներին բնությանը, կյանքին, ձևավոնորմ աշխարհայացք: Խաղը որպես ուսուցման մեթոդ՝ փոխանցելով ավագ սերունդների փորձը երիտասարդները օգտագործել են հնագույն ժամանակներից:

Լայն կիրառություն խաղը գտնում է ժողովրդական մանկավարժության մեջ  
Ժամանակակից դպրոցում, որը հիմնված է ակտիվացման գործընթացների վրա և  
ուսումնական գործընթացի ինտենսիվացումը, օգտագործվում է խաղային  
գործունեությունը հետևյալ ձևերը.

- որպես հասկացությունների յուրացման անկախ տեխնոլոգիա.
- որպես ավելի լայն տեխնոլոգիաների տարրեր.
- որպես դաս կամ նրա պատիվ;
- որպես արտադպրոցական գործունեության տեխնոլոգիա:

Իմ մանկավարժական կարիերայի սկզբում ես ինձ հարցեր եմ դրել:

Ինչպես պահել սովորողների հետաքրքրությունը առարկայի առաջինից մինչև վերջին  
դասը.

Ինչպե՞ս ստեղծել որոնման և ստեղծագործական մթնոլորտ դասարանում:

Ինչպե՞ս ուսուցումը հետաքրքիր դարձնել երեխաների համար:

Արդեն իմ առաջին դասերը ցույց տվեցին, որ ուսուցման խաղային մեթոդը,  
բավականին հետաքրքիր և արդյունավետ է սովորողների ուսումնական  
գործունեության մեջ: Այս մեթոդը կարող է կիրառվել կրթության ցանկացած  
մակարդակում և դժվարության տարբեր մակարդակներում՝ ըստ սովորողների  
տարիքի և մտավոր կարողությունների: Իմ մանկավարժական գործունեության  
կարգախոսն էր՝ «Ուսուցում առանց հարկադրանք» Համոզված էի, որ նման դասերին  
սովորողները ավելի ակտիվ են աշխատում: Հատկապես հաճելի է, որ այն  
սովորողները, ովքեր դժկամությամբ են սովորում նման դասերին աշխատում են մեծ  
եռանդով: Եվ, ինչ հաճելի է, հաճախ խաղերի հաղթողները դառնում են բսովորող  
երեխաները. Իսկ հիմա կկենտրոնանամ ներկայացնենք խաղերը, որոնք կիրառվել է  
կենսաբանության դասերին:

1. «Գիտե՞ք տեղի կենդանական աշխարհը»:

Խաղը կարող է օգտագործվել դասերի ուսումնասիրության մեջ՝ միջատներ, ձկներ,  
երկկենցաղներ, սողուններ, կաթնասուններ թեման անցնելիս



Դասարանին դիմում եմ մեր տարածքի կենդանական աշխարհի մասին պատմվածքով:

Ես առաջարկում եմ հիշել այն կենդանիներին, որոնք ապրում են մեր դաշտերում, մարգագետիններում, մեր տարածքում. Այնուհետև ես անվանում եմ կենդանիներին, և աշակերտներն ընտրում են նրանցից միայն նրանք, ովքեր ապրում են մեզ հետ: Եթե կենդանին տեղական է, ապա պետք է ծափ տալ եթե ոչ, ապա մի արձագանքեք:

2. Ուսումնական խաղեր՝ ճամփորդություն:

Խաղը կարող է նաև նոր տեղեկություններ հաղորդել սովորողներին և ստուգել արդեն առկա գիտելիքները. Խաղ - ճանապարհորդությունը սովորաբար իրականացվում է թեմայից հետո կամ բաժնը ուսումնասիրելուց հետո գիտելիքների մակարդակը պարզելու համար

սովորողները. Յուրաքանչյուր «կայանի» համար սահմանվում են նշաններ:

Առաջարկվում է աշխատել խմբերով, որոնցից յուրաքանչյուրը կարող է շարժվել երկայնքով անհատական երթուղի՝ համաձայն երթուղու թերթիկի:

Դաս «Երկկոտիլ բույսերի ընտանիքներ» թեմայով.

