

## Ուսուցիչ՝ Մարգարիտա Գրիգորյան

<b>Ամսաթիվ</b>	23.03.23 թ.
<b>Առարկա</b>	Երկրաչափություն
<b>Դասարան</b>	11-րդ դասարան, ֆիզմաթ հոսք
<b>Թեմայի անվանումը</b>	Վեկտորները և կոորդինատները տարածության մեջ
<b>Օգտագործվող նյութեր՝</b>	դգ. 11-րդ բնագիտական հոսքի համար հեղ. Ի. Ֆ. Շարիգին
<b>Դասի նպատակ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ընդլայնել պատկերացումները վեկտորների և կոորդինատների մեթոդի վերաբերյալ,</li> <li>• վեկտորների և կոորդինատների միջոցով բացահատել հանրահաշվի և երկրաչափության միջև էական կապերը,</li> <li>• զարգացնել երկրաչափական առնչությունները հանրահաշվական լեզվով փոխադրելու կարողությունները,</li> <li>• համակարգչային ուսուցողական խաղի միջոցով նպաստել ներգրավվածության աճին և կիրառել խաղը որպես ձևավորող գնահատման գործիք,</li> <li>• ամրապնդել գիտելիքները թեմայից:</li> </ul>
<b>Վերջնարդյունքներ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Պատկերացի վեկտորը տարածության մեջ,</li> <li>✓ Որոշի վեկտորի մոդուլը, երկու վեկտորների գումարը, տարբերությունը, կազմած անկյունը, սկայյար արտադրյալը, վեկտորի ու թվի արտադրյալը,</li> <li>✓ Ճանաչի համահարթ և տարահարթ վեկտորները,</li> <li>✓ պատկերացնի ուղղանկյուն կոորդինատային համակարգը տարածության մեջ, խնդրի տվյալները արտահայտել կոորդինատներով,</li> <li>✓ իմանա կոորդինատային հարթության վրա գնդային մակերևույթի, ուղղի և հարթության հավասարումները,</li> <li>✓ Ընտրի երկրաչափական խնդրի համար կոորդինատային համակարգ և լուծի հանահաշվական եղանակների օգնությամբ:</li> </ul>

<b>Դասի ընթացքը</b>	Գրատախտակին գրվել է ‘Վեկտոր’ բառը և ‘T- աձև աղյուսակ’ /‘Հարթություն’ և ‘Տարածություն’/։ ‘Մտքերի տարափ’ մեթոդով վեր հանել ունեցած գիտելիքները հարթաչափությունից և անցում կատարել տարածություն։ Հնարավորություն տալ սովորողներին արտահայտվել առանց մեկնաբանությունների։ Այնուհետև հարցադրումների մեթոդով պարզաբանել T- աձև աղյուսակը՝ ամրագրելով թեմայից ունեցած գիտելիքները։ Դասը ամփոփել ուսուցողական Quizizz խաղով։ Խաղի ավարտից հետո վերլուծել սովորողների արդյունքները, հետադարձ կապ տալ յուրաքանչյուր սխալ պատասխաններին։
<b>Օգտագործվող մեթոդ/ներ</b>	‘Մտազրոհ’, ‘Հարցադրումների մեթոդ’, ‘Մտքերի տարափ’, T- աձև աղյուսակ, Quizizz ուսուցանող խաղ։
<b>Տեքմիններ</b>	Վեկտոր, կոորդինատային համակարգ . . .
<b>Տնային աշխատանք</b>	Հանձնարարել կրկնել թեման և նախապատրաստվել թեմատիկ գրավոր աշխատանքին։