

ԴԱՄԻ ՊԼԱՆ

Ուսուցիչ _____

Առարկա ՇԱԽՄԱՏ	
Դասարան 4-րդ Ա, Բ	Ուս. տարի
Բաժին	ՎԵՐՋՆԱԽԱՂԵՐ ԵՎ ԱՎԱՐՏՆԵՐ
Դասեր	<p>Դաս 1-2 Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ):</p> <p>Դաս 3-4 Գլուխկոտրուկներ` խաղաքարերի գույներով (2 ժամ):</p> <p>Դաս 7-8 Եռաքայլ մատային դիրքեր (2 ժամ):</p> <p>Դաս 18-19 Երկքայլ անիմատային խնդիրներ «Ցուցվանգ» (2 ժամ):</p> <p>Դաս 24-25 Վերջնախաղեր. նավակը` զինվորի դեմ (2 ժամ)</p> <p>Դաս 26-27 Վերջնախաղեր. ձին` զինվորի դեմ (2 ժամ):</p> <p>Դաս 28-29 Ձիով և փղով մաս (2 ժամ):</p> <p>Դաս 30-31 Վերջնախաղեր` տարադաշտ փղերով (2 ժամ):</p>
Բաժինի վերջնարդյունքներ	<p>Զարգացնել սովորողներին վերլուծական մտածողությունը:</p> <p>Խթանել կոնվերգենտ և դիվերգենտ մտածողությունը:</p> <p>Զնավորել տարբեր իրավիճակներ գնահատելու, լուծումներ գտնելու հմտություններ:</p>
Դասին պատակը	<p>Մոմվսիսյանների միջոցով բացահայտել նորնյութը` զարգացնելով տարբեր իրավիճակներ գնահատելու և վերլուծելու, պլանավորելու և տրամաբանական լուծումներ գտնելու հմտություններ` հասնելով “Վերջնախաղեր և ավարտներ” բաժնի նպատակներին:</p>
Դասի վերջնարդյունքներ	<p>Արդյունքում սովորողը պետք է կարողանա</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ռեալ գնահատել, վերլուծել իրավիճակը • Որոշել և գտնել լուծումներ` ելնելով դիրքի գնահատումից • Կիրառել վերջնախաղային գիտելիքները նմանատիպ

	<p>ի ր ավ ի ճ ա կ ն ե ր ու մ</p>
<p>Ը ն դ հ ան ր ա կ ան ի ա չ վ ո ղ հ ա ս կ ա գ ու թ յ ու ն ն ե ր</p>	<p>Հ ա մ ա կ ա ր գ ե ր ն մ ո ղ ե լ ն ե ր Վ ե ր ջ ն ա խ ա դ ա յ ի ն մ ո ղ ե լ ն ե ր ը հ ա ս կ ան ա լ ու ն ն մ ան ա տ ի ա ի ր ավ ի ճ ա կ ն ե ր ու մ կ ի ր առ ե լ ու հ մ տ ու թ յ ու ն ն ե ր : Պ ա տ ճ առ ն հ ե տ ն ան ք , մ ե խ ան ի գ մ ն կ ան ի ա տ ե ս ու մ Յ ու ր ա ք ան չ յ ու ր ո ր ո շ մ ան ն ք ա յ լ ի հ ի մ ք ու մ գ ո ր ծ ո ղ մ ե խ ան ի գ մ ն ե ր ի կ ի ր առ ու մ : Վ ե ր ջ ն ա խ ա դ ա յ ի ն ի ր ավ ի ճ ա կ ն ե ր ու մ պ ա տ ճ առ ա հ ե տ ն ան ք ա յ ի ն կ ա պ ե ր ի վ ե ր հ ան մ ան ն վ ե ր լ ու ծ ու թ յ ան հ մ տ ու թ յ ու ն ն ե ր ի ձ ն ա վ ո ր ու մ : Օ ր ի ն ա չ ա փ ու թ յ ու ն ն ե ր Վ ե ր ջ ն ա խ ա դ ա յ ի ն օ ր ի ն ա չ ա փ ու թ յ ու ն ն ե ր ի հ ա մ ա դ ր ու մ :</p>
<p>Մ ի ջ առ ա ր կ ա յ ա կ ան կ ա պ ե ր ը</p>	<p>Մ ա յ ր ե ն ի լ ե գ ու – Ա ն վ ան ու մ ն ե ր ը կ ա ր դ ա լ ու , մ տ ա պ ա հ ե լ ու , ս ե փ ա կ ան մ տ ք ե ր ը գ ր ա գ ե տ, տ ր ա մ ա ք ան վ ա ծ ն հ ա մ ո գ ի չ ա ր տ ա հ ա յ տ ե լ ու կ ա ր ո ղ ու թ յ ու ն : Ն ո ր ի ս տ ե դ ծ ու մ : Մ ա ք ե մ ա տ ի կ ա - Խ ն դ ր ի պ ա յ մ ան ը ն պ ա հ ան ջ ը ք ա գ ա հ ա յ տ ե լ ու ն լ ու ծ ե լ ու կ ա ր ո ղ ու թ յ ու ն : Խ ն դ ր ի լ ու ծ մ ան փ ու լ ե ր ը ա լ ան ա վ ո ր ե լ ու կ ա ր ո ղ ու թ յ ու ն : Մ ր վ ե ս տ - Ն ո ր ի ս տ ե դ ծ ու մ : Գ ե դ ե ց ի կ ի ը ն կ ա յ ու մ :</p>
<p>Ա ն հ ր ա ժ ե շ տ ն յ ու թ ե ր , տ ե ի ն ի կ ա կ ան մ ի ջ ո գ ն ե ր :</p>	<p>Շ ա խ մ ա տ ի ց ու ց ա դ ր ա կ ան ի ա դ ա դ ա շ տ ի ա դ ա ք ա ր ե ր ո վ , շ ա խ մ ա տ ի ի ա դ ա դ ա շ տ ե ր ի ա դ ա ք ա ր ե ր ո վ , դ ա ս ա գ ի ր ք , ա շ ի ա տ ան ք ա յ ի ն տ ե տ ր :</p>
<p>Ու ս ու ց մ ան մ ե թ ո ղ ն ե ր :</p>	<p>Օ գ տ ա գ ո ր ծ ե լ ո վ «Մ ո կ ր ա տ յ ան մ ե թ ո ղ»-ը՝ մ ան տ ի կ ա յ ո վ ս ո վ ո ր ո ղ ն ե ր ի մ ի ջ ո գ ո վ ք ա գ ա հ ա յ տ ե լ ն ո ր ն յ ու թ ը : Զ ր ու յ ց , մ տ ք ե ր ի տ ա ր ա փ , հ ա ր ց ա դ ր ու մ ն ե ր , տ ր ա մ ա գ ր ե ր ի ք ն ն ա ր կ ու մ ն ե ր , դ ի տ ու մ : Մ ր ց ա կ ց ա յ ի ն ու ս ու ց ու մ ի մ ք ա յ ի ն ա շ ի ա տ ան ք ու մ :</p>
<p>Առ ա ջ ա ր կ վ ո ղ գ ո ր ծ ու ն ե ու թ յ ան ձ ն ե ր</p>	<p>Խ ն դ ի ր ն ե ր ի լ ու ծ ու մ : Գ լ ու ի խ կ ո տ ր ու կ ն ե ր ի լ ու ծ ու մ : Խ ն դ ի ր ն ե ր ի ս տ ե դ ծ ու մ : Գ լ ու ի խ կ ո տ ր ու կ ն ե ր ի ս տ ե դ ծ ու մ : Վ ե ր ջ ն ա խ ա դ ե ր ի ք ն ն ա ր կ ու մ , լ ու ծ ու մ :</p>