Այսօր մենք ունենք անսովոր ճանապարհորդություն զարմանալի թագավորության միջով: Բույսերը դեպի անգիոսպերմի բաժանմունք, երկշաքիլավոր դաս, որտեղ մենք ծանոթանանք հայտնի ու անհայտ Rosaceae ընտանիքի հետ: առաջ անցնելով որոշակի երթուղու վրա մենք պետք է գանձ գտնենք: Կայան առաջին «Զագադկինո» Գուշակելով հանելուկներ՝ դուք կիմանաք, թե որ բույսերն են պատկանում այս ընտանիքին:

(Աշակերտներին առաջարկվում են ուսուցչի ընտրությամբ հանելուկներ)

Երկրորդ կայան «Հետազոտություն» Սալոր, ազնվամորու, խնձորի, մասուրի ծաղիկներ բաժանվում են յուրաքանչյուր գրասեղանի վրա, մասնատող ասեղներ, լուպեր: Հարկավոր է հաշվել բշտիկների քանակը, պիստիկներ, ծաղկաթերթիկներ, որոնք բխում են ծաղկի ընդհանուր բանաձևից:

Երրորդ կայարան «Զնայկինո» Օգտագործելով դասագիրքը և լրացուցիչ գրականությունը, կազմեք դիագրամ. rosaceae-ի նշանակությունը. Ձեր կամայական է:

Չորրորդ կայարան «Գուշակիր» Պետք է գուշակել, թե որ ընտանիքին են հղում մի քանիսը սահմանումներ: Հաղթում է նա, ով առաջինը կռահում է, բայց եթե սխալ է թույլ տվել, դուք հեռացվել եք այս մրցույթից: Պետք է արագ լինել, բայց ոչ հապճեպ:

1. Այս ընտանիքի ներկայացուցիչների թվում կան խոտեր և ծառեր:

2. Նրանց կարելի է տեսնել դաշտում և այգում:

3. Ընտանիքի անունը կապվում է պտղի անվան հետ:

4. Այս ընտանիքի ներկայացուցիչներին բնորոշ է սիմֆիոզը ազոտը ամրագրող բակտերիաների հետ:

Պատասխան՝ լոբազգիների ընտանիք:

3. Խաղեր - մրցույթ.

Մա ներառում է մրցույթներ, վիկտորինաներ, հեռուստատեսության նմանակումներ: Այս խաղերը կարելի է խաղալ ինչպես դասարանում, այնպես էլ ընթացքում արտադասարանային աշխատանք. Արտադասարանական աշխատանքներում հաճախ եմ իմիտացիա օգտագործում

4. Խաղ-որոնում.

Սովորողները հրավիրվում են պատմության մեջ գտնել, օրինակ, ընտանիքի բույսեր Rosaceae, որոնց անունները ցրված են այլ ընտանիքների բույսերի հետ, հանդիպել ուսուցչի պատմության ընթացքում: Նման խաղերի համար, պահանջում են հատուկ սարքավորումներ, դրանք քիչ ժամանակ են պահանջում, բայց տալիս են լավ արդյունքներ:

5. Դերախաղ

Դերային խաղը հիմնված է փոքր սցենարների վրա, որոնք պետք է խաղարկվեն:

հանձնարարված դերեր. Կենսաբանության այս դասերին սովորողները վերցնում են որոշակի դերեր, որոնք որոշվում են թեմայի բնույթով և բովանդակությամբ դաս, լուծվող խնդրի առանձնահատկությունը եխաներին օգնեց «Վատ սովորությունների դատարան» դերային խաղը ձևավորել ճիշտ կողմնորոշում և կյանքի դիրքի

ընտրություն առաջադեմ թմրամոլության, ակոհոլիզմի և ծխելու պայմանները 8-րդ դասարանում.

Նաև 8-րդ դասարանում հաճախ եմ օգտագործում այնպիսի խաղային տեխնոլոգիա, ինչպիսին է «Ընդունելություն բժիշկ»: Օրինակ՝ «Մարտոդական համակարգի հիգիենա.

Ստամոքս-աղիքային վարակների կանխարգելում. Երեխաները հրավիրված են Պատկերացրեք ձեզ որպես սննդաբան: Եվ առաջադրանքը տրված է՝ ձեզ վրա հիվանդը եկել է մարտոդական օրգանների վատ աշխատանքի գանգատներով, հաճախակի որովայնի ցավ, փորլուծություն, փքվածություն, վատ ախորժակ: Նրա հետ զրույցում պարզել է, որ այս բոլոր ախտանիշների պատճառը սխալ սնուցումն է :Դուք պետք է այս հիվանդին խորհուրդ տանք ճիշտը սնուցում. Աշխատանքի համար օգտագործեք դասագրքի տեքստը և թողարկված լրացուցիչ նյութ. Գրանցեք ձեր առաջարկությունները թողարկվածի թերթիկների վրա

Բժշկի նշանակման թերթիկ

1. Ամբողջական անուն բժիշկ \_\_\_\_\_
2. Հիվանդի գանգատները՝ \_\_\_\_\_
3. Բժշկի առաջարկությունները սնվելու կանոնների վերաբերյալ.

### Գլուխ 3. Փորձարարական մաս

#### **Կենսաբանության պարապմունքների գործնական աշխատանքի կազմակերպում խաղերի կիրառմամբ տեխնոլոգիաներ**

Խաղային տեխնոլոգիաների արդյունավետությունը ստուգելու համար մեր գործնական պարապմունքներն անցկացվել են Արագածոտնի մարզի գյուղ Ներքին Բազմաբերդի Եսայի Ասատրյանի անվան միջնակարգ դպրոցում: Մենք առանձնացրել ենք ուսումնասիրության էմպիրիկ մասի երեք փուլ.

- 1) դասերի տեխնոլոգիական քարտեզի կազմում՝ խաղերի օգտագործում տեխնոլոգիաներ և առանց խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման (փորձարարական և հսկողության դասեր);
- 2) թեստավորման անցկացում. երկու խմբերը

3) Այս դասերի հաստատում և փորձի արդյունքների վերլուծություն.

Մենք օգտագործել ենք խաղային տեխնոլոգիաներ.

Ըստ ուսումնասիրության առաջին փուլի՝ մշակվել է երկու տարբեր դասարանների մրջև, որոնք ունեն գրեթե հավասար գիտելիքներ, դասի երկու տեսակ և այն է՝ «Արմատի կառուցվածք» հեքիաթի դասը և նմանատիպ դասը՝ «Արմատի կառուցվածք» առանց խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործում:

Թիվ 1 դասի տեխնոլոգիական քարտեզ

Դաս-հեքիաթ «Արմատների կառուցվածքը» թեմայով.

Դասի տեսակը՝ համակցված

Դասի նպատակները՝ ուսումնասիրել արմատի կառուցվածքը; ստեղծել շնորհանդես սովորողների համար որ բուսական օրգանիզմը ամբողջական օրգանիզմ է, որտեղ յուրաքանչյուր օրգան ունի իր գործառույթն ու կառուցվածքը

Առաջադրանքներ.

Ուսումնական. ձևակերպել օրգանի սահմանումը. Անվանեք ծաղկավոր բույսերի օրգանները,

սովորողներին տեղեկացնել արմատային համակարգերի հիմնական տեսակների մասին.

Չարգացող. շարունակել զարգացնել հարաբերություններ հաստատելու կարողությունը

բույսերի օրգանների կառուցվածքը և գործառույթները արմատային գոտիների օրինակով.

- համեմատել և վերլուծել ստացված փաստերը. ճիշտ արտահայտել մտքերը.

- զարգացնել ճանաչողական հետաքրքրություն առարկայի նկատմամբ.

- գործողությունների մեթոդների և պայմանների արտացոլում, գործընթացի և արդյունքների վերահսկում և գնահատում:

Ուսումնական՝ լսելու և երկխոսության մեջ մտնելու կարողություն

Մասնակցել ու քննարկել խնդիրները, ինտեգրվել հասակակիցների հետ և ստեղծել արդյունավետ փոխազդեցություն, ձևավորել սովորողների հաղորդակցական իրավասությունը. զարգացնել պատասխանատվությունը և ճշգրտությունը.

Սարքավորումներ՝ համակարգիչ, արմտի կառուցվածքի աղյուսակ, բույսերի հերթարիումներ՝ փնձաձև ու առանցքային արմատային համակարգերով:

### Դասավանդման մեթոդներ

1. Տրամաբանություն (ինդուկցիա, համեմատություն, անալոգիա, կոնկրետացում)

2. Ընդհանուր մանկավարժություն (գրույց, պատճառաբանություն, ինքնուրույն աշխատանք);

3. Սպեցիֆիկ (դիտարկում, կանխատեսում).

**Կրթական տեխնոլոգիաներ**

Խաղային տեխնոլոգիաներ, զարգացման տեխնոլոգիաներ, տարբերակված ուսուցում, կառուցվածքային և տրամաբանական տեխնոլոգիաներ, տեղեկատվություն և հաղորդակցության տեխնոլոգիաներ:

**Դասերի ժամանակ**

Դասի փուլ	Դասի ուսումնական և ճանաչողական առաջադրանքներ		Ձևավորվել է
	Ուսուցչի գործունեություն	Սովորողի գործունեություն	

**Ներածական մաս (10 – 15 րոպե)**

1. Մոտիվացիա կրթական գործունեության, այսինքն սովորողի մոտ ձևավորել ներքին պահանջմունք նոր զարգացող գիտելիքների վերաբերյալ	Ողջունեք երեխաներին, ստուգեք նրանց պատրաստակամություն դասին. Անհատականացնել ակտիվ աշխատանք. Բարի օր Պատրա՛ստ եք մեր դասին: Ինչ տրամադրությամբ եք եկելմդաս? Նրանք, ովքեր լավ տրամադրություն ունեն, թող վեր կենան և մոտենան իրենց ընկերներին, ովքեր այսօրմ«լավ	Կազմակերպեք աշխատավայրը. Ողջույն ուսուցչին. Պատասխանեք հարցերին, փոխանակեք դրական էմոցիաներով.	Անձնական: Կառավարեք ձեր տրամադրությունը Հույզեր արտահայտելու ունակությունը. Մետաթեմա: Կազմակերպեք աշխատավայրը. Միացեք սովորելուն գործունեություն: Հաղորդակցական: Պլանավորելու ունակության ձևավորում կրթական համագործակցություն ուսուցչի և
---	--	--	---

	տրամադրություն չունեն» .ասաեք լավ խոսքեր, ժպտացեք		հասակակիցների հետ
Թարմացնել կրթական մեթոդները, որոնք պետք է զարգացնեն գիտելիքները ուսումնական գործընթացու մ	Անցկացնում է դեմ առ դեմզրույց: 1) ինչպիսի՞ն է սերմի կառուցվածքը: 2) ինչ կառուցվածք ունի սաղմը: 3) որ օրգանից է առաջինը հայտնվում սերմ?	Մասնակցել ուսուցչի հետ զրույցներին պատասխանել տրված հարցերին, օրինակներ բերել (աշակերտը գրատախտակին գծում է ցորենի և լոբու սերմերի կառուցվածքը	Հաղորդակցական: Կարողացեք կազմակերպել ձեր մտքերը բանավոր և գրավոր: Ճանաչողական: Արդյունքները վերլուծելու ունակություն, տարբերակել նորը արդեն իսկ հայտնիից ուսուցչի օգնությամբ.
<b>Հիմնական մասը (30 - 25 րոպե)</b>			
.	Ուսուցիչ: Նախքան սկսելը դասը գուշակեք հանելուկը և պարզեք թեման այսօրվա դասի. Ճեղքում է երկիրը, ջուր հանում, Նա ապրում է գետնի տակ Պաշտպանում է ծառերը ընկնելուց: Ուսուցիչ: Ի՞նչ է դա: Այսօր մենք պետք է պարզենք, թե ինչպիսի կառուցվածք և գործառույթ է կատարում Արմատը. Արի, մինչ աշխատում ես Գնանք բույսերի հեքիաթային աշխարհ: Ուսուցչի պատմությունը հեռավոր թագավորության, բույսերի նահանգի, Ռեդկինո գյուղում բարեկամական ապրել են արմատներով ընտանիք. Եվ նրանք ապրեցին ընկերական, զվարճալի և լավ: Միասին աշխատել, զվարճացել, ամեն ինչ արել միասին. Եվ	Աշակերտի պատասխան --- արմատ	Ճանաչողական: Կառուցեք, ընդգծեք և ձևակերպեք ճանաչողական նպատակ. <i>Հաղորդակցական</i> : զարգացնել սեփական մտքերը ձևակերպելու ունակություն, հմտություն շփվել միմյանց հետ. <i>Կարգավորող</i> Նպատակը որոշելու ունակության ձևավորում և սեփական աշխատանքի պլանավորում <i>Անձնական:</i>

