

«ՀՀ Լոռու մարզի Վանաձորի Պ. Տիգինայի անվան թիվ 20 հիմնական դպրոց»

ՊՈԱԿ

**"Եռաչափ խաղերի ստեղծում Kodu Game Lab վիզուալ ծրագրավորման
միջավայրում"
խմբակի աշխատանքային ծրագիր**

Ծրագրի տևողությունը՝ 1 ուսումնական տարի

Տարիքային խմբերը՝ 2-4-րդ դասարաններ

Կազմեց Լիզա Մարգարյանը

ք. Վանաձոր
2022-2023 ուստարի

Պարզաբանող գրություն

Համակարգչային գիտությունը՝ որպես անընդհատ զարգացող գործընթաց, դարձել է այն գիտաճյուղը, որը կոչված է նոր տեղեկատվական աշխարհում մարդուն պատրաստելու կյանքին: Այս առումով հատկապես արդիական է դառնում համակարգչով հաղորդակցվելու պարզ հմտությունների ձևավորումը ցածր դասարաններում:

Տարրական դասարաններում համակարգչային գիտության ուսուցման գործընթացը արդյունավետ կազմակերպելու համար անհրաժեշտ է ստեղծել գիտելիքների ուսուցման նոր ուսումնական ծրագրեր: Վաղ հասակից երեխաները խաղում են զանազան խաղեր, ունեն գերվստահություն համակարգչի նկատմամբ և համակարգչի հետ աշխատելու հոգեբանական պատրաստակամություն, ուստի կարևորում ենք խաղերի ստեղծման ծրագրերի ուսուցումը, որպեսզի վաղ տարիքից երեխաների մոտ ծրագրավորման հանդեպ հետաքրքրություն ձևավորվի, նրանց մոտ առաջանա փորձեր անելու, վարկածներ ձևակերպելու և փորձարկելու, իրենց սխալների վրա սովորելու ցանկություն:

Վերջին տարիներին հանրաճանաչ են դարձել 3D Kodu Game Lab վիզուալ ծրագրավորման լեզուն և նույնանուն միջավայրը: Դա բացատրվում է նրանով, որ 3D Kodu Game Lab վիզուալ ծրագրավորման միջավայրում աշակերտները կստեղծեն իրենց սեփական խաղերը, որոնք նրանց հնարավորություն կտան հեշտությամբ և պարզ ուսումնասիրել և ցուցադրել իրենց ստեղծագործական կարողությունները, կզարգացնեն իրենց տրամաբանական և ալգորիթմական մտածողությունը: Աշակերտները պատկերացում կստանան համակարգչային խաղերի մշակման ժամանակ կիրառվող տարրական ալգորիթմների մասին, կիմանան՝ ինչպիսի խաղեր են լինում և ինչպես են դրանք ստեղծվում, ինչ էտապներով են անցնում: Այս ամենը թույլ կտա աշակերտներին զարգացնել մտածողությունը, խաղի զարգացումը ներկայացնել որպես մասնագիտական գործունեություն:

"Եռաչափ խաղերի ստեղծում 3D Kodu Game Lab վիզուալ ծրագրավորման միջավայրում" ծրագիրը նախատեսված է 2-4-րդ դասարանների աշակերտների համար, որոնք սկսում են ուսումնասիրել տեսախաղերի ստեղծման հիմունքները, խաղային աշխարհների մոդելավորումը և օբյեկտների ծրագրավորումը: Այս ծրագրի շրջանակներում Kodu Game Lab ծրագրային միջավայրի միջոցներով աշակերտները կստեղծեն մակարդակների դիզայն, խաղային օբյեկտներ, նրանց վարքի սցենարներ:

Խաղերի ստեղծման ուսուցումը թույլատրում է աշխատանքի խմբային ձև, մտքերի քննարկում, պլանի կազմում և պարտականությունների բաժանում: Պարապմունքները տեղի են ունենալու 2-րդ, 3-րդ և 4-րդ դասարանների աշակերտների համար շաբաթական 1 անգամ, 1 ժամով (յուրաքանչյուրում՝ տարեկան 34 ժամ, ընդամենը՝ տարվա ընթացքում 102 ժամ):

Ծրագրի նպատակը

1. Ուսումնասիրել տեսախաղերի ստեղծման, մշակման հիմունքները, խաղային աշխարհների մոդելավորումը և օբյեկտների ծրագրավորումը,
2. զարգացնել վերլուծական և տրամաբանական մտածողությունը, երևակայությունը, ստեղծագործական հմտությունները,
3. զարգացնել ալգորիթմական մտածողության կարողությունները,

4. աշակերտների մոտ ձևավորել հետաքրքրություն ծրագրավորման նկատմամբ վիզուալ- օբյեկտային ծրագրավորման KoduGameLab միջավայրի ուսումնասիրության միջոցով
5. ապահովել ընդհանուր տեղեկատվական մշակույթի զարգացումը:

Ծրագրի խնդիրները

Նշված նպատակին հասնելու համար անհրաժեշտ է լուծել հերևյալ խնդիրները.

Ուսուցողական խնդիրներ

- Ձեռք բերել գործնական աշխատանքի նախնական փորձ
- Ծանոթացնել խաղերի մշակման հիմունքներին
- Սովորեցնել գրել ծրագրային կոդ, թեստավորել, խմբագրել
- Ուսումնասիրել եռաչափ (3D) դիզայն
- Սովորեցնել աշակերտին որոնել, ընտրել, կազմակերպել, կիրառել տեղեկատվությունը՝ իր առաջ ծառայած խնդիրները լուծելու և իր նպատակներին հասնելու համար
- Ձևավորել նպատակաուղղված գործունեության պլանավորման կարողություններ՝ ներառյալ կրթական գործունեությունը
- Ձևավորել ծրագրավորման նախնական հմտություններ՝ օգտագործելով ծրագրավորման կրթական վիզուալ միջավայրը
- Ձևավորել SS ոլորտում կրթություն ստանալու մոտիվացիա՝ արդյունավետ ստեղծագործական գործունեություն կազմակերպելու և հաջողության իրավիճակ ստեղծելու միջոցով
- Մշակել մտածողության ավգորիթմական ոճ

Զարգացնող խնդիրներ.

- Զարգացնել ճանաչողական հետաքրքրություն գիտելիքի նկատմամբ և այն գործնականում կիրառելու հմտություն
- Զարգացնել ստեղծագործական մոտեցում համակարգչային աշխատանքի նկատմամբ

Ուսուցման ձևերը.

- Անհատական և խմբային

Ուսուցման մեթոդները՝ գործնական, տեսողական, բացատրություն, խնդիր, նախագիծ (դասընթացի ավարտին նախատեսվում է անձնական նախագծերի պաշտպանություն, որը հնարավորություն կտա ստուգել դասընթացի յուրացման որակը, ինչպես նաև եռաչափ անիմացիաների ստեղծման և վիզուալացման հմտությունների մակարդակը, Kodu Game Lab եռաչափ խաղերի ստեղծման միջավայրում ձեռք բերած աշխատանքային կարողությունները):

Ուսուցման վերջարդյունքները

Ուսուցման ավարտից հետո աշակերտները կարող են

- հասկանալ տեսախաղերի մշակման գործընթացը,

- կողմնորոշվել ծրագրավորման Kodu Game Lab վիզուալ միջավայրում,
- ստեղծել և խմբագրել տեսախաղեր ծրագրային միջավայրի միջոցներով,
- ստեղծել մակարդակներ եռաչափ խաղերի համար,
- մոդելավորել խաղերի օբյեկտների և կերպարների վարքագիծը,
- կարգավորել տարբեր խաղային մեխանիզմներ,
- միավորել խաղի մի քանի մակարդակ մեկ ամբողջության մեջ,
- ստեղծել տարբեր ժանրերի և թեմաների խաղային կոնստրուկցիաներ,
- լուծել խնդիրները՝ օգտագործելով տրամաբանական և վերլուծական մտածողություն,
- օգտագործել երևակայությունը և ստեղծագործական մտածողությունը խնդիրների լուծման ժամանակ,
- առընչվել մասնագիտական գործունեության առանձնահատկություններին և փորձել իրենց՝ որպես 3D անիմատորի, նկարչի, 3D դիզայների դերում:

Ծրագրի տևողությունը՝ 1ուսումնական տարի, ժամերի ընդհանուր քանակը՝ 102 ժամ (2-րդ դասարան՝ 34 ժամ, 3-րդ դասարան՝ 34 ժամ, 4-րդ դասարան՝ 34 ժամ):