Գնահատում	Իրականացվում է ձևավորող և միավորային գնահատում:
-----------	---

- Դասի ընթացքը**
- Աշակերտներին հաշվառում **2 րոպե**
 - Նախորդ նյութի ամփոփում հարցերի միջոցով **5 րոպե**
 - Մարտավարական հնարքի անվանման ընկալում մտազրոհի միջոցով **5 րոպե**
 - Նոր նյութի բացահայտում տրամագրերի ակտիվ քննարկմամբ նյութի ամրապնդում **20 րոպե**
 - Տրամագրերի լուծում աշխատանքային տեղերում **10 րոպե**
 - Ամփոփում և գնահատում **3 րոպե**

Ծանոթություն

1. Նշված բազմաթիվ մեթոդներով իրականացնում ենք «Վերջնախաղեր և ավարտներ» բաժնի դասերը:
2. Դասը չենք բացատրում, այլ բացահայտում ենք աշակերտներին միջոցով:
3. Օգտագործում ենք «Սոկրատի մեթոդ»-ը՝ մանտիկան:
4. Գյխավոր հնարք աշակերտներին կողմից իրավիճակի վերլուծությունն է՝ դիրքի գնահատումը, գնահատման հիման վրա հետագա գործողություններին պլանավորումն է, խաղաքարերի համագործակցության որոնումը, պատճառ-հետևանքային կապի վերլուծումն է և պարբերի ստեղծումն է իրականացումը:
5. Շատ կարևոր է, որ ուսուցիչը լսելով բոլորի կարծիքները տրամագրի վերաբերյալ, անպայման ընդդիմարևոնազույն մտքերը, շեշտադրում կատարել և ամբողջական պատկերը ամփոփի, շատ կարևոր է, որ ուսուցիչը ամփոփման ժամանակ կապի իրավիճակը իրական կյանքի հետ:
6. Եթե գնահատումը որևիցե տրամագրում չի բերում ցանկալի արդյունքի, տրամագրի լուծմանը, ուսուցիչը օգտագործում է ուղղորդող հարցերի տեխնիկան, նաև շահավատային խնդիրներին լուծման կոնկրետ մեթոդներին (Ս. Միսակյան «Շահավատ 2-4-րդ դասարաններում ուսումնական մեթոդական ձեռնարկ» 2018թ. Երևան) կիրառում, օր.՝ խաղատախտակից խաղաքարի հեռացման մեթոդ, վերջից դեպի սկիզբ լուծելու մեթոդ, քայլի փոխանցման մեթոդ, բացառման մեթոդ և այլն:

Տրամագրերի քննարկման ժամանակ աշակերտներին տրվող հնարավոր հարցերի օրինակներ, որոնք ներգավում են մեծ քանակով աշակերտներին՝

- Տրամագրում ո՞ր արքան է ավելի ակտիվ, իսկ ո՞րը՝ պասիվ:
- Ո՞ր կողմի խաղաքարերն են ավելի ակտիվ և համագործակցող:
- Ո՞ր կողմի գինվորային կառուցվածքն է ավելի լավ:

- Ի՞նչ թուլություններ ունեն կողմերը:
- Ո՞ր թուլություններն են ավելի կարևոր, որո՞նք են երկրորդական:
- Ո՞ր կողմը ունի առավել ություն, ինչ ու՞:
- Ինչ պե՞սօգտագործել թուլությունները:
- Ինչ պե՞սօգտագործել ուժեղ կողմի առավել ությունները:
- Հաղթող կողմը ինչ ի՞նչ պետք է զգուշանա: