

Նախագծի ղեկավարներ՝

Գոհար Գեւորգյան , Մարիամ Մելիքբեկյան

Դասարան՝ 7

Առարկա՝ ՀԱՆՐԱՀԱՇԻՎ ԵՎ ԹԳՀԳ

Նախագծի թեման՝ Բնական թվի աստիճանը /հետաքրքրաշարժ խաղ/

Տեսակը ---- Գործնական՝ ուսումնասովանողակ նյութի ստեղծում

\_\_\_\_\_ միջառարկայական \_\_\_\_\_

Կատարման ժամկետ՝ \_\_\_\_\_ 1 ամիս՝ 05,09,2023-29,09,2023

Նախագծի իրականացման փուլերը	Ուսուցչի գործողությունները	Աշակերտի գործողությունները
1.Նախապատրաստական փուլ	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ուսուցիչը առաջադրում է տարբեր թեմաներ:<ul style="list-style-type: none"><li>• Հետաքրքրաշարժ խաղեր</li><li>• Խաչբառեր</li><li>• Հետաքրքրաշարժ տեսանյութեր հանրահաշվից</li></ul></li><li>2. Առաջ է քաշում աշակերտների հետ միասին պրոբլեմային հարց՝ Ինչպե՞ս խթանել հանրահաշվի նկատմամբ հետաքրքրությունը :</li><li>3. Որոշել հետազոտության հարցերը՝<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Ի՞նչն է գրավում սովորողին:</li><li>✓ Ինչպե՞ս գրավել սովորողի ուշադրությունը:</li></ul></li></ol>	<p>Աշակերտները քննարկում են թեմայի ընտրությունը: Քննարկում են հարցը:</p> <p>Որոշում են աշխատել խմբային և ստեղծել հետաքրքրաշարժ և ուսուցանող սեղանի խաղ՝ &lt;&lt;Բնական թվի աստիճանը&gt;&gt;</p>

<p>2. Պլանավորման փուլ</p>	<p>1. Որոշում են ինֆորմացիայի որոնման աղբյուրները . դասագիրք, ինտերնետ</p> <p>2. Որոշում են պրոդուկտի վերջնական տեսքը, ծավալը:</p> <p>3. Որոշում և ներկայացնում է աշակերտներին նախագծի գնահատման չափանիշները:  ✓ Ըստ կատարած աշխատանքի ծավալի</p> <p>4. Կատարում է աշխատանքային պարտականությունների բաժանում, հաշվի առնելով աշակերտների նախասիրությունները, կարողությունները, կարծիքները:</p>	<p>1.Որոշում են պատասխանատու, ով կատարում է գրանցումներ՝ ուսուցչի ցուցումներ, աշխատանքի բաշխում, ժամանակի կառավարում:</p> <p>2.Ստանձնում է իր պարտականությունները:</p> <p>3. Կարծիք է հայտնում և տարբերակներ առաջադրում պրոդուկտի տեսքի վերաբերյալ:</p> <p>1. Նարե - ուումնասիրում է խաղի համար անհրաժեշտ քայլերը</p> <p>2. Աիդա - պատրաստում է խաղաքարտերը</p> <p>3.Նահրա - պատրաստում է խաղի ուղեցույցը</p> <p>4. Լիլիա - զբաղվում է տպագրական հարցերով</p> <p>5. Սիրվարդ - համակարգչային ձևավորում, սահիկաշարի պատրաստում /ԹԳՅԳ/</p>
<p>3.Յետազոտական աշխատանք</p>	<p>1.Կազմակերպել քննարկում, որի ժամանակ կներկայացնեն նախնական արդյունքները, որի ժամանակ ուղղորդում է, ցույց տալիս սխալները, մղում խնդրի ինքնուրույն լուծմանը:  ա/ հետազոտական աշխատանքներ՝ դիտում, տեսական աղբյուրների ուումնասիրում, բ/խաղի կազմակերպում և այլն,</p> <p>2. Կազմակերպել քննարկում, որի ժամանակ կներկայացնեն նախնական արդյունքները, որի ժամանակ ուղղորդում է, ցույց տալիս սխալները, մղում խնդրի ինքնուրույն լուծմանը,</p>	<p>08.09.— Թեմայի ընտրություն</p> <p>15.09— Նյութերի քննարկում, խաղաքարտերի էսքիզներ, համապատասխանության քննարկում</p> <p>22.09— Ուղեցույցի քննարկում ,համակարգչային ձևավորում,</p> <p>28.09-Վերջնական արդյունքի քննարկում</p> <p>29.09- Նախագծի ներկայացում</p>

	օգնում է, որ վերջնական տեսքի բերեն աշխատանքները, համակարգեն:	
4. Եզրափակիչ փուլ	Կարծիք է հայտնում կատարված աշխատանքի վերաբերյալ:	Ներկայացնում են իրենց աշխատանքը :
5. Չնահատում	Ձևավորում է հանձնաժողով: Տալիս է իր որոշիչ գնահատականը: Ձևավորում է միջին գնահատական:	Կատարում են ինքնագնահատում:

Նպատակ՝ Չարգացնել երեխայի մտքի ճկունությունը, ուշադրությունն ու հիշողությունը, նպաստել թվերի քառակուսիների հաշվման կարողությունը և հետագայում նաև քառակուսի արմատ հաշվելու կարողությունը : Աշակերտների մոտ ձևավորվում են հետեւյալ կարողունակությունները.

- Սովորել սովորելու կարողունակություն/սովորողներն ինքնուրույն և մյուսների հետ համատեղ արդյունավետ սովորում և աշխատում են կյանքի տարբեր իրավիճակներում: Նրանք ճանաչում են իմացածի և չիմացածի սահմանները: Սովորողները ինքնակազմակերպվում են և ձևավորում են ժամանակի արդյունավետ կառավարման հմտություն: Նրանք կարողանում են գնահատել սեփական և մյուսների ֆիզիկական ու

հոգեբանական հնարավորությունները, սովորում են աշխատել ծանրաբեռնվածության պայմաններում: Սովորելու ընթացքում աշակերտները ձևավորում են իրողությունները քննադատաբար և բազմակողմանի ուսումնասիրելու, վերլուծելու, ինչպես նաև ստեղծագործական ու նորարար մոտեցումներ կիրառելու ունակություններ: Սովորողները ձևավորում են համակարգային և ինտեգրված մտածողություն/

- **Թվային և մեդիա կարողունակություն/** սովորողները տիրապետում են մեդիագրագիտության կանոններին ու հմտություններին. պատկերացնում են մեդիայի աշխատանքը և դերը ժողովրդավարական հասարակությունում, կարողանում են կողմնորոշվել տեղեկատվության հոսքերում, գտնել և տարածել տեղեկություններ, քննադատորեն վերլուծել դրանք, գնահատում են մեդիայի ազդեցությունը սեփական և այլոց արժեքային պատկերացումների, դիրքորոշումների և գործողությունների վրա: Թվային մեդիայի օգտագործման հնարավորությունների կողքին գիտակցում են նաև դրանց հետ կապված ռիսկերը, ունակ են գնահատելու և վերափոխելու իրենց վարքը թվային աշխարհում անվտանգության, պատասխանատվության և էթիկայի տեսանկյունից: Տիրապետում են մեդիա արտադրանք ստեղծելու տեխնիկական և ստեղծագործական հմտություններին, ինչպես նաև կարողանում են արդյունավետորեն կիրառել մեդիա գործիքները քաղաքացիական իրավունքների իրացման ու ժողովրդավարական գործընթացների մասնակցության նպատակով/
- **Մաթեմատիկական և գիտատեխնիկական կարողունակություն/** սովորողներն առօրյա կյանքում օգտագործում են մաթեմատիկական մտածողություն՝ բնության, հասարակության, մշակույթի և աշխատանքային ոլորտի երևույթները ճանաչելու և դրանք մաթեմատիկական կառուցվածքների, բանաձևերի, մոդելների, կորերի, աղյուսակների միջոցով հասկանալու համար: Աշակերտները կարողանում են ընկալել և արդյունավետ կիրառել վերացարկված և ընդհանրացված հասկացությունները և ճանաչել իրականության մեջ դրանց արտացոլումները: Նրանք ընկալում են բնագիտական մտածողության և աշխատանքի, ինչպես նաև տեխնիկական առաջընթացի միջև եղած փոխադարձ կապը: Աշակերտներն ընկալում են տեխնոլոգիական գիտելիքի կիրառման հնարավորությունները մարդու պահանջմունքների համատեքստում, ճանաչում են մարդու գործունեության արդյունքում ի հայտ եկող փոփոխություններն ու սեփական պատասխանատվությունը:

## Գնահատման ռուբրիկ

- Աշխատանքի արտաքին տեսքի ձևավորում:
- Նյութի համապատասխանություն:
- Հարցերի, պատասխանների, տերմինների ճշգրտություն:  
Հարցերի, պատասխանների համապատասխանություն:  
Խաղաքարտերի, էջերի ձևավորում:
- Գրավչություն, արտադրական տեսք:

Կանոնների, ուղեցույցի կազմում:

Սահիկաշար:

➤ Աշխատանքի բովանդակալից և ամբողջական ներկայացում:

Համագործակցություն:

➤ Ժամանակի կառավարում

	<b>Գնահատման ռուբրիկ</b>	<b>Գնահատական</b>
1.	<b>Աշխատանքի արտաքին տեսքի ձեւավորում</b>	1
2.	<b>Հարցերի, պատասխանների, տերմինների ճշգրտություն</b>	1
3.	<b>Բանավոր խոսք</b>	0
4.	<b>Խաղաքարտերի ձեւավորում</b>	1
5.	<b>Տուփի ստեղծում</b>	1
6.	<b>Գրավչություն, արտադրական տեսք</b>	1
7.	<b>Ուղեցույցի կազմում</b>	1
8.	<b>Սահիկաշարի պատրաստում</b>	1
9.	<b>Համագործակցություն</b>	1
10.	<b>Ժամանակի կառավարում</b>	1
	<b>Ընդամենը</b>	<b>9</b>

Խորհրդատվությունների օրեր

08.09 - Թեմայի ընտրություն / Գ.Գեւորգյան/

15.09 – Նյութերի քննարկում, խաղաքարտերի էսքիզներ, համապատասխանության քննարկում / Գ.Գեւորգյան/

22.09 - Ուղեցույցի քննարկում, համակարգչային ձևավորում/Գ.Գեւորգյան, Մ.

