



ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ
ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐ

ՀՐԱՄԱՆ

No 1398 - Ա/2

«07» Օգոստոսի 2023 թ.

ՀՀ ԼՈՒՈՒ ՄԱՐԶԻ «ՍՊԻՏԱԿԻ ԹԻՎ 2 ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑ» ՊԵՏԱԿԱՆ ՈՉ
ԱՌԵՎՏՐԱՅԻՆ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅԱՆ ԿՈՂՄԻՑ ՆԵՐԿԱՅԱՑՎԱԾ «ՊԱՏԱՆԻ
ՖԻԶԻԿՈՍ», «ԶԱՐՄԱՆԱՀՐԱՇ KODU», «ԸՆԹԵՐԳԱՆՈՒԹՅՈՒՆ», «ՊԱՏԱՆԻ
ԱՇԽԱՐՀԱԳԵՏ», «ՃԱՆԱԶԵՆՔ ՄԵՐ ՏՈՒՆԸ», «ԲՆԱԳԵՏԻ ՄՈԼՈՐԱԿ», «ՀԱՆՈՒՆ
ԱՌՈՂՋ ԱՊՐԵԼԱԿԵՐՊԻ» ԽՄԲԱԿՆԵՐԻ ԾՐԱԳՐԵՐԸ ԵՐԱՇԽԱՎՈՐԵԼՈՒ ՄԱՍԻՆ

Ղեկավարվելով Հայաստանի Հանրապետության կրթության, գիտության, մշակույթի և
սպորտի նախարարի՝ 2023 թվականի փետրվարի 24-ի N 09-Ն հրամանով հաստատված
կարգի 14-րդ կետի պահանջով՝

Հ Ր Ա Մ Ա Յ ՈՒ Մ Ե Մ

1. ՀՀ Լոռու մարզի «Սպիտակի թիվ 2 հիմնական դպրոց» պետական ոչ առևտրային
կազմակերպության կողմից ներկայացված «Պատանի ֆիզիկոս», «Զարմանահրաշ
KODU», «Ընթերցանություն», «Պատանի աշխարհագետ», «Ճանաչենք մեր տունը»,
«Բնագետի մոլորակ», «Հանուն առողջ ապրելակերպի» խմբակների ծրագրերը
երաշխավորել գործածության:

X 
ԱՐԹՈՒՐ ՄԱՐՏԻՐՈՍՅԱՆ



ՆԱԽԱՐԱՐ՝ Signed by: MARTIROSYAN ARTUR 4110790255 **Ա.ՄԱՐՏԻՐՈՍՅԱՆ**

/պարտականությունները կատարող/

ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄԸ – ԵՄ և ՇՐՋԱԿԱ ԱՇԽԱՐՀԸ

ԽՄԲԱԿԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄԸ ԲՆԱՊԱՀՊԱՆԱԿԱՆ

ԿՐԹԱԿԱՆ ԱՍՏԻԱՃԱՆՍ ՏԱՐՐԱԿԱՆ (4-ԴԴ ԴԱՍԱՐԱՆ)

ԽՄԲԱԿԻ ՂԵԿԱՎԱՐ՝ ԱԼԻՍԱ ԴԱՆԻԵԼՅԱՆ

ՀՀ ԼՈՌՈՒԻ ՄԱՐԶԻ ՍՊՈՐՏԱԿԻ Դ. ՏԵՐ – ՄԻՄՈՆՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ N 2 ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑ

Շաբաթական 24 ժամ, տարեկան 68 ժամ

Թեմա՝ Մոլորակը մեր ընդհանուր տունն է		
Բովանդակությունը		
<p>Երկիր մոլորակի բնական ռեսուրսների հավասարակշռությունը կախված է նրա բնակիչներից: Յուրաքանչյուր մարդ, մանկությունից սկսած, պետք է հնարավորություն ունենա գործելու հոգուտ հանրության և աշխարհի վերափոխման : Մենք բնության մի մասնիկն ենք, և մեր կյանքն անմիջականորեն կապված է շրջակա միջավայրի հետ: «Մոլորակը մեր ընդհանուր տունն է» թեմայի շրջանակում սովորողների հետ ընտրել ենք հետևյալ ենթաթեմաները.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Անտառային ռեսուրսներ (15 ժամ) 2. Հողային ռեսուրսներ (20 ժամ) 3. Ջրային ռեսուրսներ (28 ժամ) <p>63 ժամ+5 ժամ պահուստային</p>		
Ենթաթեմա –Անտառային ռեսուրսներ		
<p><u>Նպատակը՝</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Որպես Հ.Հ. քաղաքացիներ, մտահոգվեն բնապահպանական խնդիրներով: ✓ Իմանան Հ.Հ. անտառները: ✓ Իմանան, որ կան բազում օրենքներ, որոնք արգելում են ծառահատումները, և կան նաև կարգազանցներ, որոնք շրջանցում են այդ օրենքները: ✓ Իմանան, որ իրենք բնության մի մասնիկ են, և պետք է մտահոգվեն բնապահպանական խնդիրներով: <p>Վերջնարդյունքներ՝</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Կիմանան Հ.Հ. անտառները: ✓ Կիմանան անտառների դերի և նշանակության մասին: ✓ Կիմանան այն օրենքները, որոնք արգելում են ծառահատումները: ✓ Կիմանան ի՞նչ խնդիրներ կան Հայաստանում՝ կապված անտառի պահպանման հետ, և կկարողանան իրենց փոքր մասնակցությունը ունենալ այդ խնդիրների լուծմանը: ✓ Կհասկանան, որ անտառները կյանքի հիմքն են, և մեր մոլորակի անտառային ռեսուրսների հավասարակշռությունը կախված է յուրաքանչյուրիցս: 		
Դաս	Ենթաթեմա՝ Անտառային ռեսուրսներ	Ժամ
1.	Ի՞նչ է անտառը: Անտառի նկարագիրը:	1
2.	Ինչպե՞ս է փոխվում անտառը ժամանակի ընթացքում:	2

