****

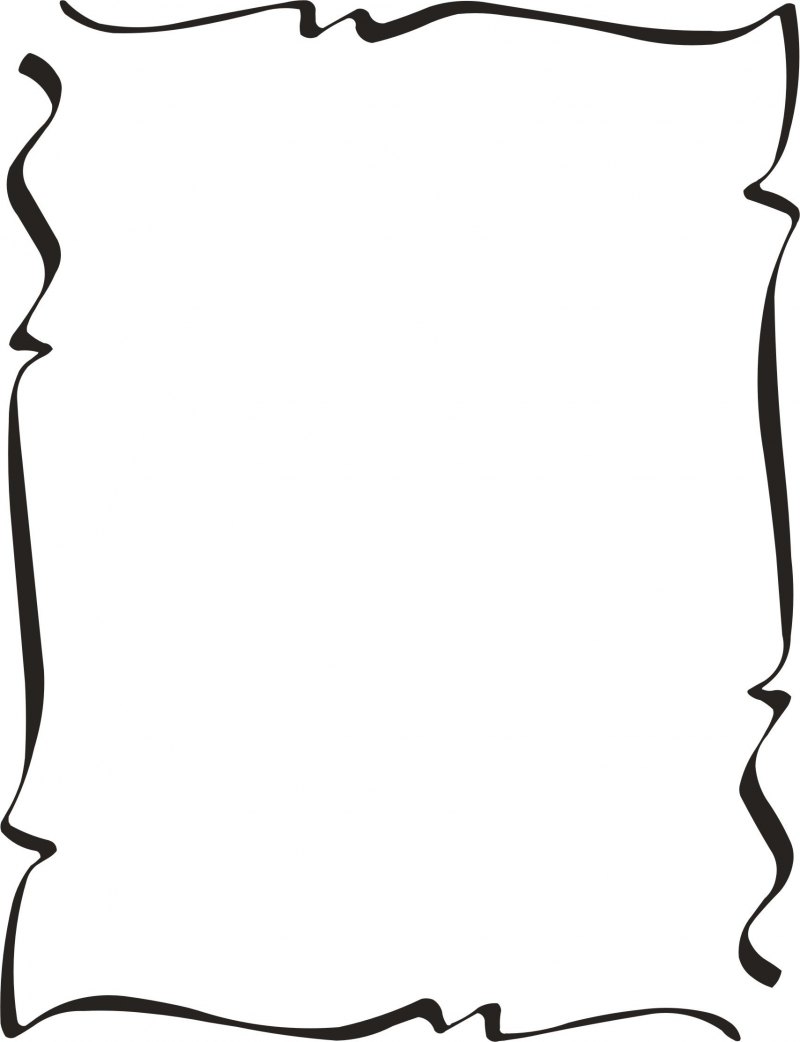
**ì²Úàò ÒàðÆ Ø²ð¼Æ ºÔº¶Ü²ÒàðÆ**

**ÐàìÐ²ÜÜºê ÐàìÐ²ÜÜÆêÚ²ÜÆ ²Üì²Ü**

**ÂÆì 2 ÐÆØÜ²Î²Ü ¸äðàò äà²Կ**

ù. ºÕ»·Ý³Óáñ Ü³ñ»Ï³óáõ 12 Ñ»é. (0281) 2-31-70

¿É»ÏïñáÝ³Û ÇÝ Ñ³ëó»- yeghegnadzor2@schools.am



**Եղեգնաձորի Հովհ. Հովհաննիսյանի անվան թիվ 2 հիմնական դպրոց**

**ԽՄԲԱԿԻ ԾՐԱԳԻՐ**

**Մաթեմատիկա**

***«Պատասխանը սարերի հետևում չէ»***

**2023-2024 ուստարի**

**Տարրական դպրոց` 4-րդ դասարան**

**Խմբավար` /Ա. Համբարձումյան**

ԺԱՄԱՔԱՆԱԿ

Գործընթացն իրականացվում է հանրակրթական հաստատությունում ` շաբաթական 1ժամ` 34 ժամ տևողությամբ: Խմբում կարող են ընդգրկվել 10-15 սովորող /4-րդ դասարան/:

ԲԱՑԱՏՐԱԳԻՐ

Ծրագրի նպատակն է ընդլայնել մաթեմատիկական գիտելիքներն ու զարգացնել մաթեմատիկական գործնական կարողությունները, մեծացնել հետաքրքասիրությունը մաթեմատիկայի նկատմամբ, սովորածը կիրառելի դարձնել կյանքում, նպաստել **«Կենգուրու», «Koreez»** մաթեմատիկական մրցույթների, օլիմպիադաների մասնակցությանը:

Ծրագիրը նպաստում է տարբերակված ուսուցման իրականացմանը, սովորողների կողմից համընդհանուր կրթական գործողությունների /ճանաչողական, հաղորդակցման, կարգավորող, անձնական/ հմտությունների զարգացմանը:

Նպաստում է աշակերտի տարածական մտածողության ընդլայնմանը, հիշողության, ուշադրության, տրամաբանության զարգացմանը:

Դասի ընթացքում բացատրվում և լուծվում են տրամաբանական, հետաքրքրաշարժ խնդիրներ, կատարվում են բանավոր հաշվարկներ, գործնական աշխատանքներ:

Սովորողները կատարում են առաջադրանքների տվյալների փոփոխություն` ստանալով նոր խնդիրներ, առաջարկում լուծման այլ եղանակներ, էլեկտրոնային ռեսուրսների միջոցով լուծում ու ստեղծում են խնդիրներ, խաչբառեր, հեղինակային խաղեր….

ՆՊԱՏԱԿՆԵՐԸ

1. **Ներկայացնել**  մաթեմատիկայի կարևորությունը, մաթեմատիկական հնարքներ, խնդիրների լուծման ուղիներ, տարբեր եղանակներ, ռեբուսներ, խաչբառեր….
2. **Ձևավորել և զարգացնել** հանրակրթական պետական չափորոշիչների պահանջներին համապատասխանող գիտելիքներ, կարողություններ, հմտություններ, դժվարին խնդիրները հասկանալու, խնդիրների լուծման նոր եղանակներ մշակելու, նոր խնդիրներ հորինելու կարողություններ, բանավոր հաշվարկներ կատարելու կարողություն, դիտարկելու, կռահելու, եզրակացություններ անելու կարողություններ:
3. **Նպաստել** մաթեմատիկական, տրամաբանական մտածողութանը, արագ և ճիշտ կողմնորոշվելուն, խաղերի, խնդիրների, խաչբառերի ստեղծմանը, մաթեմատիկական մրցումների ակտիվ մասնակցությանը:
4. **Արժևորել** որոշումներ կայացնելու, սեփական և ուրիշների դատողություններին քննադատաբար վերաբերելու, ինքնուրույն և խմբում աշխատելու կարողությունները:

ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԸ

**Խմբակի անդամները կկարողանան `**

1. Արագ և բանավոր հաշվարկներ կատարել, ճիշտ կողմնորոշվել, դիտարկել, կռահել, եզրակացություններ անել:
2. Դժվարին խնդիրներ լուծել:
3. Նոր խնդիրներ հորինել, խնդիրների լուծման նոր եղանակներ մշակել:
4. Ստեղծել խաղեր, խաչբառեր, խնդիրներ:
5. Օգտվել որոշ էլեկտրոնային ռեսուրսներից:

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. Մոգական քառակուսիներ
2. Խնդիրներ լուցկու փայտիկներով
3. Մտապահած թիվ
4. Գտիր ավելորդը
5. Հաջորդականություն, օրինաչափություն
6. Ռեբուսներ /նկարելուկներ/
7. Գլուխկոտրուկներ
8. Հետաքրքաշարժ խնդիրներ խաղեր
9. Մաթ. դասագրքի դժվարին /ոչ ստանդարտ/ խնդիրների լուծում
10. Մաթեմատիկական հնարքներ
11. Թվային լաբիրինթոս
12. Մաթեմատիկական խաղեր
13. Մաթեմատիկական խաղերի ստեղծում` ՏՀՏ կիրառմամբ
14. Մաթեմատիկական լաբիրինթոս
15. ,,Կենգուրուից,, խնդիրներ
16. Բանավոր հաշվարկ