Մելիքբեկյան /

28.09 - Վերջնական արդյունքի քննարկում / Գ.Գեւորգյան/

29.09 - Նախագծի ներկայացում:

$1^2 = 1$	$11^2 = 121$	$21^2 = 441$	$31^2 = 961$	$41^2 = 1681$	$51^2 = 2601$	$61^2 = 3721$	$71^2 = 5041$	$81^2 = 6561$	$91^2 = 8281$
$2^2 = 4$	$12^2 = 144$	$22^2 = 484$	$32^2 = 1024$	$42^2 = 1764$	$52^2 = 2704$	$62^2 = 3844$	$72^2 = 5184$	$82^2 = 6724$	$92^2 = 8464$
$3^2 = 9$	$13^2 = 169$	$23^2 = 529$	$33^2 = 1089$	$43^2 = 1849$	$53^2 = 2809$	$63^2 = 3969$	$73^2 = 5329$	$83^2 = 6889$	$93^2 = 8649$
$4^2 = 16$	$14^2 = 196$	$24^2 = 576$	$34^2 = 1156$	$44^2 = 1936$	$54^2 = 2916$	$64^2 = 4096$	$74^2 = 5476$	$84^2 = 7056$	$94^2 = 8836$
$5^2 = 25$	$15^2 = 225$	$25^2 = 625$	$35^2 = 1225$	$45^2 = 2025$	$55^2 = 3025$	$65^2 = 4225$	$75^2 = 5625$	$85^2 = 7225$	$95^2 = 9025$
$6^2 = 36$	$16^2 = 256$	$26^2 = 676$	$36^2 = 1296$	$46^2 = 2116$	$56^2 = 3136$	$66^2 = 4356$	$76^2 = 5776$	$86^2 = 7396$	$96^2 = 9216$
$7^2 = 49$	$17^2 = 289$	$27^2 = 729$	$37^2 = 1369$	$47^2 = 2209$	$57^2 = 3249$	$67^2 = 4489$	$77^2 = 5929$	$87^2 = 7569$	$97^2 = 9409$
$8^2 = 64$	$18^2 = 324$	$28^2 = 784$	$38^2 = 1444$	$48^2 = 2304$	$58^2 = 3364$	$68^2 = 4624$	$78^2 = 6084$	$88^2 = 7744$	$98^2 = 9604$
$9^2 = 81$	$19^2 = 361$	$29^2 = 841$	$39^2 = 1521$	$49^2 = 2401$	$59^2 = 3481$	$69^2 = 4761$	$79^2 = 6241$	$89^2 = 7921$	$99^2 = 9801$
$10^2 = 100$	$20^2 = 400$	$30^2 = 900$	$40^2 = 1600$	$50^2 = 2500$	$60^2 = 3600$	$70^2 = 4900$	$80^2 = 6400$	$90^2 = 8100$	$100^2 = 10000$

- ❖ Չարգացնել ճիշտ գրավոր խոսք կառուցելու հմտությունները:
- ❖ Նպաստել սովորողների ինքնուրույն ճանաչողական գործունեության հմտությունների, ստեղծագործական երևակայության զարգացմանը:
- ❖ Խթանել սովորողների պատասխանատվությունը սեփական ուսումնառության նկատմամբ, զարգացնել ժամանակի կառավարման հմտությունները:
- ❖ Ձևավորել համագործակցային և սոցիալական հմտություններ:
- ❖ Նպաստել, որ սովորողները իմանան և ճանաչեն հայկական ազգային խոհանոցը՝ որպես մեր մշակույթի մի մաս:

Ուսուցիչը աշակերտներին մանրակրկիտ ներկայացնում է նախագծի պահանջները, նախագիծը ներկայացնելու ձևաչափը, գնահատման չափանիշները, ինչպես նաև նախագիծը ներկայացնելու վերջնաժամկետը:

Աշակերտներից յուրաքանչյուրը խմբում ստանձնում է որևէ դեր իր նախասիրությամբ, օրինակ՝ **նկարիչ-ձևավորող, հետազոտող, գրառող, ստեղծագործող** և այլն, ու տեղեկացնում է ուսուցչին:

Յուրաքանչյուր աշակերտ խմբում պատասխանատու է և՛ իր ստանձնած դերի համար, և՛ խմբի միասնական աշխատանքի համար:

Յուրաքանչյուր խմբի համար ուսուցիչը նշանակում է խորհրդատվական 1 կամ 2 հանդիպում: Ցանկալի է հանդիպում