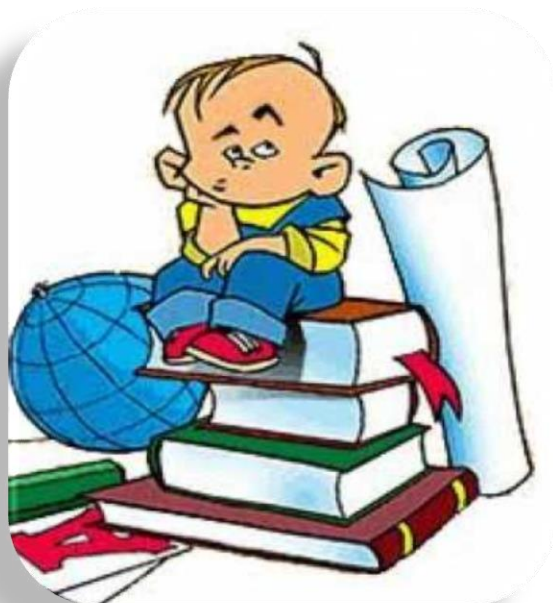




ԿԱՐԳԱԽՈՍ



ԿՐԹՎԻՐ



ԿՈՓՎԻՐ



ՀԱՂԹԱՀԱՐԻՐ

ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՆԵՐ
ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՑ ՊԱՇՏՊԱՆՎԵԼՈՒ ՎԱՐՔԱԿԱՆՈՆՆԵՐ ԹԵՄԱՅՈՎ

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՁԵՌՆԱՐԿ N 1
(5-9-ՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐԻ ԱՇԱԿԵՐՏՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ)

ՀԱՂԹԱՀԱՐԵՆՔ ԲՈԼՈՐ ԴԺՎԱՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ, ԼԻՆԵՆՔ
ԿՐԹՎԱԾ, ԿՈՓՎԱԾ, ՏԵՂԵԿԱՑՎԱԾ
ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՆ ՊԱՏՐԱՍՏ ԼԻՆԵՆՔ, ՈՐ ԽՈՒՃԱՊԻ ՉՄԱՏՆՎԵՆՔ

ՀԵՂԻՆԱԿ
ԲՏԱՎ ՊԵՏԻ ՏԵՂԱԿԱԼ
ԱՌԴԱ ԱՇՈՏԻ ԱՎԵՏԻՍՅԱՆ



«ՍՊՏԾ»

ՀՀ ՆԵՐՔԻՆ ԳՈՐԾԵՐԻ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅԱՆ
«ՍԵՅՍՄԻԿ ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅԱՆ ՏԱՐԱԾՔԱՅԻՆ ԾԱՌԱՅՈՒԹՅՈՒՆ»
ՊԵՏԱԿԱՆ ՈՉ ԱՌԵՎՏՐԱՅԻՆ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ

Աշխատանքը կատարվել է ՀՀ ՆԳՆ
«Սեյսմիկ պաշտպանության տարածքային ծառայություն» ՊՈԱԿ («ՍՊՏԾ»)
Բնակչության հետ տարվող աշխատանքների վարչությունում (ԲՏԱՎ)

ԵՐԵՎԱՆ 2025

ԿՐԹՎԻՐ, ԿՈՓՎԻՐ, ՀԱՂԹԱՀԱՐԻՐ

Որպես **կարգախոս** ընտրված այս **հրահանգները** ներդրված են շխաղ-վիկտորինաների գործնական-կիրառական մեթոդով առաջարկվող այս **ձևաչափի** ԳԱՂԱՓԱՐԱԿԱՆ ՀԻՄՔՈՒՄ «Երկրաշարժից պաշտպանվելու վարքականոնները» թեմայի ուսուցման կազմակերպման շրջանակներում:

1. ՈՐՆ Է ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՁԵՌՆԱՐԿԻ ՍՏԵՂԾՄԱՆ ՆՊԱՏԱԿՆ ՈՒ ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ

1988 թվականի Սպիտակի ավերիչ երկրաշարժն ավա՛ղ դարձավ այն հիմնաքարը հասկանալու համար, որ բնակչությունը սեյսմիկ պաշտպանվածության տեսանկյունից բացարձակ անպաշտպան էր, որը և դարձավ այդքան մեծ թվով զոհերի պատճառ:

Այսօր ՀՀ ԱԻՆ «ՍՊՏԾ» ՊՈԱԿ-ի ԲՏԱՎ-ը իրականացնում է ուսուցման տարաբնույթ միջոցառումներ, «Երկրաշարժից պաշտպանվելու վարքականոնները» թեմայի շրջանակներում: Սույն նախաձեռնությունը շխաղ-վիկտորինաների գործնական-կիրառական մեթոդով ևս միտված է ծառայելու այդ նպատակին:

ՆՊԱՏԱԿԸ

Նախ պայմանավորված է ՍՊՏԾ ԱՇԽԱՏԱՆՔԱՅԻՆ ՊԼԱՆՈՒՄ ներառված ՀՀ ՏԱՐԱԾՔՈՒՄ ՍԵՅՍՄԻԿ ՌԻՍԿԻ ՆՎԱԶԵՑՄԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՀԱՄԱԼԻՐ ԾՐԱԳՐԻ 3.4.1, 3.4.1Ե, 3.4.2, 3.4.2Ե, 3.4.3, 3.4.3Ե կետերի կատարմամբ:

Ինչպես նաև՝ *ունենալ մասնակցություն ներքոնշյալ օրենքների, որոշումների և պլանների կատարմանը:* Դրանք են՝

➤ ՀՀ օրենքը «Սեյսմիկ պաշտպանության մասին»: Սեյսմիկ ռիսկի նվազեցման հիմնական **խնդիրներն** են՝ բնակչության իրազեկության և պատրաստվածության բարձրացումը (հոդված 15).

➤ ՀՀ Նախագահի կարգադրությունը «ՀՀ սեյսմիկ անվտանգության համակարգի զարգացման **հայեցակարգը հաստատելու** մասին».

➤ ՀՀ Կառավարության որոշումը «ՀՀ սեյսմիկ անվտանգության համակարգի զարգացման հայեցակարգով նախատեսված սեյսմիկ ռիսկի նվազեցման միջոցառումների ծրագիրը հաստատելու մասին» (**ծրագրի նպատակը՝** ուսուցման ժամանակակից բազայի ստեղծում).

- ՀՀ տարածքում սեյսմիկ ռիսկի նվազեցման համալիր ծրագիրը (բնակչության նախապատրաստում, ուսուցում կետ 8).
- Երևանի տարածքում սեյսմիկ ռիսկի նվազեցման համալիր ծրագիրը (բնակչության նախապատրաստում, ուսուցում կետ 8).
- ՀՀ օրենքը «Հանրակրթության մասին».
- ՀՀ ԿԳՆ «Հանրակրթական դպրոցի **Ֆիզիկական կուլտուրա**» առարկայի չափորոշիչը և ծրագիրը (1-9-րդ դասարանների համար), ինչպես նաև
- ՀՀ պետական հանրակրթական դպրոցներում սեյսմապաշտպանության վարքականոնների **ուսուցման և իրազեկվածության** պատրաստվածության բարձրացմանը և այլ իրավական ակտերի կատարմանը:

ԽՆԴԻՐ Է ԴՐՎԱԾ

Քանի որ, **կրթությունը** անհատի, հասարակության և պետության շահերից բխող **ուսուցման** և դաստիարակության միասնական գործընթաց է, որը նպատակաուղղված է հայ ժողովրդի և մարդկության հոգևոր ժառանգությանը, գիտելիքներն ու փորձը յուրացնելուն, պահպանելուն, հարստացնելուն և սերունդներին փոխանցելուն, ապա այս ձեռնարկով ևս **խնդիր է դրված** նպաստել՝ բնակչության, մասնավորապես ՀՀ կրթական հաստատություններում **սեյսմապաշտպանության վարքականոնների ուսուցման և իրազեկվածության պատրաստվածության բարձրացմանը:**