	<p>նրանք չունեին ղեկավար, բոլորը հավասար էին: Իսկ հաջորդում Ռոմաշկինո գյուղում ուրիշ Ընկերական ընտանիք. Եվ նրանք ունեին պետ Արմատ. Նա առաջնորդեց բոլորին: Մի անգամ գյուղ է անցյալում չար կախարդը և նա սկսեց նախանձել, որ գյուղերում ապրում են միասնական և լավ: Բարկացավ կախարդը ու գյուղեր ուղարկեց սարսափելի փոթորիկ: Սարսափելի մոլեգնում էր փոթորիկը և բնակիչները ցաքուցրիվ են եղել: Բնակիչները շփոթված են և չեն կարող է հիշել, թե ով որտեղ է ապրում: Եվ նրանք խնդրեցին ձեզ, օգնել իրենց:</p> <p>Եվ նրանք մեզ ուղարկեցին իրենց խնդրանքը նամակներով. Կարդանք առաջինը նամակ. Հարազատ ըկեր մեր հետ դժբախտություն է պատահել և մենք խնդրում ենք որ մեզ օգնես կողմնորոշվենք թե ով որ ընտանիքին է պատկանում: Եգիպտացորենի ծաղիկ կապույտ, սովորական կոլզա, հովվի կոլզա պայուսակ, dandelion officinalis, վայրի բողկ, բուժիչ երիցուկ, թմրամոլ, բողիակ այգի, մարգագետնային այծի մորուք,</p> <p>դաշտային յարուկա  <b>նամակ 2 Օգնիր ինձ հիշել իմ անունը ընտանիքի յուրաքանչյուր անդամ.</b>  <b>Գծեք դրանք դիագրամի վրա և ուղարկեք մեզ: (սովորողները գծապատկերում ցույց են տալիս հիմնական, կողային, հավելյալ արմատներ)</b></p>	<p>1- հիմնական արմատը  2-հավելյալ արմատ  3- կողային արմատներ</p>	<p>Մենք ձևավորում ենք կրթական - տեղեկատվական հետաքրքրություն նոր ուսումնական պլանի նկատմամբ</p>
--	---	--	---