Ուսուցման թեմատիկ պլանավորում

h/h	Թեմայի անվանումը	Ժամերի քանակը
1.	Էլեկտրոնային սարքերի անվտանգ օգտագործում	1
2.	Ծանոթություն Kodu Game Lab ծրագրավորման վիրտուալ միջավայրի հետ	1
3.	Ծանոթություն Kodu Game Lab ծրագրի հիմնական գործիքներին	3
4.	Օբյեկտներ և կերպարներ: Նրանց ստեղծումը և խմբագրումը, ծրագրավորումը	3
5.	Օբյեկտների, կերպարների բնութագրիչների փոփոխություն: Օբյեկտների ավելացում հողատարածքում	2
6.	Օբյեկտների կարգավորումների փոփոխություն: Կերպարների «կյանքի ցուցիչ» կարգավորման ակտիվացում	2
7.	Խաղացողների հաշվի ստեղծում, միավորների հետ աշխատանք	2
8.	Ստեղծում ենք առաջին խաղը KODU միջավայրում	2
9.	Շարժվող և կրակող թիրախների ավելացում, բարդ խաղի ստեղծում, թիրախի շարժման տեսակները	3
10.	Նոր հնարավորություններ օբյեկտների և կերպարների շարժման համար՝ ուղու գործիք	2
11.	Ժամանակացույցի ծրագիր	2

12.	Տրված սցենարով խաղի ստեղծում	2
13.	Ստեղծվող օբյեկտների և կերպարների ավելացում	2
14.	Սեփական խաղի մշակում	6
15.	Նախագծերի ցուցադրում	1
Ընդամենը		34

Ծրագրի բավանդակությունը.

h/h	Թեման	Բովանդակություն	Ժամերի քանակը
1.	Էլեկտրոնային սարքերի անվտանգ օգտագործում	Սարքեր: Սարքերի միացում և անջատում: Անվտանգությունը սարքերով աշխատանքի ժամանակ: Աշխատատեղի կազմակերպումը տանը և դպրոցում:	1
2.	Ծանոթություն Kodu Game Lab ծրագրավորման վիրտուալ միջավայրի հետ	Ծրագրային ապահովման ներբեռնում և տեղակայում: Ծանոթություն Kodu Game Lab ծրագրի ինտերֆեյսի, գլխավոր մենյուի հետ: Նոր խաղային աշխարհի ստեղծում, պահպանում, բացում:	1
3.	Ծանոթություն Kodu Game Lab ծրագրի հիմնական գործիքներին	Հողատարածքի ստեղծում, հողակտորի (լանդշաֆտի)ավելացում, գույնի և տեսակի փոփոխություն: Աշխատանք վրձնով, վրձնի տեսակները: Մակերևույթների, բլուրների ստեղծում, աշխատանք ջրի հետ: Վարժությունների կատարում ըստ տրված օրինակի: Սեփական հողակտորի ստեղծում:	3
4.	Օբյեկտներ և կերպարներ: Նրանց ստեղծումը և խմբագրումը, ծրագրավորումը	Օբյեկտների, կերպարների ավելացում հողատարածքում, նրանց պտույտը: Օբյեկտների, կերպարների ծրագրավորում. շարժվել, կրակել, հրթիռներ արձակել Վարժությունների կատարում ըստ տրված օրինակի:	3
5.	Օբյեկտների, կերպարների բնութագրիչների փոփոխություն: Օբյեկտների ավելացում հողատարածքում	Օբյեկտների վերանվանում, տեղափոխում, պատճենում, չափերի փոփոխում, նրանց բարձրացում:	2
6.	Օբյեկտների կարգավորումների	Կյանքի ցուցիչ կարգավորում,	2

h/h	Թեման	Բովանդակություն	Ժամերի քանակը
	փոփոխություն: Կերպարների «կյանքի ցուցիչ» կարգավորման ակտիվացում	ակտիվացում, կյանքի թվի փոփոխություն: Խաղի օրինակի վրա ծանոթանալ կարգավորման հետ:	
7.	Խաղացողների հաշվի ստեղծում, միավորների հետ աշխատանք	Միավորների ավելացում և պակասեցում: Հաշվի ավելացում : Հաշվի ավելացման ծրագրի փորձարկում : Բլից-հարցման անկացում: Արդյունքների ամփոփում:	2
8.	Ստեղծում ենք առաջին խաղը KODU միջավայրում	Վարժությունների կատարում ըստ տրված օրինակի, որին նմանեցնելով ստեղծել սեփական խաղը:	2
9.	Շարժվող և կրակող թիրախների ավելացում, բարդ խաղի ստեղծում, թիրախի շարժման տեսակները	Շարժվող թիրախների ավելացում: Թիրախների ավելացում, որոնք կրակում են: Գործնական աշխատանք. «Կրակել ձկների վրա» ըստ օրինակի https://www.youtube.com/watch?v=rGeOBzCLepk&t=126s . Անցկացնել բլից-հարցում:	3
10.	Նոր հնարավորություններ օբյեկտների և կերպարների շարժման համար՝ ուղու գործիք	Անցածի կրկնություն: Վարժությունների կատարում ըստ օրինակի: Սեփական խաղի ստեղծում ուղու գործիքի կիրառմամբ:	2
11.	Ժամանակացույցի ծրագիր:	Ժամանակացույցի ծրագրի ավելացում:	2
12.	Տրված սցենարով խաղի ստեղծում	Տրված սցենարով խաղի ստեղծում:	2
13.	Ստեղծվող օբյեկտների և կերպարների ավելացում	Խաղում ստեղծվող օբյեկտների ավելացում :	2
14.	Սեփական խաղի մշակում	Մտազրոհ, բովանդակության նախագծում, նպատակի ներկայացում և ժամկետի ներկայացում, կանոնների և գործողությունների հաջորդականության ստեղծում, խաղի ստեղծում:	6
15.	Նախագծերի ցուցադրում	Ցուցադրություն և արդյունքների ամփոփում:	1
Ընդամենը՝			34

Գնահատումը

Սովորողների գործունեությունը գնահատվում է հետևյալ սկզբունքով՝ առավելագույն գովասանք, նվազագույն քննադատություն: Նույնիսկ եթե պատասխանը սկզբունքորեն սխալ է, ուսուցիչը թերությունների և սխալների ուղղումների հետ մեկտեղ, միշտ պետք է գտնի բառեր, որոնք թույլ կտան երեխային հավատալ ինքն իրեն և չկորցնել հետաքրքրությունը գիտելիքի նկատմամբ: Գիտելիքի վերահսկման գործընթացում կարևոր է գտնել և նշել նույնիսկ աննշան հաջողությունն ու առաջընթացը, երբեմն միտումնավոր ստեղծել հաջողության իրավիճակ:

Աշակերտի գործունեությունը գնահատելիս պետք է հաշվի առնել, որ գնահատվում է միայն այն, ինչ աշակերտը տվյալ պահին հիշել է, արել է, ասել է: Կարևոր է նաև հիշել գնահատման հիմնական գործառույթը՝ օբյեկտիվ պատկերացում կազմելու այն մասին, թե ինչ գիտի, ինչ է կարողանում սովորողը, ինչն է ստացվում նրա մոտ, և ինչպես աշխատել հետագայում նրա հետ, որ կարողանանք նպաստել նրա մեջ իր նկատմամբ վստահության զարգացմանը: Հաշվի առնելով այս բոլորը՝ աշակերտների գնահատումը պետք է իրականացնել **ձևավորող գնահատման** բաղադրիչների միջոցով որոնք են՝ ապահովել սովորողների գործուն մասնակցությունը ուսումնառությանը, ինքնագնահատում, փոխադարձ գնահատում, սովորողների ուսումնառության շտկում, սովորողների մոտիվացիայի խթանում, որոնք կարելի է իրականացնել ձևավորող գնահատման գործիքների միջոցով. կարճ հարցաշարեր՝ թերթիկներով, խաղ, հարցազրույց, նախագծեր և պաշտպանություն, գնահատման անիվ, գույներով ինքնագնահատում և այլն:

Աշակերտների ստեղծած փոքրիկ նախագծային աշխատանքները կտեղադրվեն դպրոցի կայքում՝ <https://vanadzor20.schoolsite.am/>

Գրականություն

1. <https://www.youtube.com/watch?v=woLP3thEozQ> - Kodu Game Lab ծրագրային միջավայրի ներբեռնում և տեղակայում
2. <https://www.kodugamelab.com/resources/> – Kodu Game Lab ծրագրային միջավայրի կայք
3. <https://www.youtube.com/channel/UCttFZsjr70OT4jLU74cyTqQ> – youtube-ալիք՝ Kodu Game Lab ծրագրային միջավայր ստեղծողների համար

Գրականություն աշակերտների ինքնուսուցման համար.

1. <https://www.kodugamelab.com/resources/> –
2. <https://www.youtube.com/channel/UCttFZsjr70OT4jLU74cyTqQ> – youtube-ալիք՝ Kodu Game Lab ծրագրային միջավայր ստեղծողների համար:

«ՀՀ Լոռու մարզի Վանաձորի Պ. Տիջինայի անվան թիվ 20 հիմնական դպրոց»

ՊՈԱԿ

"Բնագիտություն"
խմբակի աշխատանքային ծրագիր

Ծրագրի տևողությունը՝ 1 ուսումնական տարի

Տարիքային խմբերը՝ 5-9-րդ դասարաններ

Կազմեց Լիլիթ Աղաբաբյանը

ք. Վանաձոր
2022-2023 ուստարի

«ԲՆԱԳԻՏՈՒԹՅՈՒՆ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԽՄԲԱԿԻ

ԾՐԱԳԻՐ

ՆԵՐԱԾԱԿԱՆ ՄԱՍ

Ընդհանուր բնագիտական գիտելիքներն անհրաժեշտ են ոչ միայն մասնագետներին, այլև յուրաքանչյուր մարդու, քանի որ ողջ մոլորակի ամբողջ կենդանականի փոխադարձ կապի երի բացահայտումը մեզ թույլ կտա խուսափել բազմաթիվ աղետներից: Դպրոցականներին ներգրավել վայրի բնության մասին ուսուցման գործընթացում, ստիպել նրանց մտածել կենսացենոզների նուրբ հարաբերությունների մասին, սովորեցնել նրանց արտահայտել իրենց մտքերը և պաշտպանել դրանք, այս և մի շարք այլ գործընթացները հիմք են հանդիսանում բնագիտական խմբակի կազմակերպման համար:

Խմբակի ծրագրի տարրերակիչ հատկանիշներից են.

- Ընդգրկում է բնագիտական հետազոտությունների լայն շրջանակ և հավելում է հանրակրթական դպրոցի հիմնական ուսումնական ծրագրին՝ չկրկնելով վերջինիս,
- Ներառում է Լոռվա մարզի բնության առանձնահատկությունների ուսումնասիրության բաժին (բնական համալիրներ, բուսական և կենդանական աշխարհ, շրջակա միջավայրի պահպանության գործողություններ և այլն):

Այսպիսով, **ծրագրի նորությունն ու արդիականությունը** կայանում է կենսաբանական և բնապահպանական գիտելիքների լրացմանն ու խորացմանն ուղղված աշխատանքի տարբեր ձևերի համակցման մեջ՝ հիմնված գործնական գործունեության վրա և հաշվի առնելով տարածաշրջանային, այդ թվում՝ բնապահպանական առանձնահատկությունները:

Ծրագրի նպատակը.

Աշակերտներին ծանոթացնել կենդանի բնության բազմազանությանը, այն բարդ, բայց փխրուն հարաբերություններին, որոնք հաստատվել են կենդանի օրգանիզմների միջև միլիոնավոր տարիների էվոլյուցիայի ընթացքում, ստիպել նրանց մտածել էկոլոգիական հավասարակշռության պահպանման գործում մարդու հսկայական դերի և նրա պատասխանատվության, ինչպես նաև իր իսկ սեփական առողջության մասին:

Ծրագրի հիմնական նպատակները.

1. **Ուսումնական**
 - ✓ Մտահորիզոնի ընդլայնում, որն անհրաժեշտ է ցանկացած զարգացած մարդու:

✓ Աշխակերտների շրջանում կենսաբանական և բնապահպանական գիտելիքների տարածման նպաստում:

✓ Շրջակա միջավայրի, մասնավորապես Լոռվա մարզի բուսական և կենդանական աշխարհի տեսակային կազմի ծանոթացում:

2. **Զարգացնող**

✓ Սենյակային բույսերի խնամքի, կենսաբանական հավաքածուների և հերբարիումների կազմման և համակարգման հմտությունների զարգացում, ինչպես նաև մանրադիտակով աշխատելու հմտություններ:

✓ Հաղորդակցման և շփման հմտությունների զարգացում:

✓ Երեխայի ստեղծագործական կարողությունների զարգացում:

✓ Բնապահպանական մշակույթի ձևավորում և շրջակա միջավայրի վիճակի համար պատասխանատվության ձևավորում՝ հաշվի առնելով տարածաշրջանային առանձնահատկությունները:

✓ Որոնողական-հետազոտական գործունեության կազմակերպման, ինքնուրույն ճանաչողական գործունեության, փորձերի անցկացման տեխնիկայի, հմտությունների և կարողությունների ձևավորում:

✓ Առողջ ապրելակերպի անհրաժեշտության գիտակցության ձևավորում:

3. **Դաստիարակչական**

✓ Բարձրացնել հետաքրքրությունը կենդանական աշխարհի նկատմամբ:

✓ Մշակել պատասխանատու վերաբերմունք հանձնարարված առաջադրանքի նկատմամբ:

Օրագրի աշխատանքներում օգտագործված ***ձևերն ու մեթոդները***:

1 Բանավոր և պատկերագարող մեթոդներ՝ պատմվածք, զրույց, քննարկում, աշխատանք կենսաբանական գրականության հետ:

2 Վերարտադրողական մեթոդներ՝ ստացված գիտելիքների վերարտադրում միջոցառումների ժամանակ:

3 Մասնակի որոնման մեթոդներ (հավաքագրման նյութը համակարգելիս):

4 Հետազոտության մեթոդներ (մանրադիտակով աշխատելիս):

5 Տեսողական միջոցներ՝ տեսանյութերի, ֆիլմերի, սլայդ-ֆիլմերի, համակարգչային շնորհանդեսների, կենսաբանական հավաքածուների, պաստառների, մոդելների դիտումներ:

Ակնկալվող վերջնարդյունքը:

✓ աշակերտների սոցիալական և ստեղծագործական գործունեության դրական դինամիկան, որը հաստատվում է տարբեր մակարդակների մրցույթներին, փառատոններին, ստուգատեսներին, նրանց մասնակցության արդյունքներով:

✓ աշակերտների հաղորդակցական ունակությունների բարձրացում;

✓ կենսաբանության և էկոլոգիայի խորը ուսումնասիրության մոտիվացիայի առաջացում և պահպանում:

✓ տեղեկատվության ժամանակակից աղբյուրներից օգտվելու և կենսաբանական հարցերի վերաբերյալ տեղեկատվության հիմնավորված գնահատական տալու ունակություն;

✓ կենսաբանական և էկոլոգիական գիտելիքներ, կարողություններ և հմտություններ ձևավորելու, միևնույն ժամանակ արտադասարանական բնապահպանական աշխատանքի կազմակերպման հմտությունների ձեռք բերման հնարավորություն;

✓ առողջ ապրելակերպի պահպանում.

Լրացուցիչ կրթության գիտելիքների որակի վերահսկման և գնահատման կազմակերպման ձևերից առավել արդյունավետ կիրառվում են.

1. Փորձարկում.
2. Գիտելիքների վերահսկման դաս.
3. Գիտելիքների, հմտությունների և կարողությունների վերանայում (օլիմպիադա, վիկտորինա, ինտելեկտուալ մարզում և այլն):
4. Քննարկում.
5. Նախագծային և հետազոտական աշխատանք.
6. Համաժողով.
- 7.Ստեղծագործական հաշվետվություն էքսկուրսիայի, փորձի անցկացման, դիտարկման, արտադասարանական աշխատանքների անցկացման մասին:
8. Հաշվետվական ցուցահանդեսների կազմակերպում:

Հասկացվող ընդհանուր ժամաքանակը՝ 68 ժամ:

ԹԵՄԱՏԻԿ ՊԼԱՆ

Հ/Հ	Թեմայի անվանումը	Ժամաքանակ
1.	Բնագիտական անկյունի ստեղծում:	2
2.	Ճանաչում ենք ինքներս մեզ բնության միջոցով:	2
3.	Ոսկե աշուն. Բերքի տուն:	2
4.	Կարմիր գրքի էջերով:	2
5.	Զարմանահրաշ ծաղիկներ:	2
6.	Աճեցնում և մշակում ենք բույսեր:	2
7.	Ինչ և ինչպես ցույց տվեց մեզ մանրադիտակը:	2
8.	Լոռվա մարզի դեղաբույսերը	2
9.	Թափոնների վերամշակում.պոլիէթիլենային շշերի նոր կյանքը: Ցուցահանդեսի կազմակերպում:	2
10.	Մոլորակի առողջությունը մարդու ձեռքերում է	2
11.	Փրկենք մեր մոլորակը	2
12.	Նկարների ցուցահանդես «Մոլորակը բոլորինս է» թեմայով	2
13.	Անհետացող ջրի առեղծվածը	2

14.	Ձեր բակի ծառերը:	2
15.	Աղբի հիմնախնդիրներ: Էքսկուրսիա դեպի Վանաձոր քաղաքի աղբի վերամշակման կենտրոն:	2
16.	Աղբի առաջացման պատճառները և վնասակար հետևանքները:	2
17.	Անտառի հեքիաթը: Էքսկուրսիա դեպի անտառ:	2
18.	Աշխարհին առանց ծառերի: Տնկիներ դիտում Ագրարային համալսարանի Վանաձորի մասնաճյուղի ուսումնական ջերմոցում:	2
19.	Ջերմոցային էֆեկտ:	2.
20.	Հողերի քիմիական աղտոտումը և պայքարը դրա դեմ:	2
21.	Պատմություն սարդերի և առնետների մասին:	2
22.	Բնության վերամշակողները:	2
23.	Բնակավայրի քարտեզագրում:	2
24.	Հայկական առասպելների և կենդանիների միջև կապը:	2
25.	Գորտերը՝ որպես ջրի որակի ցուցիչներ:	2
26.	Էքսկուրսիա Լոռու մարզի Մարգահովիտ համայնքի «Էյ- թի- փի»բարեգործական հիմնադրամ	1
27.	Վտանգավոր սնունդ:	2
28.	Կենսաանվտանգությունը և ԳՄՕ-ները:	2
29.	Վիտամինների աղյուսակ և դրանց նշանակությունը մարդու կյանքում:	2
30.	Ծխախոտի և ալկոհոլի ազդեցությունը դեռահասների առողջության վրա:	2
31.	Երեխան սովորեցնում է ծնողներին:	1
32.	Կլիմայի փոփոխություն:	2
33.	Հայ ժողովրդի մշակութային և կենսաբանական ժառանգության օրինակ:	2
34.	Հողի, ջրի, բույսի լաբորատոր հետազոտությունների դիտում Ագրարային համալսարանի Վանաձորի մասնաճյուղի լաբորատորիայում:	2
35.	Կատարված աշխատանքների վերլուծություն:	2
	Ընդամենը	68

«ՀՀ Լոռու մարզի Վանաձորի Պ. Տիգինայի անվան թիվ 20 հիմնական դպրոց»

ՊՈԱԿ

"Երգչախումբ"
խմբակի աշխատանքային ծրագիր

Ծրագրի տևողությունը՝ 1 ուսումնական տարի

Տարիքային խմբերը՝ 2-5-րդ դասարաններ

Կազմեց Տաթևիկ Մատինյանը

ք. Վանաձոր
2022-2023 ուստարի

«ԵՐԳՉԱԽՈՒՄԲ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԽՄԲԱԿԻ

ԾՐԱԳԻՐ

ՆԵՐԱԾԱԿԱՆ ՄԱՍ

Անհատական և խմբային երգեցողությունը երեխաների ամենասիրած գործունեության տեսակն է, որի ընթացքում զարգանում է նրանց լսողությունը, ունենալու լադի զգացողությունը : Երգեցողությունից է երեխան ստանում իր առաջին երաժշտական տպավորություններն ու զգայական ընկալումը: Խմբային երգեցողությունը զարգացնում է նաև մի շարք բարոյական արժեքներ՝ բարություն, ընկերասիրություն, հանդուրժողականություն, միասնականություն, մեկը մյուսին լսելու, սեփական պարտականությունների նկատմամբ պատասխանատու վերաբերմունք դրսևորելու կարողություն:

Խմբակի ծրագրի տարբերակիչ հատկանիշներից են.

- Խմբակի երգեցողության միջոցով ձևավորվում և զարգանում է սովորողների երգչային ձայնաձավալը, ճիշտ շնչառությունը, ձայնակազմությունը, առողջությունը, մաքուր ինտոնացիայով, միաձայն և երկձայն երգելու կարողությունը, անսամբլային զգացողությունը, որը հիմքեր է նախապատրաստում հետագայում խմբերգային երգեցողության համար:

Այսպիսով, **ծրագրի նորությունն ու արդիականությունը** կայանում է երաժշտության գիտելիքների լրացմանն ու խորացմանն ուղղված աշխատանքի տարբեր ձևերի համակցման մեջ՝ հիմնված գործնական գործունեության վրա:

Ծրագրի հիմնական նպատակները.