3.	Ինչպե՞ս է մարդն ազդում անտառի վրա:	2
4.	Ի՞նչ ազդեցություն ունի անտառը մարդու կյանքի վրա:	3
5.	Ինչպե՞ս կփոխվի կյանքը, եթե չլինեն անտառները:	1
6.	Ի՞նչ պատասխանատվություն են կրում մարդիկ անտառի պահպանման համար:	2
7.	Ի՞նչ խնդիրներ կան Հայաստանում՝ կապված անտառի պահպանման հետ:	
8.	Գործնական աշխատանք՝ պաստառների, բուկլետների միջոցով կոչ անել մայր բնության մասին. «Հոգ տանելը յուրաքանչյուրիս պարտականությունն է: Ուստի, եկե՛ք ծառեր տնկենք»:	

Ենթաթեմա- Հողային ռեսուրսներ

Նպատակները՝

- ✓ Իմանալ ի՞նչ է հողային ռեսուրսները:
- ✓ Ի՞նչ կազմություն ունի հողը:
- ✓ Իմանալ ի՞նչ հողամշակման խնդիրներ կան Հայաստանում:
- ✓ Իմանան հողի դերի մասին մարդու կյանքում:
- ✓ Իմանան հողի անապատացման մի շարք պատճառներ:

Վերջնարդյունքները՝

- ✓ Կիմանան մարդու կյանքում հողի դերի մասին:
- ✓ Կկարողանան որոշել հողի բաղադրությունը:
- ✓ Կկարողանան վեր հանել հողի անապատացման մի շարք պատճառներ:
- ✓ Կսովորեն հողի ճիշտ մշակման կանոնները:

դաս	Ենթաթեմա- Հողային ռեսուրսներ	Ժամ
1.	Հողային ռեսուրսներ	4
2.	Հողի կազմությունը	2
3.	Ինչպե՞ս է ժամանակի ընթացքում հողը փոփոխվում	2
4.	Հողային ռեսուրսների օգտագործման առանձնահատկությունները	3
5.	Հողամշակման խնդիրները Հայաստանում	4
6.	Հողը՝ բնակության վայր	1
7.	Հողի անապատացում	2
8.	Գործնական աշխատանք հողի բաղադրության որոշումը	2

Ենթաթեմա- Ջրային ռեսուրսներ

Նպատակները՝

- ✓ Իմանալ, որ մեր մոլորակը ունի սահմանափակ քանակությամբ խմելու ջուր, որը պետք է խնայողաբար օգտագործել:
- ✓ Իմանալ, թե ինչ հետևանքներ կարող են ունենալ, եթե խմելու ջուրը մաքուր չէ:
- ✓ Իմանալ, թե ինչո՞ւ պետք է մաքրել ջուրը:
- ✓ Իմանալ, թե ինչ ջրային ռեսուրսներ ունի Հայաստանը:

Վերջնարդյունքները՝

- ✓ Կիմանան ջրի հատկությունները
- ✓ Կիմանան Հայաստանի ջրային ռեսուրսները

- ✓ Կիմանան ջրի զարմանահրաշ հատկության մասին՝ առավոտյան արթնանալուց անմիջապես հետո խմված ընդամենը մեկ բաժակ սառը ջուրը կարող է մաքրել օրգանիզմը:

դաս	Ենթաթեմա- ջրային ռեսուրսներ	Ժամ
1.	Ի՞նչ է ջուրը: Ջրի հատկությունները	2
2.	Ինչու՞ և ինչպե՞ս է փոխվում ջուրը	2
3.	Ջրի շրջապտույտը բնության մեջ	2
4.	Ջրի դերի և նշանակության մասին մարդու կյանքում	4
5.	Որ ոլորտում և ինչպե՞ս է ջուրը օգտագործում մարդը	4
6.	Ինչպե՞ս ջրի միջոցով պահպանել առողջությունը	2
7.	Ջուրը՝ բժիշկ	2
8.	Ջուրը՝ հանելուկ	1
9.	Ջուրը՝ օգնական	2
10.	Ինչպես պետք է օգտագործել ջրաէներգետիկ ռեսուրսները՝ առանց վնաս հասցնելու բնությանը	3
11.	Հիդրոէլեկտրակայան: Հայաստանի Հիդրոէլեկտրակայանները:	4

Գրականության ցանց

1. Վիքիպեդիա <https://hy.wikipedia.org/wiki/>
2. Բնապահպանական թեմաներ «Վան-Հան» ՄՊԸ 2015թ.

«ԶԱՐՄԱՆԱՀՐԱՇ KODU»

Խմբակի ծրագրի հիման վրա կազմված թեմատիկ պլանավորում

5-6-րդ դասարաններ

(շաբաթական՝ 2 ժամ, տարեկան՝ 68 ժամ)

Խմբակի ղեկավար՝ Ն. Դիլբարյան

«ԶԱՐՄԱՆԱՀՐԱՇ KODU» ԽՄԲԱԿԻ ԾՐԱԳԻՐ

Բացատրագիր

Kodu Game Lab-ը վիզուալ ծրագրավորման լեզու է, որի օգնությամբ երեխաները կարողանում են ստեղծել իրենց սեփական խաղերը: Այն ստեղծվել է Microsoft ընկերության կողմից և առաջին անգամ թողարկվել է 2009թ. -ին: Այն կոմպլեքս միջավայր է, որտեղ կարող ենք ստեղծել, ձևավորել և խաղալ սեփական խաղերը:

Kodu Game Lab վիզուալ ծրագրավորման միջավայրի ստեղծողներից են Ստիֆան Քոյր, Մեթ Մաքլաուրինը, Մարկ Ֆինչը, Մայքլ Միլլերը:

Kodu Game Lab վիզուալ ծրագրավորման լեզուն պարզ է, բաղկացած է պատկերներից: Ծրագիրը բաղկացած է էջերից, որոնք ներառում են տողեր: Տողերն իրենց հերթին կազմված են երկու մասից. պայման և գործողություն: Ծրագրում կիրառվող տերմիններից են՝ տեսնել, լսել, հպվել, ժամանակցույց, հաշիվ, որոնք հեշտ ընկալելի են:

Խաղում կարելի է ավելացնել նաև հողատարածքներ, բլուրներ, ջրայի ավազաններ, որոնք ավելի գեղեցիկ են դարձնում խաղային աշխարհը:

Kodu Game Lab վիզուալ ծրագրավորման միջավայրում ստեղծված խաղերը եռաչափ (3D) են:

Ծրագիրն անընդհատ թարմացվում է և ծրագրում ավելացվում է նոր հնարավորություններ:

ՆՊԱՏԱԿՆԵՐԸ

Ծրագրի ստեղծման հիմնական նպատակն է վաղ տարիքից երեխաների մոտ ծրագրավորման հանդեպ հետաքրքրության ձևավորումը, ալգորիթմական մտածելակերպի ստեղծումը, երեխաների մոտ ծրագրավորման ոլորտում պոտենցիալի հայտնաբերումը և զարգացումն է:

Իրենց աշխատանքի արդյունքների արժևորումը:

ՎԵՐՁՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԸ

Դասընթացի վերջում խմբի անդամները կկարողանան

1. ծրագիրը ներբեռնել համակարգիչ
2. կստեղծեն նոր խաղային աշխարհ
3. խաղը ստեղծելու համար ճիշտ հերթականությամբ կներկայացնեն քայլերը՝ կկազմեն ալգորիթմ
4. կստեղծեն ցանկացած խաղ
5. կխաղան իրենց ստեղծած խաղերը
6. ծրագրում պահպանված խաղերը կարտահանեն համակարգիչ

Բովանդակությունը, նպատակները և ժամաքանակը ներկայացված է աղյուսակում:

ՊԱՀԱՆՋՎՈՂ ՆՅՈՒԹԱՏԵԽՆԻԿԱԿԱՆ ԲԱԶԱ – համակարգիչներ

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ՝

Kodu

ՈՒՍՈՒՄՆԱՕԺԱՆԴԱԿ ՁԵՌՆԱՐԿ

6-րդ դասարան

Հեղինակներ՝

1. Շուշան Աբովյան
2. Եղիշե Սաֆարյան
3. Անի Դերձյան
4. Շավարշ Ոսկանյան

՝ VTC

ԾՐԱԳԻՐ/ ԹԵՄԱՏԻԿ ՊԼԱՆԱՎՈՐՈՒՄ

(տարեկան)

Հ/Հ	ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ	ՆՊԱՏԱԿ	ԺԱՄ	ՆՇՈՒՄՆԵՐ
1	Կողմ փզուալ ծրագրավորման միջավայրի ծրագրի ներբեռնում և տեղադրում: Գլխավոր մենյուի կառուցվածքը:	Զարգացնել կարողություն Կողմ ծրագրի ընդհանրություն, տեղադրելու: Ներկայացնել Կողմի գլխավոր մենյուի կառուցվածքը:	2	
2	Նոր աշխարհի ստեղծում, հիմնական գործիքակազմ:	Ձևավորել կարողություն, որպեսզի ստեղծեն նոր աշխարհ: Ծանոթացնել հիմնական գործիքներին:	3	
3	Հիմնական օբյեկտներ և կարգավորումներ:	Ծանոթացնել հողատարածքում նոր օբյեկտներ ավելացնելու, օբյեկտների բնութագրիչները փոփոխելու, օբյեկտների դիրքը փոփոխելու քայլերին:	6	
4	Օբյեկտների, կերպարների դեկավարման ծրագիր:	Զարգացնել կարողություն գրելու ծրագիր, որը թույլ կտա օբյեկտները տեղաշարժել, ինչպես նաև օբյեկտները շարժվեն և ցատկեն:	4 4	
5	Հողատարածքի ստեղծում, հողատարածքի ստեղծման գործիքներ:	Ծանոթացնել թե ինչպես ստեղծել նոր հողատարածք, հողատարածքի ստեղծման գործիքներին: Ավելացնել նոր հողատարածք: Հողատարածքի գույնի և տեսակի փոփոխություն: Վրձնի տեսակներ: Լեռների և բլուրների ավելացում:	6	
6	Թիրախների և խոչընդոտների ստեղծում, հրթիռների արձակում:	Ներկայացնել ծրագիր, ըստ որի ստեղծվում է թիրախներ և խոչընդոտներ: Ինչպես նաև ստեղծել կրակող կերպարներ:	6	

7	Կերպարների կյանքի ցուցիչ կարգավորման ակտիվացում, միավորների ավելացում:	Ներկայացնել ծրագիր, որը հնարավորություն է տալիս ակտիվացնել տվյալ կերպարի համար կյանքի ցուցիչ, ակտիվացնել առավելագույն կյանքերի թիվը, նվազեցնել հրթիռների հասցրած վնասի չափը: Հաշվի ավելացում: Պարզևատրում միավորների տեսքով:	4	
8	Կրկնություն		2	
9	Երկու խաղացողի համար խաղային աշխարհի ստեղծում:	Ծանոթացնել երկու խաղացողի համար խաղային աշխարհի ստեղծման ծրագրին: Ինչպես նաև ավելացնել երկրորդ խաղացող:	4	
10	Շարժվող և կրակող թիրախների ավելացմամբ բարդ խաղերի ստեղծում: Թիրախի շարժման տեսակները:	Ներկայացնել ծրագիր, որը հնարավորություն է տալիս թիրախներին շարժվելու, փախչելու: Ուսումնասիրեն շարժման հետևյալ տեսակները՝ շարժում պատահական ուղղությամբ, շարժում նախապես գծված ուղղով: Հաշվի ավելացում: Ստեղծել թիրախներ որոնք կրակում են:	6	
11	Իսաղն ավարտելու ամենահարմար տարբերակը՝ ժամանակացույցի ավելացում:	Ընտրել իսաղն ավարտելու համար ամենահարմար ժամանակացույցի ավելացման տարբերակը:	4	
12	Ժամանակի հետ հաշվարկ:	Ներկայացնել ծրագիր որը նվազեցնում է ժամանակը և երկարացնում է խաղը:	3	
13	Տեսախցիկի ռեժիմները	Ծանոթացնել տեսախցիկի ռեժիմներին. ֆիքսված ռեժիմ, ազատ ռեժիմ:	4	
14	Ձայնային էֆֆեկտների, երկխոսությունների և հրահանգների ավելացում :	Ներկայացնել ծրագիր, որի օգնությամբ կերպարները կարող են տալ իրենց հույզերը ձայնային էֆեկտների միջոցով արտահայտելու ունակություն: Ինչպես նաև	4	

		գրուցել որևէ այլ կերպարի կամ օբյեկտի հետ:		
15	Կերպարների և օբյեկտների կրկնօրինակների ստեղծում, ծնող օբյեկտի կողմից ստեղծվող օբյեկտներ:	Ծանոթացնել Կոդուի միջավայրում խաղ ստեղծելու ժամանակ օբյեկտների և կերպարների կրկնօրինակներ ստեղծելու եղանակներին: Ինչպես նաև ստեղծել այնպիսի օբյեկտներ, որոնք խաղի սկզբում չկան, բայց կարող են հայտնվել որոշակի գործողությունների արդյունքում:	4	
16	Երկու և ավելի խաղային աշխարհներ ունեցող խաղերի ստեղծում:	Ծանոթացնել երկու և ավելի խաղային աշխարհներ ունեցող ծրագրի կազմելու լուծված ձևին:	4	
17	Kodu Game Lab վիզուալ միջավայրից խաղի արտահանումը համակարգիչ, խաղի ավելացում ծրագրի պաշտոնական կայք էջում:	Ծանոթացնել ծրագրում պահպանված խաղերը ծրագրից - համակարգիչ արտահանելու ձևերին:	2	

ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄԸ ԿԵՆՍԱԲԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

ԽՄԲԱԿԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄԸ ՀԱՆՈՒՆ ԱՌՈՂՋ ԱՊՐԵԼԱԿԵՐՊԻ

ԴԱՍԱՐԱՆ Ց-Ը ԴԱՍԱՐԱՆ

ԽՄԲԱԿԻ ՂԵԿԱՎԱՐ ԱԼԻՍԱ ԴԱՆԻԵԼՅԱՆ

ԴՊՐՈՑ ԼՈՌՈՒ ՄԱՐԶ Ք. ՍՊԻՏԱԿ Դ. ՏԵՐ – ՍԻՄՈՆՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ N2 ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑ

Շարաթական 1 ժամ, տարեկան 34 ժամ

դասաժամ	Թեմա-Անձնական հիգիենա (14 ժամ)	ժամ
	Բովանդակությունը Առողջ լինելու համար յուրաքանչյուր մարդ դեռ վաղ հասակից պետք է տիրապետի հիգիենայի պահպանման հմտություններին, ունենալ պատասխանատու վարքագիծ, հեռու մնալ վատ սովորություններից՝ գիտակցելով նրանց կարևորությունը և խախտման հետևանքները:	
	Նպատակ Կօզնի ծանոթանալու անձնական հիգիենայի կանոններին	
	Իմանալ աղջիկների և տղաների հիգիենան	
	Իմանալ ինչպես խնամել ձեռքերը, եղունգները, մազերը, ատամները, հագուստները:	
	Վերջնարդյունք * Կտիրապետեն անձնական հիգիենայի կանոններին: *Կիմանան, որ յուրաքանչյուր մարդ դեռ վաղ հասակից պետք է տիրապետի հիգիենայի պահպանման հմտություններին՝ գիտակցելով նրանց կարևորությունը և խախտման հետևանքները:	
1	Հիգիենան որպես գիտություն, նրա բաժինները:	2
2	Անձնական հիգիենա:	2
3	Հասունացման տարիք: Աղջիկների և տղաների հիգիենա:	3
4	Ձեռքերի, եղունգների, մազերի հիգիենիկ խնամք:	2
5	Բերանի խոռոչի հիգիենան: Հիգիենիկ միջոցառումներ:	3
6	Հագուստի հիգիենան:	2
	Թեմա-Առողջ սնունդ (14 ժամ)	
	Նպատակը ՝ իմանալ սննդի մեջ մտնող անհրաժեշտ նյութերը: Իմանալ ինչպես պետք է ճիշտ սնվել: Իմանալ վիտամինների մասին, որպես կյանքի ամիսների: Վերջնարդյունք ՝ Կկարողանան ճիշտ սնվել: Կտարևբերեն առողջ սնունդը անորակ սննդից: Կկարողանան կարգավորել իրենց սննդակարգը:	
1	Առողջ սնունդ:	2
2	Սննդի պահպանում:	1
3	Սպիտակուցներ:	3
4	Ածխաջրեր	2
5	Ճարպեր	2

6	Վիտամիններ	3
7	Սննդակարգ	1
	Թեմա- Պատասխանատու վարքագիծ (6 ժամ)	
	<p>Նպատակը` Իմանալ, որ առողջ լինելու համար, շատ կարևոր է ունենալ պատասխանատու վարքագիծ: Իմանալ ծխախոտի վնասակար ազդեցության մասին: Իմանալ թմրանյութերի՝ տեսակների, վնասակար ազդեցությունների մասին:</p> <p>Վերջնարդյունք` Կունենան պատասխանատու վարքագիծ: Կգիտակցեն, որ ծխախոտ, թմրանյութեր օգտագործելիս, բացի իրենց առողջությունից, վտանգում են նաև շրջապատի մարդկանց:</p>	
1	Վնասակար սովորույթներ	1
2	Ծխախոտի վնասակար ազդեցությունը	2
3	Թմրանյութեր, տեսակները, վնասակար ազդեցությունները:	3

Գրականության ցանկ

1. Մարդիկ Հանուն Առողջ Ապրելակերպի , ԱՊԵԿ ՀԿ-ների տրամադրած բժշկական ծրագրերից:
2. Անձնական հիգիենա-Վիքիպեդիա ` ազատ հանրագիտարանից:

ՀՀ Լոռու մարզի «Սպիտակի Դ. Տեր-Սիմոնյանի անվան N2
հիմնական դպրոց» ՊՈԱԿ

Ծրագիր

«Ճանաչենք մեր տունը» խմբակի

2023-2024 ուսումնական տարի

(III-IV դասարաններ)

Խմբակի ղեկավար՝ Ծաղիկ Քոչոյան

Բացատրագիր

Ներկայացված ծրագիրը նախատեսվում է տարրական դասարանի աշակերտների համար: Աշխարհագրությունն արդիական, շատ պրակտիկ բնական և հասարակական երևույթներն ուսումնասիրող գիտություն է: Այդ առարկայի նկատմամբ հետաքրքրությունն ու սեր առաջացնելու համար «Ճանաչենք մեր տունը» խմբակը շատ մեծ դերակատարություն կունենա:

Բացի այդ, աշխարհագրական շատ հարցեր ընդգրկված չեն առարկայական ծրագրում, բայց դրանց իմացությունը կօգնի և շատ կհեշտացնի աշխարհագրական գիտելիքների ընկալումն ու ամրապնդումը հիմնական դպրոցում:

Ծրագրում ընդգրկված են գործնական աշխատանքներ, որոնք իրականացվելու են դպրոցում: Դրանք կօգնեն երեխաներին ճիշտ մեկնաբանել տեսածը և լսածը, կզարգացնեն ինքնուրույն չափումներ և հաշվարկներ կատարելու ունակությունը:

Նպատակը

- Ներկայացնել «Աշխարհագրություն» առարկայի հետաքրքիր և հիմնային գիտելիքները:
- Ձևավորել «աշխարհագրության լեզվով» խոսելու հմտություն, քարտեզներից օգտվելու կարողություն: Զարգացնել տեղանքում կողմնորոշվելու ունակություն:

- Նպաստել սովորողների հայրենասիրական, բնապահպանական դաստիարակությանը:
- Արժևորել աշխարհագրական, կրթաճանաչողական, բնապահպանական գիտելիքները:

Վերջնարդյունքները

Խմբակի անդամները կկարողանան.

- Բնական երևույթները բացատրել, մեկնաբանել աշխարհագրության տեսանկյունից:
- Ինքնուրույն չափումներ և հաշվարկներ կատարել:
- Կկարողանան կողմնորոշվել տեղային առարկաների միջոցով և կողմնացույցի օգնությամբ:
- Կկարողանան լուծել պարզունակ աշխարհագրական խնդիրներ:
- Կկարողանան մեկնաբանել իրենց տարածքի բնապահպանական հարցերը:

Շաբաթական 1 ժամ

Ընդամենը 34 ժամ

№	Թեմա	Ժամ.
1. <u>Երկիր մոլորակը և մարդիկ</u>		5
1.	Երկրի ձևը, չափերը, պատկերացումները դրա մասին հին ժամանակներում:	1
2.	Մագելանի կորցրած և Ֆոգի շահած օրերի մասին:	2
3.	Անվանի ճանապարհորդները:	2
2. <u>Երկրագնդի կառուցվածքը</u>		5
4.	Ջրի և ցամաքի տեղաբաշխումը մեր մոլորակի վրա: Մայրցամաքներ և օվկիանոսներ:	1
5.	Հրաբուխներ: Դրանց առաջացումը:	1
6.	Գործնական աշխատանք. «Արհեստական հրաբխի ստացումը»:	1
7.	Ատլանտիդա տեսանյութի դիտում (https://youtu.be/SwvrB0hsoVA), վերլուծություն:	2

	<u>3. Կողմնորոշվել տեղանքում: Աշխարհագրական քարտեզ</u>	7
8.	Հորիզոն: Հորիզոնի կողմերը	1
9.	Կողմնորոշվել տեղային առարկաների, Արեգակի և աստղերի միջոցով	1
10.	Կողմնացույցի միջոցով հորիզոնի կողմերի որոշումը	1
11.	Գործնական աշխատանք բնության գրկում (կողմնորոշվել տեղային առարկաների և կողմնացույցի օգնությամբ)	1
12.	Կողմնորոշում քարտեզի օգնությամբ	1
13.	Քարտեզի կառուցվածքը, բացատրագիրք: Գլոբուս	1
14.	Ինչպես «կարդալ» քարտեզ	1
	<u>4. Հետաքրքրաշարժ աշխարհագրություն:</u>	9
15.	Երկրագնդի կապույտ երակները և երկնագույն աչքերը:	1
16.	Աշխարհի խոշոր գետերը: Գետերի բնավորությունը:	2
17.	Գունավոր լճեր:	1
18.	Ինչ դեր ունեն գետերն ու լճերը: Դրանց աղտոտման հետևանքները:	2
19.	Քամին աշխատում է:	1
20.	Էքսկուրսիա «Փամբակի հովիտ», կամրջի վրա չափել լայնությունը, ուղղությունը, մոտավոր որոշել աղտոտվածության չափը: Գրանցել տեսրում, հաշվել գետի արագությունը, ծախսը:	2

	<u>5. Մեր մոլորակի կենդանի բնությունը</u>	8
21.	Մեր շրջապատի ծառերը:	1
22.	Այցելություն քաղաքի զբոսայգի, տերևներ հավաքել, կազմել հերթարիում:	2
23.	Աշխարհի զարմանահրաշ բույսերը:	1
24.	Հետաքրքիր և գեղեցիկ է կենդանական աշխարհը:	1
25.	Բույսերի և կենդանիների վերացող տեսակներ:	1
26.	Գրել շարադրություն «Ինձ շրջապատող բուսական աշխարհը» թեմայով:	1
27.	Դասընթացի ամփոփում:	1

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Ն. Մ. Գրոբշտեյն «Հետաքրքրաշարժ հարցեր» 1969 թ.
2. Վ. Մեզենցև «Հրաշքների հանրագիտարան» 1974 թ.
3. Ա. Մուրանով «Մոլորակի երկնագույն աչքերը» 1981 թ.
4. Կ. Ավետիսյան «Անվանի աշխարհագրագետ ճանապարհորդներ» 1951 թ.
5. Լ. Վ. Հարությունյան «Քո շրջապատի ծառերը» 1983 թ.
6. <https://youtu.be/SwvrB0hsoVA>

Նյութատեխնիկական բազա

Քարտեզներ, գլոբուս, հատակագիծ, չափերիզ, կողմնացույց, լեռան մակետ, մատիտներ, կպչուն թղթեր:

ՀՀ Լոռու մարզի «Սպիտակի Դ. Տեր-Սիմոնյանի անվան N2
հիմնական դպրոց» ՊՈԱԿ

Ծրագիր

«Պատանի աշխարհագետ»

խմբակի

2023-2024 ուսումնական տարի

(VII - VIII դասարաններ)

Խմբակի ղեկավար՝ Ծաղիկ Քոչոյան

Բացատրագիր

«Պատանի աշխարհագետ» խմբակը ներառում է աշխարհագրական հետաքրքրաշարժ հարցեր, որոնց ուսումնասիրության արդյունքում սովորողները ձեռք կբերեն աշխարհագրական մտածողություն, համապարփակ գիտելիքներ Երկիր մոլորակի մասին: Սովորողները կկարողանան վերլուծել երկրագնդի վրա տեղի ունեցող երևույթների պատճառահետևանքային կապերը: Աշակերտների մոտ կզարգանան համակարգված աշխարհաճանաչողական գիտելիքներ, կձևավորվի գիտական աշխարհայացք: Չափազանց արդիական են բնապահպանական թեմաները, որոնք աշակերտներին կուղղորդեն կյանքում, ցանկացած գործողություն կատարելիս, հաշվի առնել բնապահպանական հարցերը:

Նպատակը

- Ծանոթացնել աշխարհագրական տարբեր հետաքրքիր փաստերին:
- Սովորողներին տալ գիտելիքներ շրջակա աշխարհի և դրա վրա մարդու գործունեության ազդեցության մասին:
- Սովորեցնել ինքնուրույն կատարել աշխարհագրական վերլուծություններ:
- Սովորեցնել աշխատել համագործակցելու մեթոդով:
- Ստացած գիտելիքների հիման վրա լուծել խնդիրներ, խաչբառներ:
- Տեղեկացնել բնապահպանական հիմնական խնդիրների մասին:
- Սովորեցնել արժևորել բնության բարիքները:

Վերջնարդյունքներ

Սովորողները՝

- Կտիրապետեն աշխարհագրական խոր գիտելիքների:
- Կկարողանան լուծել տարբեր աշխարհագրական խնդիրներ:
- Կտիրապետեն բնության վրա հենվող (NBS) լուծումներին, բնությունը ավելի լավ կճանաչեն և կկողմնորոշվեն իրենց կյանքում:
- Կկարողանան կատարել խմբային աշխատանքներ:
- Ձեռք կբերեն էքսկուրսիաների ժամանակ ճիշտ կողմնորոշվելու ունակություն:

Շարաթական 1 ժամ

Ընդամենը 34 ժամ

№	Թեմա	Ժամ
	<u>1. Լեզենդար տեղանուններ: Բնական լաբիրինթոսներ</u>	8
1.	Օֆիր երկիր: Էլդորադո	1
2.	Արկտիկա: Սաննիկովի երկիր	1
3.	Մահվան հովիտ	1
4.	Արիզոնայի երկիր (https://youtu.be/Fv4OUP1pqi8)	1
5.	Մամոնտի քարանձավ	1
6.	Բերմուդյան եռանկյունի	1
7.	Բնական լազուներ	1
8.	Խոնավ հասարակածային անտառներ: Դրանց կրճատման հիմնախնդիրը	1

	<u>2. Երկիրն ու նրա շարժումները</u>	6
9.	Երկրի պտույտը իր առանցքի, դրա հետևանքները	1
10.	Երկրի պտույտը Արեգակի շուրջը, դրա հետևանքները:	1
11.	Ժամային գոտիներ	1
12.	Հեռավորությունների որոշում քարտեզի մասշտաբի միջոցով և միջօրեականների ուղղությամբ	1
13.	Խնդիրների լուծում	2
	<u>3. Երկրի հագուստը: Կանաչ մուրակ</u>	16
14.	Մթնոլորտ: Մթնոլորտի դերը երկրագնդի համար	1
15.	Մթնոլորտի աղտոտումը, տեսակները, պահպանումը	2
16.	Հետազոտենք անտառը	1
17.	Անտառների դերը մարդու կյանքում	1
18.	Հայաստանի անտառների ապագան	1
19.	Միասնական օրգանիզմ: Բնական լաբորատորիաներ	1
20.	Բիոինդիկատորներ	1
21.	Հնդկաստան «Ծառերը գրկած մարդիկ»	1
22.	Բնության պահպանվող տարածքներ	1
23.	Հատուկ պահպանվող տարածքները ՀՀ-ում	1
24.	Գրետա Թունբերգ: Տեսանյութի դիտում և քննարկում (https://youtu.be/w7HppEIE00M)	1
25.	Էքսկուրսիա դեպի մոտակա անտառ (տերևների, ապարների,	1

	աղբի հավաքում և տեսակավորում)	
26.	Էքսկուրսիայի տվյալների վերլուծություն: Հերբարիումի պատրաստում	2
27.	«Ապարներն ըստ ծագման» դիդակտիկայի պատրաստում	1
	<u>4. Գործնական աշխատանքներ</u>	4
28.	Աշխարհագրական գլոխկոտրուկներ: Խաչքառների կազմում	2
29.	Հետաքրքրաշարժ թեստեր	1
30.	Աշխարհագրական խնդիրներ	1

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Կ. Ավետիսյան «Պատանի աշխարհագետ» 1985թ.
2. Ն. Գրորշտեյն «Հետաքրքրաշարժ հարցեր աշխարհագրությունից» 1969 թ.
3. Ն. Մաքսիմով «Աշխարհագրության դասագրքի էջերից դուրս» 1984 թ.
4. Հարությունյան «Բուսական աշխարհի արժեքավոր տեսակները» 1984 թ.
5. Բնապահպանական ձեռնարկ ուսուցիչների համար «Միտք սերմանելը նույնն է, ինչ ծառ տնկես» 2005 թ.
6. <https://youtu.be/w7HppELE00M>
7. <https://youtu.be/Fv4OUP1pqi8>

Նյութատեխնիկական բազա

Քարտեզներ, հատակագիծ, չափերիզ, կողմնացույց, մասնագիտական գրականություն:

«ՀՀ ԼՈՌՈՒ ՄԱՐԶԻ ՍՊԻՏԱԿԻ Դ. ՏԵՐ- ՍԻՄՈՆՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ N2
ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ

ԽՄԲԱԿԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ԾՐԱԳԻՐ

ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄԸ

Ֆիզիկա

ԽՄԲԱԿԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄԸ

Պատանի ֆիզիկոս

ԾՐԱԳՐԻ ՀԵՂԻՆԱԿ

Գ.Անտոնյան

ԽՄԲԱԿԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄԸ՝

«Պատանի ֆիզիկոս»

2023-2024 ՈՒՍԱՐԻ

Բացատրագիր՝

Ուսումնասիրել, հասկանալ, բացատրել Տիեզերքի բացահայտված և չբացահայտված երևույթները նաև աշակերտներին կտրվի թեստ, որտեղ նրանց կառաջադրվի պարզաբանել, բացատրել հետևյալ տիպի առաջադրանքներ.