2. ՀԻՄՆԱՎՈՐՈՒՄՆԵՐ ԵՎ ՓԱՍՏԱՐԿՆԵՐ, ԹԵ ԻՆՉՈՒ ՊԵՏՔ Է ԿՅԱՆՔԻ ԿՈՉԵԼ ԱՅՍ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՁԵՌՆԱՐԿԻ ՆԱԽԱԳԻԾԸ

Ելնելով այն հանգամանքից, որ ՇԱՐԺՈՂԱԿԱՆ, ՀՈՒՋԱԿԱՆ, ՊԱՏԿԵՐԱՎՈՐ, ԽՈՍՔԱՏՐԱՄԱԲԱՆԱԿԱՆ ՀԻՇՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ **վերարտադրումն** ընկած է գործնական-կիրառական մեթոդով ուսուցանման ձեռնարկի **հիմքում**, ուստի ուսուցումը դառնում է առավել **տպավորիչ ու հետաքրքիր**, ինչն էլ իր հերթին կնպաստի գիտելիքների **հիմնավոր ձեռք բերմանն ու առավել մեծ թվով մասնակիցների ներգրավմանը**, որը և հանդիսանում է մեր գերնպատակը՝ ունենալ **տեղեկացված, կրթված, կուփված ու պաշտպանված քաղաքացիական հասարակություն:**

Ինչպես նաև լինել մասնակից՝

ա/ ուսումնական բնագավառի կարևորությամբ պայմանավորված, նրա առողջարարական, կրթական և դաստիարակչական գործընթացին

բ/ նպաստել ուժեղ երկրաշարժերին բնակչության դիմակայելու նախապատրաստվածությանը և իրազեկվածությանը, և որպես ուսուցման պարտադիր բաղադրիչ՝ ֆիզկուլտուրայի, գործնական-կիրառական առավել տպավորիչ մեթոդի կիրառմամբ

գ/ աջակցել անձի (անհատի) մտավոր և ֆիզիկական ներդաշնակ զարգացման ապահովմանը, աշխատունակության բարձրացմանը, բարոյականային որակների դաստիարակմանն ու արժեքային համակարգի ձևավորմանը

դ/ ներգրավել հնարավորինս շատ թվով դպրոցական տարիքային տարբեր խմբերի՝ «Ինչպես դիմակայել երկրաշարժին» սեյսմապաշտպանության վարքականոնների ուսուցման գործընթացին, գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների ձեռքբերման նպատակով, **2/խաղ-վիկտորինաների այս ուսումնական ձեռնարկով ևս:**

3. ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ԱՐԴՅՈՒՆՔ

Ելնելով ձևաչափից՝ գործնական-կիրառական մեթոդով 2/խաղ-վիկտորինաների ուսուցումը իրականացնելու դեպքում ԱԿՆԿԱԼՎՈՒՄ է **երկրաշարժից պաշտպանվելու վարքականոնների ուսուցման, սեյսմիկ ռիսկի նվազեցման ծրագրի շրջանակներում բնակչության իրազեկության և սեյսմիկ պաշտպանվածության մակարդակի զգալիորեն բարձրացում**, որի պարագայում կունենանք վտանգներին դիմակայող, նախաձեռնող, համարձակ, արագաշարժ, փոխօգնություն ցուցաբերող, գիտելիքներով զինված, կրթված, կոփված, **արտակարգ իրավիճակներում արագ կողմնորոշվող և հայրենիքի պաշտպանությանը պատրաստ քաղաքացի:**

4. ՌԻՍԿԵՐ

(հասարակության հետ ծրագրի կապը և խոչընդոտող գործոնները, ոչ բարենպաստ արդյունքի հավանականությունը, կանխատեսված տարբերակի համեմատ խնդիրների ծագումը)

Նախագործառության և գործառության ռիսկերն են՝

- դպրոցներում ֆիզկուլտուրայի դահլիճների ոչ լիարժեք զինվածությունը համապատասխան գույքով՝ (կատարված է մոնիտորինգ)
- ուսուցիչների պատրաստակամության հնարավոր անտարբերությունը
- դպրոցների անվտանգության կանոնների բացակայությունն ու մասնակիցների ոչ պատրաստված լինելը