1. **Ուսումնական**
 - ✓ Մտահորիզոնի ընդլայնում, որն անհրաժեշտ է ցանկացած զարգացած մարդու:
 - ✓ Աշխակերտների շրջանում ձևավորել հետաքրքրություն, սեր և հուզազգացմունքային վերաբերմունք երաժշտության նկատմամբ:
 - ✓ Ձևավորել և զարգացնել երաժշտական ճաշակ և երժշտությանը հաղորդակից լինելու պահանջմունք:
2. **Զարգացնող**
 - ✓ Զարգացնել երաժշտագեղագիտական ճանաչողությունը, երաժշտությանը հաղորդակցվելու պահանջմունքը՝ հետագա բարոյագեղագիտական

զարգացման, սոցիալականացման, ինքնակրթության և ինքնաարտահայտման համար:

- ✓ Հաղորդակցման և շփման հմտությունների զարգացում:
- ✓ Երեխայի ստեղծագործական կարողությունների զարգացում:

3. Դաստիարակչական

✓ Բարձրացնել հետաքրքրությունը աշխարհի նկատմամբ, դաստիարակել գեղագիտական և երաժշտական տեղեկատվության նկատմամբ քննադատական վերաբերմունք:

✓ Մշակել պատասխանատու վերաբերմունք հանձնարարված առաջադրանքի նկատմամբ:

Ծրագրի աշխատանքներում օգտագործված **ձևերն ու մեթոդները.**

1 Բանավոր և պատկերազարդ մեթոդներ՝ պատմվածք, զրույց, քննարկում, աշխատանք երաժշտական գրականության հետ:

2 Վերարտադրողական մեթոդներ՝ ստացված գիտելիքների վերարտադրում միջոցառումների ժամանակ:

3 Մասնակի որոնման մեթոդներ (հավաքագրման նյութը համակարգելիս):

Տեսողական միջոցներ՝ տեսանյութերի, ֆիլմերի, սլայդ-ֆիլմերի, համակարգչային շնորհանդեսների, երժշտական հավաքածուների, պաստառների, մոդելների դիտումներ:

Ակնկալվող վերջնարդյունքը:

✓ աշակերտների սոցիալական և ստեղծագործական գործունեության դրական դինամիկան, որը հաստատվում է տարբեր մակարդակների մրցույթներին, փառատոններին, ստուգատեսներին, նրանց մասնակցության արդյունքներով:

- ✓ աշակերտների հաղորդակցական ունակությունների բարձրացում;
- ✓ հաղորդակցվի և ինքնաարտահայտվի ունկնդրվող նյութի խաղային, հեքիաթային կերպարների, խոսակցական և երաժշտական ինտոնացիաների միջոցով:
- ✓ կատարի համապատասխան նմանողական շարժումներ
- ✓ ներկայացնի ստեղծագործության բնույթը, բովանդակությունը, տեսակը, տեմպը, տեմբրը, ռեգիստրը, դինամիկան:

Հատկացվող ընդհանուր ժամաքանակը՝ 68 ժամ:

ԹԵՄԱՏԻԿ ՊԼԱՆ

Հ/Հ	Թեմայի անվանումը	Ժամաքանակ
1.	<<Վանաձոր>> Գ.Հախինյան	4
2.	<<Մեր հայրենիքը>> խոսք Մ. Նալբանդյանի	4

3.	<<Հայրենիքիս հետ >>	4
4.	<<Եկեք երգենք >> խոսք Ա. Սահակյանի, Էրաժշտ. Գ.Չթյանի	4
5.	<<Խաղաղություն>> Զ. Բաբայան	4
6.	<<Էրեբունի Երևան>> խոսք Պ. Սևակի	4
7.	<<Մաշտոցյան տառեր>>	4
8.	<<Եվ արև, և անձրև>>	4
9.	<<Ազգ փառապանծ>>	4
10.	<<Խաղաղություն>>	4
11.	<<Մենք ուզում ենք խաղաղություն>>	4
12.	<<Փրկչի ծնունդ >> Ֆ. Կրոսպրբ	4
13.	<<Մարտիկի երգը>> խոսք Գ. Սարյանի	4
14.	<<Հայաստան>>	4
15.	<<Գույներ>>	4
16.	<<Գարուն>>	4
17.	<<Զատիկական երգեր>>	4
	Ընդամենը	68