1. Կարելի է արդյո՞ք շարժվել առանց հենարանի:
2. Կարո՞ղ էր Արքիմեդը բարձրացնել երկիրը:
3. Ինչպե՞ս են փոքրում թունելները:

Արդյունք իզնահատման որոշակի քայլեր (մասնավորապես հարց ու պատասխանը, գործնական առաջադրանքների կատարումը) նպատակահարմար է կիրառելարդյունքի ուսուցման ընթացքում:

Արդյունքի ձեռքբերումը համարվում է բավարար, եթե աշակերտը ճիշտ է կատարում գործնական հանձնարարությունները, ոչ էական փոքր թերություններով

ԽՄԲԱԿԻ ՆՊԱՏԱԿԸ՝

1. Իմանալ բնության մեջ տեղի ունեցող երևույթների միջև եղած կապերը արտահայտող օրենքները
2. Հստակ կարողանա բացատրել Տիեզերքում, առօրյա կյանքում մարդու գործնության տարբեր բնագավառներում դիտվող զարմանահրաշ երևույթները:
3. Զարգացնել սովորողների հետաքրքրությունը շրջապատող աշխարհի հանդեպ
- 4 Կատարել գործնական աշխատանքներ, որոնք կնպաստեն դպրոցական ծրագրերի յուրացմանը:

ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐ

1.Իմանալ բնության մեջ տեղի ունեցող երևույթների միջև եղած կապերը արտահայտող օրենքները:

Աշակերտը պետք է

- Իմանա մեխանիկայի հիմնական օրենքները
- Կարողանա ուժերի տեսակների, ֆիզիկական մեծությունների վերաբերյալ հաշվարկներ կատարի և լուծի տարաբնույթ խնդիրներ:
- Հասկանա պարզ մեխանիզմների աշխատանքի սկզբունքը, օրինաչափությունները:Լծակի կանոնը և դրանք կարողանա կիրառի առօրյայում:
- Կարողանա բացատրել շրջանագծային շարժում կատարող մարմինների մասնակցությամբ խնդիրները:
- Կարողանա տիեզերական ձգողականության պայմանավորված շատ խնդիրներ և առաջադրանքներ լուծել և պարզաբանել:

Աշակերտներին կտրվի թեստ, որտեղ նրան կառաջադրվի պարզաբանել, բացատրել հետևյալ առաջադրանքները.

- Կարելի է արդյո՞ք շարժվել առանց հենարանի:
- Կարո՞ղ էր Արքիմեդը բարձրացնել երկիրը:

Արդյունք իզնահատման որոշակի քայլեր (մասնավորապես հարց ու պատասխանը, գործնական առաջադրանքների կատարումը) նպատակահարմար է կիրառելարդյունքի ուսուցման ընթացքում:

Արդյունքի ձեռքբերումը համարվում է բավարար, եթե աշակերտը ճիշտ է կատարում գործնական հանձնարարությունները, ոչ էական փոքր թերություններով:

ԽՄԲԱԿԻ ՏԵՎՈՂՈՒԹՅՈՒՆԸ՝ Շաբաթական ժամաքանակ՝ 2, ընդհանուր ժամաքանակ՝ 68՝

Հ/Հ	ԹԵՄԱ	ԸՆԴՀ.ԺԱՄ.
1	Կարո՞ղ էր Արքիմեդը բարձրացնել երկիրը	1
2	Արքիմեդի օրենքը	2
3	Լույսն ու դրա տարածումը համասեռ միջավայրում	2
4	Աչքը՝ տեսողական օրգան	1
5	Ինչպես է աշխատում աչքը	1
6	Եթե շփում չլիներ	1
7	Շփման տեսակները:Շփման օգտակար և վնասակար ազդեցությունները բնության մեջ	2
8	Նյութ,Նյութի ուսումնասիրումը և տեսակները	1
9	Բյուրեղների աշխարհ,կոլոիդներ և ապակիներ	1
10	Նյութի այրումը,ծնունդն ու մահը	2
11	Չափող սարքեր,կատարել չափումներ	2
12	Երկնակամարի ուսումնասիրությունը,Հնադարյան աստղագիտություն	2
13	Աստղադիտարաններ:Օպտիկական աստղադիտակներ	2
14	Երկիրն արեգակնային համակարգում,Ժամանակի չափումը	1
15	Տիեզերքի ճամփորդները:Աստղերի ծնունդն ու մահը	2
16	Ի՞նչ մեծությամբ է մեզ թվում լուսինը	2
17	Կարգուկանոն տիեզերքում,Բնության գերագույն օրենքը	2
18	Ինչպես պատրաստել ժամանակի մեքենա	2
19	Այն ծովը, որի մեջ հնարավոր չէ սուզվել	1
20	Ինչպե՞ս է աշխատում սառցափափ	1
21	Ջրային հավերժական շարժիչ	1
22	Ո՞վ է հնարել «գազ» և «մթնոլորտ» բառերը	1
23	Լույս:Խաղ ստվերներով	2
24	Ավազանի խնդիրը	1
25	Զարմանալի անոթը	1
26	Օդի բեռը:Կշռի օդը	2
27	Հեղուկները լողում են և սուզվում	1
28	Խաբուսիկ անոթներ	1
29	Պատրաստել պարզ ջերմաչափ	2
30	Որքա՞ն է կշռում շուռ տված բաժակի միջի ջուրը	1
31	Ինչու՞ են նավերը ձգում միմյանց	1
32	Ձկան լողափամփուշտի դերը	1
33	Ճանապարհորդություն դեպի երկրի ընդերքը	1
34	Ստեղծել հրաբխային ժայթքում	2
35	Էլեկտրականություն	2
36	Անվտանգության կանոններ	1
37	Քամու ժամանակ ինչու՞ է ավելի ցուրտ:Որոշել քամու ուղղությունը	2
38	Ինչպիսի՞ շոգի կարող ենք մենք դիմանալ	1
39	Ձայնը տարբեր միջավայրերում	2
40	Ինչու՞ են մթնոլայն մեջ բոլոր կատուները մոխրագույն	1
41	Եթե ձայնի արագությունը փոքրանար	1
42	Պատրաստել կողմնացույց,էլեկտրամագնիս	2
43	Հավաքել էլեկտրական շղթա	2
44	Մագնիսներ:Մագնիսների օգտագործումը	2
45	Խաչբառերի կազմում	2
46	Դասընթացի ամփոփում	1

ՆՅՈՒԹԱՏԵՄՆԻԿԱԿԱՆ ԲԱԶԱ

Արդյունքի ուսուցումն իրականացվում է առաջադրված խնդիրները մանրակրկիտ, համակողմանի բացատրելու, քննարկելու գործնական պարապմունքների միջոցով: Ուսուցման ընթացքում օգտագործվում է դասագիրք, պաստառներ, ֆիզիկական սարքավորումներ:

Գրականության ցանկ

1. Քրիստոֆեր Քուփեր-«Նյութ»
2. Մերի և Ջոն Գրիֆիններ-«Ժամանակ և տարածություն»
3. Նեյլ Արդլի-«101 զարմանահրաշ գիտավորձ»
4. <https://esource.amedu.am/>
5. <https://ilonasahakyan.wordpress.com/category/>
6. <https://shabat.am/>
7. <https://sovorir.am/site/lesson/id/5329>
8. <https://esource.amedu.am/>

«ՀՀ ԼՈՌՈՒ ՄԱՐԶԻ ՍՊԻՏԱԿԻ Դ. ՏԵՐ- ՍԻՄՈՆՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ N2
ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ

«ՀՀ ԼՈՌՈՒ ՄԱՐԶԻ ՍՊԻՏԱԿԻ Դ. ՏԵՐ- ՍԻՄՈՆՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ N2
ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ

ԽՄԲԱԿԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ԾՐԱԳԻՐ

ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄԸ՝ Մայրենի

ԽՄԲԱԿԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄԸ՝ «Ընթերցանության խմբակ»

ԾՐԱԳՐԻ ՀԵՂԻՆԱԿ՝ Գ.Դավթյան

II-IV դասարաններ

2023-2024 ՈՒՍԱՐԻ

Բացատրագիր`

Սովորողի ընթերցանության որակի բարձրացումը, ընթերցասիրությունը զարգացնելը արդիական խնդիր է, որին էլ միտված է խմբակի գործունեությունը:

Սովորողը կմասնակցի ստեղծագործության դերերով ներկայացմանը, դերային խաղերի` ստանձնելով որոշակի դերեր, որը կնպաստի խոսքի կուլտուրայի զարգացմանը:

Նպատակը`

ա/ Բնագիրը վարժ, անսխալ և արտահայտիչ կարդալ

բ/ Իմանա հեքիաթի հիմնական գաղափարը

գ/ Նկարագրել և ներկայացնել հերոսներին, նրանց արարքներն ու դրդապատճառները

դ/ Ընկալել հեքիաթի դաստիարակչական նշանակությունն անձի ձևավորման գործում

Վերջնարդյունքներ`

.Կկարողանա վերարտադրել ընթերցած հեքիաթը

.Կկարողանա բնութագրել և վերլուծել կերպարները

.Կկարողանա բանավոր կամ գրավոր արտահայտել կարծիք` հերոսների վարքագծի կամ դեպքերի կապակցությամբ

.Կկարողանա բարձրաձայն, հասկանալի և արտահայտիչ ընթերցել

.Յասկանալով և արտահայտիչ կընթերցի արձակ գրական տեքստեր, կպատասխանի հարցերին` հղում կատարելով տեքստին, կձևակերպի հարցեր տեքստի և առանձին հատվածների վերաբերյալ, կհամեմատի ու կհակադրի հերոսներին ու նրանց գործողությունները, կբացատրի` ինչպես են դրանք ազդում տեքստի իրադարձությունների ընթացքի վրա:

.Կառաջարկի տեքստի նկարագրողման իր տարբերակը և մեկնաբանի տեքստին հարազատ բառապաշարով ու ոճով:

**ԽՄԲԱԿԻ ՏԵՎՈՂՈՒԹՅՈՒՆԸ՝
Շաբաթական ժամաքանակ՝ 2
Ընդհանուր ժամաքանակ՝ 68՝**

Յ/Յ	ԹԵՄԱ	ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ	Ժամաքանակ
1.	Ղազարոս Աղայան	«Անահիտ»	4 ժամ
		«Մանուկ- Իսան»	3 ժամ
		«Արեգնազան կամ կախարդական աշխարհ»	4 ժամ
2.	Հովհ. Թումանյան	«Ձախորդ Փանոսը»	3 ժամ
		«Կռնատ աղջիկը»	2 ժամ
		«Քաջ Նազարը»	3 ժամ
		«Ոսկի քաղաքը»	3 ժամ
		«Անխելք մարդը»	3 ժամ
3.	Ավ. Իսահակյան	«Ամենապիտանի բանը»	2 ժամ
		«Արևի մոտ»	2 ժամ
		«Այդ ոչինչը ես եմ»	3 ժամ
		«Աղա Նազար»	3 ժամ
4.	Գրիմ եղբայրներ	«Երեք լեզու»	2 ժամ
		«Երեք փետուրները»	2 ժամ
		«Հսկան ու դերձակը»	2 ժամ

5.	Շառլ Պերո	«Կոշկավոր կատուն»	2 ժամ
6.	Օսկար Ռֆայլդ	«Եսասեր հսկան»	3 ժամ
7.	Հանս Քրիստիան Անդերսեն	«Եղևնին»	2 ժամ
		«Երիցուկը»	2 ժամ
	Անտուան դը Սենտ-Էքզյուպերի՝	«Փոքրիկ իշխանը»	5 ժամ
	Մուլտֆիլմի դիտում, քննարկում	«Սասունցի Դավիթ»	3 ժամ
		«Անահիտ»	3 ժամ
	Միջոցառման նախապատրաստում	Չեքիաթի բեմականացում	7 ժամ

ՆՅՈՒԹԱՏԵԽՆԻԿԱԿԱՆ ԲԱԶԱ

Ուսուցման ընթացքում օգտագործվում են հեքիաթների գրքեր, պաստառներ, համացանց, էլեկտրոնային գրատախտակ:

Գրականության ցանկ

1. Հովհ. Թումանյան, Չեքիաթներ
2. Ղազարոս Աղայան, Չեքիաթներ
3. Ավ. Իսահակյան, Չեքիաթներ
4. Գրիմ եղբայրներ, Չեքիաթներ
5. Շառլ Պերո, Չեքիաթներ
6. Օսկար Ռֆայլդ, Չեքիաթներ
7. Հանս Քրիստիան Անդերսեն, Չեքիաթներ
8. Անտուան դը Սենտ-Էքզյուպերի, «Փոքրիկ իշխանը»

<https://youtu.be/Ov0mkCqUUTI>

<https://youtu.be/IByUKud6UL8>