	<p>Նամակ 3. Հարգելի ընկեր. Մենք ապրում էինք միասին, ազնվորեն աշխատում: Բայց եղավ դժվարություն, նրանք մոռացել են, թե ինչ է անում յուրաքանչյուր անդամ մեր մեծ ընտանիքի. Օգնիր մեզ հիշել.</p>		
	<p>Ուսուցիչ. Նախքան մեզ օգնելը ընկերներ, եկեք տեսնենք, թե ինչպես է աշխատում արմատը և ինչ գործառույթներ են կատարում յուրաքանչյուր գոտի. Զուգահեռաբար մենք կլրացրենք աղյուսակը տեքստում:</p> <p>1) Դուք ձեր սեղաններին ունեք լոբու սերմեր. Հաշվի առեք արմատը. Ի՞նչ կարող եք ասել դրա մասին: Ուսուցիչ: Ճիշտ է: Այս սյուժեն արմատը ծածկված է ծածկույթային հյուսվածքով:</p> <p>2) Ի՞նչ գործ է անում արմատում: Ուսուցիչ. Գտեք դասագրքի տեքստում բջիջների կառուցվածքային առանձնահատկությունները, որը վերաբերվում է արմատային կառուցվածքին:</p> <p>3) Ինչ տեսակի հյուսվածքներից է կազմված արմատը Ուսուցիչ: Նայեք նկարին դասագրքի և նկարեք գրատախտակին:</p> <p>4) Ո՞ր գոտին է գտնվում արմատի ծածկույթային գոտու հետևում?</p> <p>5) Ինչու՞ է այն ստացել նման անուն: Ուսուցիչ. Հաջորդ գոտին աճի գոտին է,</p>	<p>Առաջարկվող պատասխաններ.</p> <p>1) արմատի ծայրը ավելի խիտ է և մուգ քան ամբողջ արմատը:</p> <p>2) Պաշտպանում է արմատի ծայրը մասնիկների վնասումներից</p> <p>3) (Աշակերտները պատասխանը գտնում են տեքստում և տալիս պատասխանը</p> <p>4) բաժանման գոտի.</p> <p>5) այստեղ բջիջները մշտապես բաժանվում են. նրանց թիվն ավելանում է:</p> <p>6) արմատի մի մասը ծածկված է թեթև բմբուլով.</p>	



	այստեղ բջիջները երկարաձգված են, իսկ արմատը աճում է երկարությամբ. Ուսուցիչ. Նայեք բույսի արմատին: 6) Ի՞նչ կարող եք ասել նրա արտաքինի մասին? 7) Ուսուցիչ՝ ինչ գործառույթ կատարել արմատային մազեր. Արի կարդանք այդ մասին դասագրքում:	7)անցկացնուն է ջուր և լուծված Հանքային նյութեր.	
--	---	---	--

#### ԳԼՈՒԽ 4. ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐ ԵՎ ՔՆՆԱՐԿՈՒՄ

##### 4.1 Դպրոցականների հետ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունքների գրանցում և վերլուծություն

Կենսաբանության ուսուցման շնորհիվ աշակերտի միտքը հարստանում է առարկաների և բնական երևույթների և նրանց միջև փոխհարաբերությունների վերաբերյալ տեղեկություններով: Ինչպես ցույց է տալիս գրականության վերլուծությունը և ուսուցիչների և մեթոդաբանների փորձը, աշակերտների հետաքրքրասիրությունը առավելագույնս բավարարվում է գործնական գործողությունների՝ դիդակտիկ նյութեր, խաղեր, փորձեր, լաբորատոր և գործնական աշխատանք իրականացնելով:

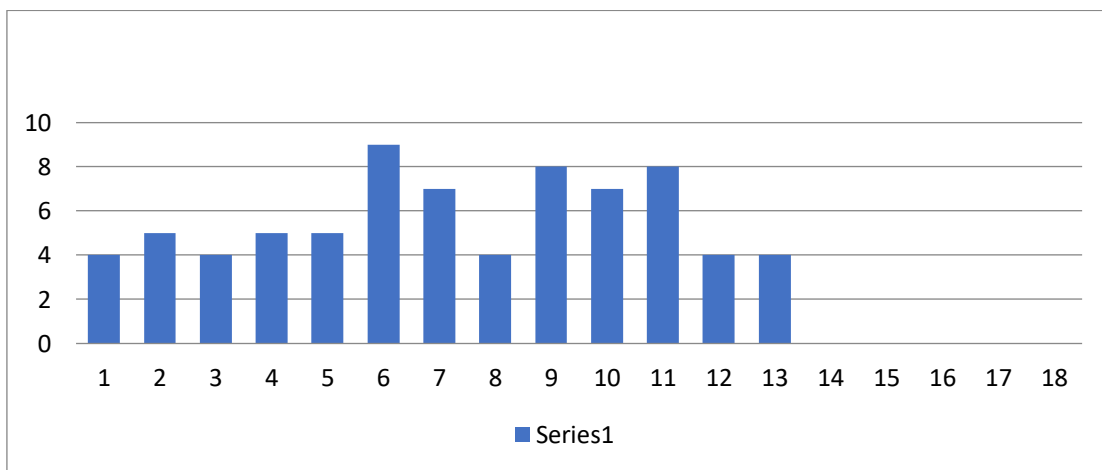
Դպրոցականների համար ընտրված խաղերը դժվարություններ չեն առաջացնում դրանց իրականացման առումով, ունեն կարճ տևողություն՝ դասում դպրոցականների գործունեության ավելի հաճախակի փոփոխությունն ապահովելու համար:

Խաղերի ընթացքում կարևոր գործողություններ են ընդհանրացումներ և եզրակացություններ կատարելը: Ձեռք բերված արդյունքների ամրագրումը կարող է լինել սխեմայի, աղյուսակի տեսքով:

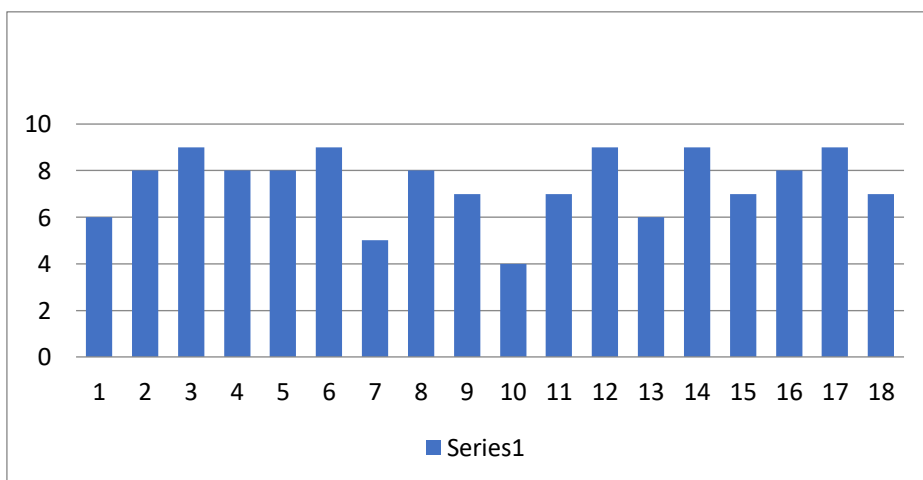
Աշխատանքում առաջարկվող աշխատանքների փաթեթը փորձարկվել է Արագածոտնի մարզի Ներքին Բազմաբերդի Եսայի Ասատրյանի անվան միջնակարգ դպրոցում: Դպրոցում յուրաքանչյուր տարիքային խմբի համար մեկական դասարան կա: Հետազոտությունը անցկացրել են 2021-2022թթ-ին: Ներկայացնում են 2021թ-ին 7-

րդ դասարանում սովորող 13 աշակերտների և 2022թ-ին 7-րդ դասարանում սովորող 18 աշակերտների հետ անցկացված թեստի վերլուծությունը (տրամագիր 1, տրամագիր 2):

Այն դասարանում, որտեղ դասերի ընթացքում իրականացվել են խաղերը, աշակերտների միջին գնահատականը հավասար է եղել 7.44-ի, իսկ նախորդ տարվա դասարանում, որտեղ խաղ չի արվել, աշակերտների միջին գնահատականը ավելի ցածր է եղել՝ 5.69: Հիշատակված երկու դասարանների համար դուրս են բերվել նաև առաջադիմության միջինները (ստացած գնահատականների միջինը), որոնք համապատասխանաբար կազմել են 7.8 և 6.5:



Տրամագիր 1. 2021թ-ին 7-րդ դասարանում սովորող 13 աշակերտների հետ անցկացված թեստի արդյունքները



