



ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ  
ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐ

**ՀՐԱՄԱՆ**

No 1025-24/2

«07» հուլիսի 2023 թ.

**ՀՀ ԿՈՏԱՅՔԻ ՄԱՐԶԻ «ԱՐԱՄՈՒՍԻ Վ.ԱՌԱՔԵԼՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ  
ԴՊՐՈՑ» ՊԵՏԱԿԱՆ ՈՉ ԱՌԵՎՏՐԱՅԻՆ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅԱՆ ԿՈՂՄԻՑ  
ՆԵՐԿԱՅԱՑՎԱԾ «ԱՐԱՄՈՆՔ», «ԶԱՐՄԱՆԱՀՐԱՇ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱ», «ՈՉ  
ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ ՆԿԱՐՉՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ԴԻԶԱՅՆ» 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 Կոտայքի մարզի «Արամուսի Վ.Առաքելյանի անվան միջնակարգ դպրոց» պետական ոչ առևտրային կազմակերպության կողմից ներկայացված «Արամոնք», «Զարմանահրաշ մաթեմատիկա» և «Ոչ ավանդական նկարչություն և դիզայն» խմբակների ծրագրերը երաշխավորել գործածության:

  
  
ԺԱՆՆԱ ԱՆԴՐԵԱՅԱՆ

**ՆԱԽԱՐԱՐ՝** Signed by: ANDREASYAN ZHANNA 6402810169 **Ժ. ԱՆԴՐԵԱՅԱՆ**

ՀՀ ԱՐՄԱՎԻՐԻ ՄԱՐԶԻ «ՍԱՐԴԱՐԱՊՍԻ ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ ԴՊՐՈՑ»  
ՊՈԱԿ

Digitally signed by SMBATYAN KARINE 5105780205  
Date: 2023.09.30 23:59:01 AMST

«ԶԱՐՄԱՆԱՀՐԱՇ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱ» ԽՄԲԱԿԻ ԾՐԱԳԻՐ  
Ուսուցիչ` Լալա Մինասյան

Խմբակը նախատեսված է 3-4-րդ դասարանների աշակերտների համար:

ԺԱՄԱՔԱՆԱԿ

Նախատեսվում է պարապմունքները անցկացնել 2 ակադեմիական դասաժամով:

Բացատրագիր

Ժամանակակից հասարակությունն ու մարդկային գործունեության ոլորտները, գիտությունն ու տեխնիկական առաջընթացն անհնար է պատկերացնել առանց մաթեմատիկայի: Մարդկության ողջ պատմության ընթացքում մաթեմատիկական եղել է շրջակա աշխարհի ճանաչման միջոց, գործիք, որն օգնել է բնակզիտական և մի շարք հումանիտար ոլորտներում հաշվարկներ և հետազոտություններ անելու համար:

Մարդկային գործունեության ցանկացած ոլորտում, ի լրումն հատուկ գիտելիքների, անհրաժեշտ են նաև տրամաբանորեն մտածելու կարողություն, փաստարկները ճիշտ և հետևողականորեն կառուցելու, մտքերը ճշգտիտ և պարզ արտահայտելու ունակություններ, իրավիճակը քննադատաբար գնահատելու, վերլուծելու, կարևորն ու երկրորդականը զանազանելու, անջատ փաստերը համադրելու, ընդհանրացումներ անելու հմտություններ: Բոլոր այդ կարողություններն ու հմտություններն առաջին հերթին և առավելապես ձևավորվում ու զարգանում են մաթեմատիկա ուսումնասիրելու միջոցով:

Խմբակի գործունեությունը նպատակ ունի սովորողների մոտ ձևավորելու մաթեմատիկական մտածողություն, զարգացնելու տրամաբանություն, քննադատական և վերլուծական միտք, ձևավորելու սեր և հետաքրքրություն Մաթեմատիկայի նկատմամբ:

ՆՊԱՏԱԿՆԵՐԸ

Սովորողների մոտ ձևավորել`

- դիտարկելու, կռահելու, եզրակացություններ անելու կարողություններ,
- որոշումներ կայացնելու, սեփական և ուրիշների դատողություններին քննադատաբար վերաբերվելու, խմբում աշխատելու կարողությունների ձևավորումը,
- ուշադրության, հիշողության, աշխատասիրության, հանդուրժողականության, նպատակասլացության, համբերության զարգացումը,
- սեփական ուժերի նկատմամբ վստահության սերմանումը,
- ինքնուրույն աշխատելու, համաձայնության գալու մշակույթի ձևավորումը:

## ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐ

Խմբակի անդամները կկարողանան՝

1. Վերլուծել խնդրի տվյալները, պայմանները, կապերն ու պահանջները, որոնել, մշակել, պլանավորել լուծման ուղիները:
2. Մոդելավորել խնդիրները՝ օգտագործելով տարբեր նյութեր, նկարներ, դիագրամներ, գրաֆիկներ, աղյուսակներ, թվեր, բառեր և նշաններ:
3. Լուծել տեքստային և տրամաբանական խնդիրներ:

## ՊԱՀԱՆՁՎՈՂ ՆՅՈՒԹԱՏԵԽՆԻԿԱԿԱՆ ԲԱԶԱ

Խնդրագրքեր, տետրեր, գրիչներ, քանոն, մատիտ, ՏՀՏ միջոցներ

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎՈՂ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. «Թվ աբ ան ակ ան ին դ ի ր ն ե ր ի ժ ո ղ ո վ ա ծ ու 4-5 դ սս ար ան ն ե ր », Գևոբգ Հակոբյան, Գայանե Բեդիրյան
  2. «Մաթեմատիկա: Մտքի վարժանք 3-7 դասարանների համար», Դ. Կ Առաքելյան և Կ. Գ. Առաքելյան
  3. «Տանը և դպրոցում 1, 2», Ա. Արնատիկյան և Գ. Բեդիրյան
  4. «Հետաքրքիր աշարժառջադրանքներ
- մաթեմատիկայից» Ա. Սարգսյան 5. <https://contests.am/hy/tests-kangaroo/>
6. <https://mathjournalmskh.edublogs.org/>

ԾՐԱԳԻՐ / ԹԵՄԱՏԻԿ ՊԼԱՆԱՎՈՐՈՒՄ

Տարեկան 68 ժամ

Հ.	Բովանդակություն	Նպատակը	Ժամաքանակ	Նշումներ
1.	Թվեր և գործողություններ դրանց հետ: Արագ հաշիվ		3	
2.	Օրինաչափություններ	Զարգացնել և մարզել տրամաբանությունն ու մաթեմատիկական մտածողությունը	3	
3.	Լուցկին նաև խաղալիք է		3	
4.	Մոզական քառակուսիներ		3	
5.	Սովորում ենք կոսիել ռեբուսներ	Տառերով և թվերով կազմված մաթեմատիկական խաղառաջադրանքներով հարստացնել աշակերտների աշխարհընկալումը, հնարավորություն ընձեռնել ինքնուրույն կազմելու նմանատիպ վարժություններ	3	
6.	Թվային խաչբառ		3	
7.	Խաբուսիկ խնդիրներ		3	
8.	Ատղանիշերով Առջադրանքներ: Լաբիրինթոս		2	
9.	Հետաքրքրաշարժ խնդիրներ	Ուրախ և հետաքրքրաշարժ հարցադրումներով և վարժանքներով հետաքրքրություն առաջացնել մաթեմատիկայի նկատմամբ	3	
10.	Լաբիրինթոսներ		3	
11.	Բառերով խաղեր		3	
12.	Խնդիրների լուծման	Զարգացնել արագ	3	