ՊԱՀԱՆՋՎՈՂ ՆՅՈՒԹԱՏԵԽՆԻԿԱԿԱՆ ԲԱԶԱ

Էլեկտրոնային գրատախտակ, համակարգիչներ, պատճեններ, դիդակտիկ նյութեր…

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ, ՀՂՈՒՄՆԵՐ

**«Հազար ու մեկ ինչու»** Ռ. Վ. Սարգսյան

**«Ես թվերի աշխարհում»** Աննա Ասլանյան

**«Ուրախ մաթեմատիկա»** /մեթոդական ուղեցույց/ Սոնա Սարգսյան

**«Թվաբանական ռեբուսների ժողովածու»** Արտեմ Ալեքյան

**«Հետաքրքրաշարժ և տրամաբանական մաթեմատիկա»** Կ. Գ. Առաքելյան, Դ. Կ. Առաքելյան

**«Մաթեմատիկա 4»**  Ս. Մկրտչյան, Ս. Իսկանդարյան, Ա. Աբրահամյան

**«Տրամաբանական խաղեր»** /ուսուցչի ձեռնարկ/ Արամ Հակոբյան, Ն. Խրիմյան

<http://kangaroo.am/problems.htm>

<http://mocak.am/>

<https://learningapps.org/>

<http://mathematics.am/home.php>

<http://poqrik.am/category/yerexanerin/glukhkotrukner/>

<http://nazva.net/>

<https://www.imdproc.am/p/dasamijoc>

https://quizlet.com/ru

ԾՐԱԳԻՐ / ԹԵՄԱՏԻԿ ՊԼԱՆԱՎՈՐՈՒՄ

(տարեկան/ամսական/կիսամյակային)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Հ/Հ | ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ | ՆՊԱՏԱԿ | ԺԱՄԱՔԱՆԱԿ | ՆՇՈՒՄՆԵՐ |
| 1. | Մտապահած թիվ | Նպաստել բանավոր հաշվելու կարողությունների զարգացմանը | 2 |  |
| 2. | Գտիր ավելորդը | Դիտարկելու, կռահելու,  կարողությունների զարգացում | 2 |  |
| 3. | Հաջորդականություն, օրինաչափություն | Կարողանան դիտարկումներ կատարել, տեսնել տրամաբանական կապեր | 2 |  |
| 4. | Մոգական քառակուսիներ | Զարգացնել բանավոր հաշվարկներ կատարելու կարողություններ | 2 |  |
| 5. | Գլուխկոտրուկներ | Նպաստել տրամաբանության զարգացմանը | 2 |  |
| 6. | Ռեբուսներ /նկարելուկներ/ | Նպաստել ուշադրության, տրամաբանության, զարգացմանը | 2 |  |
| 7. | Խնդիրներ լուցկու փայտիկներով | Կարողանան կառուցողական աշխատանքներ կատարել և ճիշտ կողմնորոշվել | 2 |  |
| 8. | Հետաքրքաշարժ խնդիրներ | Դիտարկելու, կռահելու, եզրակացություններ անելու կարողությունների զարգացում | 3 |  |
| 9. | Մաթ. դասագրքի դժվարին /ոչ ստանդարտ/ խնդիրների լուծում | Դիտարկելու, կռահելու, եզրակացություններ անելու կարողությունների զարգացում | 2 |  |
| 10. | Մաթեմատիկական հնարքներ | Զարգացնել ուշադրությունը | 2 |  |
| 11. | Թվային լաբիրինթոս | Կարողանան ճիշտ կողմնորոշվել | 2 |  |
| 12. | Մաթեմատիկական լաբիրինթոս | Կարողանան ճիշտ կողմնորոշվել | 2 |  |
| 13. | Մաթեմատիկական խաղեր | Զարգացնել ուշադրություն, հիշողություն, տրամաբանություն:  Նպաստել արագ և ճիշտ կողմնորոշմանը: | 2 |  |
| 14. | Մաթեմատիկական խաղերի ստեղծում ` ՏՀՏ կիրառմամբ | Ձևավորել ստեղծագործելու ու ստեղծելու մոտիվացիա | 2 |  |
| 15. | Բանավոր հաշվարկ | Զարգացնել արագ և հեշտ հաշվելու կարողություններ | 2 |  |
| 16. | «Կենգուրուից» խնդիրներ | Կարողանան ճիշտ կողմնորոշվել, մտածել, տրամաբանել, կռահել | 3 |  |