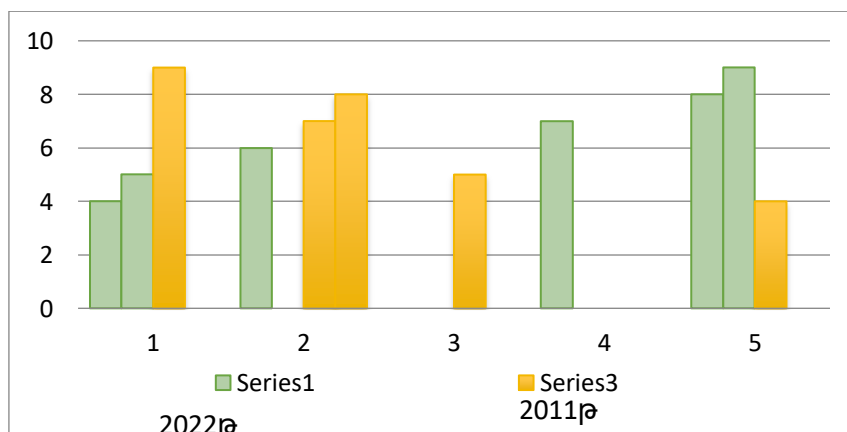
Տրամագիր 2. 2022թ-ին 7-րդ դասարանում սովորող 18 աշակերտների հետ անցկացված թեստի արդյունքները

Խաղը, որպես հետազոտություն, ուսուցման պրակտիկ մեթոդ, պետք է համարվի ճանաչման հիմնական ձևերից մեկը, որը առավելագույնս համապատասխանում է երեխայի բնույթին և ուսումնառության ժամանակակից նպատակներին: Այս մասին է վկայում երկու դասարանների ստուգիչ թեստերի արդյունքների համեմատությունը:

Ստուգիչ թեստի արդյունքները նկատելի բարձր են նախորդ տարվա խմբի համեմատ (5 և ավել միավորներ ստացած աշակերտները խաղային աշխատանք կատարած խմբում կազմում են 94.4%, ստուգիչում՝ 61.5%): 10 առավելագույն միավորի դեպքում միջին առաջադիմությունը խաղային աշխատանք կատարած դասարանում կազմել է 7.44 (ստուգիչում այն կազմել է 5.69):

Փորձեր կատարած դասարան		Փորձեր չկատարած դասարան	
Աշակերտների թիվը	Թեստից ստացած միավորը (առավելագույնը 10)	Աշակերտների թիվը	Թեստից ստացած միավորը (առավելագույնը 10)
0	1	0	1
0	2	0	2
0	3	0	3
1	4	5	4
1	5	3	5
2	6	0	6
4	7	2	7
5	8	2	8
5	9	1	9
Ընդամենը	18	13	
Միջին առաջադիմությունը	7.44		5.69
Միջին քառակուսային շեղում	±1.46		±1.84
Սխալի միջին թվաքանակական	±0.34		±0.51

Աղյուսակ 3. Ստուգիչ թեստի արդյունքների վերլուծություն



Տրամագիր 3. Խաղով ուղեկցվող և առանց խաղերի դասարաններում ստուգիչ թեստի միավորները

## **ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ**

1. Հետազոտահենն ուսուցումը նպաստում է աշակերտների տեսական գիտելիքների խորացմանը (միջին առաջադիմությունը խաղային աշխատանք կատարած դասարանում կազմել է 7.0, ստուգիչում այն կազմել է 5.69):
2. Ներկայացված խաղերից յուրաքանչյուրը հնարավոր է իրականացնել ու ամփոփել մեկ դասի ընթացքում և կիրառել համապատասխան թեմաներով դասերի անցկացման ժամանակ որպես հետաքրքիր դասեր:
3. Հեքիաթ-դաս կարելի է կիրառել 6-7րդ դասարաններում բույսի վեգետատիվ օրգանների լավ ամրապնդման նպատակով

## **ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ**

1. Պետրոսյան Հ., Մանկավարժական ժամանակակից տեխնոլոգիաներ, Ե., 2012
2. Խաչատրյան Ս.Գ., Ուսուցման ժամանակակից մեթոդների կիրառումը, Գյումրի, 2006,
3. 3. [www.aniedu.am](http://www.aniedu.am) Կրթության ազգային ինստիտուտ
4. Ազատ վիկիպեդիա