	թվաբանական մեթոդներ	կողմնորոշվելու, ստեղծագործելու, պատճառահետևանքային կապերի բացահայտման հմտությունները		
13.	Արի խնդիր լուծենք		3	
14.	Ազատ նավարկություն		3	
15.	Հետաքրքրաշարժ խնդիրներ		3	
16.	Առաջադրանքներ կշռման վերաբերյալ		3	
17.	Խառը խնդիրներ		3	
18.	Տրամաբանական խնդիրներ		4	
19.	Խորամանկ խնդիրներ		4	
20.	Մատիտի մեկ հպումով առաջադրանքներ	Վարժանքների միջոցով ձեռք բերել համապատասխան գիտելիքներ և հմտություններ մրցույթի ձևաչափում առկա խնդիրների և վարժությունների լուծման համար	2	
21.	Տառաշղթաներ		4	
22.	Ամենահարմար ճանապարհը		4	

**ԹՎԵՐԻ ԵՎ ՏԱՌԵՐԻ ԱՇԽԱՐՀՈՒՄ (12 ԺԱՄ)**

**ՆՊԱՏԱԿԸ**

Տառերով և թվերով կազմված մաթեմատիկական խաղ- առաջադրանքներով հարստացնել աշակերտների աշխարհընկալումը, հնարավորություն ընձեռնել ինքնուրույն կազմելու նմանատիպ վարժություններ

**ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ**

Ստեղծել միջառարկայական կապ մաթեմատիկայի և մայրենիի մեջ

Մայրենի լեզվի նկատմամբ ունենալ մաթեմատիկական մոտեցում՝ առավել գրավիչ դարձնելով այն

Զարգացնել տրամաբանական մտածողությունը

## ՎԵՐՁՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐ

.Կկարողանան տրամաբանել և տառերի օգնությամբ գտնել թաքնված թվերը

.Կընդլայնեն միջառարկայական մտահորիզոնը՝ այլ գիտությունների մեջ փնտրելով և գտնելով մաթեմատիկական տրամաբանություն

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. Տառաշղթաներ (2 ժամ)
2. Բառերով խաղեր (2 ժամ)
3. Ծածկագիր (2 ժամ)
4. Գաղտնագրեր (2 ժամ)
5. Գտիր օրինաչափությունը (2 ժամ)
6. Խաչվող թվեր (1 ժամ)
7. Կռահիր հաջորդականությունը (1 ժամ)

## ՌԵԲՈՒՍՆԵՐ, ԳԼՈՒԽԿՈՏՐՈՒԿՆԵՐ, ԽԱՉԲԱՌԵՐ,

## ՀԱՄԱԿԱՐԳՉԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐ (5 ԺԱՄ)

### ՆՊԱՏԱԿԸ

.Համակարգչային տարատեսակ խաղերի միջոցով էլ ավելի հետաքրքրաշարժ դարձնել մաթեմատիկան՝ զարգացնելով համբերատար և նպակակապակց վարքագիծ,

.Կատարել թվաբանական գործողություններ՝ լուծելով ռեբուսներ, խաչբառեր և գլուխկոտրուկներ

### ԽՆԴԻՐՆԵՐ

.Տարատեսակ խաղերի միջոցով հմտանալ թվաբանական գործողությունների կատարման մեջ

.Կարողանալ օգտվել համակարգչից

. Հասկանալ այդ խաղերի լուծման տրամաբանությունը

## ՎԵՐՋՆԱԴՅՈՒՆՔ

.Կկարողանան լուծել ռերուսներ, գլուխկոտրուկներ և խաչբառեր

.Կկարողանան ճիշտ օգտվել համակարգչից

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. Ռերուսներ (1 ժամ)
2. Գլուխկոտրուկներ (1 ժամ)
3. Խաչբառեր (1 ժամ)
4. Համակարգչային խաղեր (2 ժամ)
5. ԱՄՓՈՓԻՉ ԽԱՂ- ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ (1 ժամ)



