



ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ
ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐ
ՀՐԱՄԱՆ

No 1908-ՉԿ/2

«18» հոկտեմբերի 2022թ.

**ՀՀ ԱՐՄԱՎԻՐԻ ՄԱՐԶԻ «ՍԱՐԴԱՐԱՊԱՏԻ ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ ԴՊՈԱԿ-Ի ԿՈՂՄԻՑ
ՆԵՐԿԱՅԱՑՎԱԾ «ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ՏՐԱՄԱԲԱՆՈՒԹՅՈՒՆ» ԽՄԲԱԿԻ ԾՐԱԳԻՐԸ
ԵՐԱՇԽԱՎՈՐԵԼՈՒ ՄԱՍԻՆ**

Ղեկավարվելով Հայաստանի Հանրապետության կրթության, գիտության, մշակույթի և սպորտի նախարարի՝ 2022 թվականի փետրվարի 18-ի N 05-Լ հրամանով հաստատված կարգի 7-րդ կետի պահանջներով՝

Հ Ր Ա Մ Ա Յ ՈՒ Մ Ե Մ

1. ՀՀ Արմավիրի մարզի «Սարդարապատի միջնակարգ դպրոց» ՊՈԱԿ-ի կողմից ներկայացված «Մաթեմատիկական տրամաբանություն» խմբակի ծրագիրը երաշխավորել գործածության:

Վ Ա Հ Ր Ա Մ Դ ՈՒ Մ Ա Ն Յ Ա Ն

X 

 ՎԱՀՐԱՄ ԴՈՒՄԱՆՅԱՆ
 Signed by: DUMANYAN VAHRAM 1909620211

Digitally signed by SMBATYAN KARINE 5105780205
Date: 2023.09.30 23:58:42 AMST

Սարդարապատի միջնակարգ դպրոց

<<Մաթեմատիկական տրամաբանություն>>

Խմբակի ծրագիրը ներկայացված է 4-րդ դասարանի
համար

Խմբակի ղեկավար՝ Ն. Հայրապետյան

<<Մաթեմատիկական տրամաբանություն>> խմբակի ծրագիրը ներկայացված է 4 –րդ դասարանի համար , կազմված է ըստ քայլաշարի :Քայլաշարը ընդգրկում է հետևյալ բաժինները.

1.Թեմայի անվանումը, ժամաքանակը

2.Նպատակները

3.Խնդիրները

4.Վերջնարդյունքները

5.Բովանդակությունը

Ծրագրում ներառված են թեմաներ , որոնք համապատասխանեում են սովորողների նախասիրությունների, հետաքրքրությունների և պահանջմունքների բավարարմանը:Ծրագրում նշված է ընդհանուր ժամաքանակը ուսումնական տարվա համար, թեմայի վերնագիրը, տրամադրվող ժամաքանակը ,նպատակը, ակնկալվող վերջնարդյունքները `հիմնական շեշտը դնելով գիտելիքի , մաթեմատիկական տրամաբանության , կարողությունների և հմտությունների զարգացման վրա:

<<ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ՏՐԱՄԱԲԱՆՈՒԹՅՈՒՆ >>

ԾՐԱԳԻՐ

(Շաբաթական 2 ժամ, տարեկան՝ 68 ժամ)

ՈՒՐԱԽ ՄԱԹԵՄԱԹԻԿԱ (16 ԺԱՄ)

Նպատակ

.Զարգացնել և մարզել տրամաբանությունն ու մաթեմատիկական մտածողությունը, ուրախ և հետաքրքրաշարժ հարցադրումներով և վարժանքներով հետաքրքրություն առաջացնել առարկայի նկատմամբ

Խնդիրներ

.Հետաքրքրություն առաջացնել առարկայի նկատմամբ՝ ստեղծելով ուրախ և գրավիչ միջավայր

.Զարգացնել մաթեմատիկական մտածողությունը, կենտրոնանալու ունակությունը, մատների մանր մոտորիկան

Վերջնարդյունքներ

.Ակտիվ և պատրաստակամ կմասնակցի խմբակին

.Կդերսևորի տրամաբանական և սրամիտ մտածողություն, արագ կողմնորոշվելու ունակություն, ուշադրության կենտրոնացում

Բովանդակություն

1. Կատակ հարցեր (1 ժամ)
2. Եղեք ուշադիր(1ժամ)
3. Մատների մեկ հպումով (1ժամ)
4. Ով կպատասխանի առաջինը (1ժամ)
5. Լուցկին նան խաղալիք է (2ժամ)
6. Ձողիկներով հավասարություններ (2ժամ)
7. Հետաքրքրաշարժ մաթեմատիկա(2ժամ)
8. Հնարամտության խնդիրներ (3ժամ)
9. Զվարճալի խնդիրներ (3ժամ)

ՅՈԹ ՉԱՓԵՔ, ՄԵԿ ԿՏՐԵՔ (18 ԺԱՄ)

ՆՊԱՏԱԿԸ

- .Ամրապնդել երկարության, ժամանակի զանգված և ծավալի չափման միավորները
- .Լուծել տրամաբանական և հետաքրքրաշարժ վարժություններ և խնդիրներ՝ օգտագործելով չափման միավորները
- .Զարգացնել արագ կողմնորոշվելու , ստեղծագործելու , պատճառահետևանքային կապերի բացահայտման հմտությունները.

ԽՆԴԻՐՆԵՐ

- .Զարգացնել տարածության մեջ կողմնորոշվելու և ելք գտնելու ունակությունները
- .Զարգացնել դժվար և անելանելի թվացող հարցերի պատասխանները և տարաբնույթ տարբերակներով լուծելու ունակությունը

ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐ

- . Համարձակ կարտահայտեն իրենց տեսակետը՝ հիմնավորելով և ապացուցելով սեփական կարծիքն ու որոշումը
- . Կտիրապետեն տրամաբանական վարժանքների լուծման մոդելներին և մոտեցման ձևերին

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒՑՅՈՒՆ

- 1.Զուրն իր ճամփան կգտնի (2 ժամ)
- 2.Ով՝ որքան (2 ժամ)
- 3.Դատարկ վանդակ(2 ժամ)
- 4.Լաբիրինթոս (2 ժամ)
- 5.Կորչեն աստղանիշները (3 ժամ)
6. Ժամացույց (1 ժամ)
- 7.Իմաստուն բաժանում (2ժամ)
- 8.Ծանր ու թեթև արեք (2ժամ)
9. Յոթ չափիր , մեկ կտրի(2ժամ)

<<ԿԵՆԳՈՒՐՈՒ >>ՄԻՋԱԶԳԱՅԻՆ ՄՐՑՈՒՑԹԻՆ ԸՆԴԱՌԱՋ (16 ԺԱՄ)

ՆՊԱՏԱԿԸ

Վարժանքների միջոցով ձեռք բերել համապատասխան գիտելիքներ և հմտություններ մրցույթի ձևաչափում առկա խնդիրների և վարժությունների լուծման համար

ԽՆԴԻՐՆԵՐ

.<<Կենգուրու>> մրցույթին առավել պատրաստված, իրազեկված և համարձակ մոտեցում ցուցաբերել

.Անսխալ կարողանալ լրացնել պատասխանների թերթիկը

.Զարգացնել այլընտրանքային մտածողություն, տրված տարբերակներից կարողանալ ընտրել ճիշտ պատասխանը

ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐ

.Զեռք բերած գիտելիքներն ու հմտությունները կձառայեցնեն մրցույթին առավել վստահ մասնակցելու համար

.Մաթեմատիկա առարկան կդառնա ավելի գրավիչ և սիրելի

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. 3 միավոր գնահատվող խնդիրներ(3 ժամ)
2. 4 միավոր գնահատվող խնդիրներ (4 ժամ)
3. 5 միավոր գնահատվող խնդիրներ (6 ժամ)
4. Պատասխանների թերթիկ լրացնելու ձևը (1ժամ)
5. Ստուգատես (2 ժամ)

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

ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐ

.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 նպակակալաց 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

ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔ

.Կկարողանան լուծել ռեբուսներ, գլուխկոտրուկներ և խաչբառեր

.Կկարողանան ճիշտ օգտվել համակարգչից

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1.Ռեբուսներ (1 ժամ)

2. Գլուխկոտրուկներ (1 ժամ)

3.Խաչբառեր (1 ժամ)

4. Համակարգչային խաղեր (2 ժամ)

5. ԱՄՓՈՓԻՉ ԽԱՂ- ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ (1 ժամ)