- վարժանքների ժամանակ հնարավոր մարմնական վնասվածքները
- մասնակիցների բժշկական վերահսկողության հնարավոր բացակայությունը
- դպրոցի բժշկական օգնության բացակայությունը
- մարզական գույքի, հանդերձանքի ոչ սանիտարահիգիենիկ վիճակը և այլն:

5. ՀԵՌԱՆԿԱՐԱՅԻՆ ԾՐԱԳՐԵՐ

- ներառել դպրոցական ծրագրերում
- ունենալ հեռուստատեսային կամ ինտերնետային հաղորդումներ, տեսադարան (օրինակ՝ YouTube.com), տեսահոլովակների, տեսաֆիլմերի ստեղծում
- կազմակերպել **միջհամայնքային և միջքաղաքային սպորտլանդիաներ երկրաշարժ թեմայով**
- տալ տպագրության տարբեր նպատակի ծառայող **օրացույցույցների** համար որպես նյութ
- ուսուցողական նյութերի, պաստառների, ծալաթերթիկների մշակում
- շխաղ-վիկտորինաների համար հագուստ՝ ՀՀ ԱԻՆ «ՍՊՏԾ» ՊՈԱԿ, ԲՏԱՎ **ԿՐԹՎԻՐ, ԿՈՓՎԻՐ, ՀԱՂԹԱՀԱՐԻՐ** գրվածքներով
- ինչպես նաև կազմակերպել ուսուցում **հատուկ կարիքավոր երեխաների համար՝** խուլուհամր, մտավոր հետամնաց և այլն:



**«ՍՊՏԾ» ՊՈԱԿ-ի
Գիտատեխնիկական խորհրդի
նիստում ուսումնական ձեռնարկի
քննարկումը**



ՆԵՐԳՐԱՎՎԱԾՈՒԹՅՈՒՆ ԾՐԱԳՐԻ ԻՐԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՅԻՆ

ՀՀ ԱԻՆ «ՍՊՏԾ» ՊՈԱԿ-ի ԲՏԱՎ-ի աշխատակիցները, դպրոցների ուսուցչական աշխատակազմը, մասանվորապես՝ աշխարհագրության, ֆիզկուլտուրայի և տեխնոլոգիայի ուսուցիչները, նախնական զինվորական պատրաստվածության ուսուցիչը (ՆԶՊ), աշակերտները, ինչպես նաև ծնողները:

ՈՒՂԵՑՈՒՅՑ*

6. ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՆԵՐԻ

ՄՐՅՈՒՅԹԻ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ԵՎ ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ

ՁԵՎԱԶԱՓԻ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ՍԱՀՄԱՆՈՒՄԸ

6.1 - 6.20 ԿԵՏԵՐՈՒՄ

* Բոլոր ձևաչափերը համաձայնեցվում են նախապես մինչ մրցույթի սկսվելը:

6. ՄՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՆԵՐԻ ՁԵՎԱԶԱՓԻ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ՍԱՀՄԱՆՈՒՄԸ

Այս կետում մանրամասնվում է ուսումնական ձեռնարկում ներառված շխաղ-վիկտորինաների կազմակերպման և անցկացման ողջ գործընթացը, որի հիմքում ընկած է **ուսուցման մրցակցային գործնական-կիրառական մեթոդը**, որը **կձևավորի** պայքարելու և հաղթահարելու կամք և գիտելիքների բազմաշերտ պաշար:

6.1 ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՉԱԿԱՆ ՓՈԽԼ

3-4 ԱՅՑԵԼՈՒԹՅՈՒՆ

ա/ ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ՝ ուսուցչական կազմի և ղեկավար անձանց հետ կազմակերպման ողջ ընթացքի վերաբերյալ պայմանավորվածություն, նաև մասնակից ակտիվի՝ ելնելով տվյալ դպրոցի առանձնահատկություններից

բ/ ՓՈՐՁՆԱԿԱՆ՝ դահլիճային պայմաններում մասնակից թիմերի հետ (անհրաժեշտության դեպքում երկանգամյա այցելություն)

գ/ ՄՐՑՈՒՅԹԻ ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ:

6.2 ՄՐՑՈՒՅԹԻ ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ՓՈԽԼ

- Մեկ ՄՐՑՈՒՅԹԻ ՓՈԽԼՆ իր մեջ կարող է ներառել առնվազն 3 և ավելի շխաղ-վիկտորինա, և նրանցից յուրաքանչյուրն ունի տարբեր առաջադրանք
- յուրաքանչյուր շխաղ-վիկտորինայի առաջադրանքն ավարտելուց հետո այն գրանցվում և գնահատվում է միավորներով, ըստ նախատեսված չափորոշիչների (նայիր 7.8 կետում):

6.3 ԴԱՀԼԻՃԻ ՁԵՎԱՎՈՐՈՒՄ ՆԱԽԱՏԵՍՎԱԾ ԱՆՀՐԱԺԵՇՏ ԳՈՒՅՔՈՎ

- Գրասեղաններ՝ հանձնաժողովի անդամների և վիկտորինայի ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ համար (ըստ անհրաժեշտության)
- Ֆ/դահլիճում անհրաժեշտ է՝ մ/մ պատ (շվեդական), ներքնակներ, այծիկ կամ նժույգ, գերան, օղակներ, նստարան, մագլցման պարան, գեղարվեստական մ/մ բուլավաներ նաև սպորտային՝ գնդակներ, կանգնակներ, օղակներ, հենացատկի կամրջակ և այլն

- փակցնել պաստառ ԿԱՐԳԱԽՈՍԸ՝ **ԿՐԹՎԻՐ, ԿՈՓՎԻՐ, ՀԱՂԹԱՀԱՐԻՐ**



կազմակերպչական փուլ



դահլիճի ձևավորում նախատեսված անհրաժեշտ գույքով

- շխաղ-վիկտորինաների համար նախատեսված անհրաժեշտ գույք և իրեր, օրինակ՝ ՅՈՒՅԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐ մարմնամարզական պատի վերևում փակցված՝ 1-2-(3)-րդ հարկ գրառմամբ և այլ թեմատիկ պաստառներ:

6.4 ՀԱՆՁՆԱԺՈՂՈՎ

Կազմվում է հանձնաժողով 5 անդամից՝ 3 ներկայացուցիչ ՍՊՏԾ ԲՏԱՎ-ից և 2 ուսուցիչ (կամ հակառակը):

6.5 ԹԻՄԵՐԻ ՏԵՂԱԿԱՅՈՒՄ ՖԻԶԿՈՒԼՏՈՒՐԱՅԻ ԴԱՀԼԻՃՈՒՄ

Այն իրականացվում է կազմակերպիչների նախնական պայմանավորվածությամբ: Օրինակ՝ ֆ/դահլիճում **շարասյուն կազմած**, սեղանների շուրջ կամ մ/մ նստարանին նստած կամ այլ:

6.6 ԹԻՄԵՐԻ ԿԱԶՄ

(ՁԵՎԱԶԱՓ ԸՍՏ ՆԱԽՆԱԿԱՆ ՊԱՅՄԱՆԱՎՈՐՎԱԾՈՒԹՅԱՆ)

Երկու թիմ 10-12 աշակերտ յուրաքանչյուր թիմում, 5-6 շխաղ-վիկտորինա, մեկական կամ երկուական մասնակցով միաժամանակ (սա ևս ըստ պայմանավորվածության) կամ 4 թիմ 6-8 աշակերտ, 3-4 շխաղ-վիկտորինա կամ 6 թիմ 3-6 աշակերտ, 3 շխաղ-վիկտորինա և այլն:

ՑՈՒՑՈՒՄ՝ մեկ շխաղ-վիկտորինայի ժամանակ կարող են ներառվել միաժամանակ երկուական մասնակից յուրաքանչյուր թիմից, նախատեսված ֆիզիկական վարժանքի և վիկտորինայի **մրցակցության** համար, օրինակ՝ եթե անցկացվում է առանց պաստառի, սեղանին դրված հարց-պատասխաններով և կատարում են սպորտային տարբեր առաջադրանքներ՝ օղակի միջով անցնել և գնդակը վարելով զամբյուղ գցել և այլն:

6.7 ԹԻՄԵՐԻ ՄԱՍՆԱԿՑՈՒԹՅՈՒՆ

(ՁԵՎԱԶԱՓ ԸՍՏ ՆԱԽՆԱԿԱՆ ՊԱՅՄԱՆԱՎՈՐՎԱԾՈՒԹՅԱՆ)

- Մեկ ՄՐՑՈՒԹԻ ՓՈՒԼԻ կարող են մասնակցել դպրոցական **տարբեր** տարիքային խմբեր, սակայն՝ **մեկ** շխաղ-վիկտորինայի **մրցակցությանը միաժամանակ** ցանկալի կլինի մասնակցեն դպրոցական **նույն** տարիքային խմբերը:

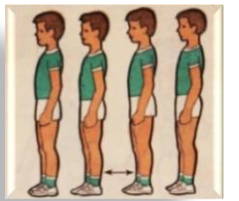
ՑՈՒՑՈՒՄ՝ եթե կա մասնակից 6 թիմ, սակայն դահլիճում լինի 3 մ/մ պատ, ապա կարելի է **մեկ** շխաղ-վիկտորինայի **մրցակցությանը** մասնակցեն երեք դասարան **միաժամանակ**, հետո հաջորդ երեքը



հանձնաժողով. մրցույթի փուլ



տողան



շարասյուն



թիմերի կազմ



- կամ եթե կլինեն դպրոցներ, որոնք կունենան տարիքային նույն խմբի **մեկական** դասարան, ապա կարելի մեկ շխաղ-վիկտորինայի **մրցակցությանը** 1 թիմում մասնակցեն տարբեր դասարանների աշակերտներ, որոնք կկատարեն առաջադրանքները համապատասխանաբար:

6.8 ԹԻՄԵՐԻ ԱՆՈՒՆՆԵՐ ԵՎ ՆՇԱՆԱԲԱՆ ԱՆՈՒՆՆԵՐ

Ցանկալի է ըստ շխաղ-վիկտորինաների թեմատիկ նյութի. օրինակ՝ «ԳՐԱԳԵՏ ՈՒ ՃԱՐՊԻԿ», «ԱՐԱԳԱՇԱՐԺ ՈՒ ԽԵԼԱՑԻ», «ՀՄՈՒՏ ՈՒ ԽՈՇԵՄ», «ՃԿՈՒՆ ԵՎ ԲԱՆԻՄԱՑ» կամ «ԳՅՈՒՄՐԻ», «ՎԱՆԱՁՈՐ», «ՍՊԻՏԱԿ» ինչպես նաև ազատ թեմայի ընտրությամբ:

ՆՇԱՆԱԲԱՆ՝ ազատ թեմայի ընտրությամբ կամ **ԿՐԹՎԵՆՔ, ԿՈՓՎԵՆՔ, ՀԱՂԹԱՀԱՐԵՆՔ**

6.9 ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ ԳՐՎԱԾ ՏԱՐԲԵՐԱԿՆԵՐ ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐԻ ՏԵՍՔՈՎ (ԿԱՄ ԱՅԼ) ԾԻՇՏ ԵՎ ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ

(այլընտրանքային տարբերակների ներառմամբ, կազմակերպիչների նախնական համաձայնեցմամբ)

Ըստ թիմերի քանակի պատրաստել սլաքների մանրակերտով ստվարաթղթե կաղապարներ, որոնց վրա գրված կլինեն առաջադրանքների հարց-պատասխանները: Այն դրվում է կամ նախատեսված պայմանական վայրում՝ սեղաններին կամ **փակցվում** որևէ **մանրակերտի ստվարաթղթե կաղապարին**: Կարող է լինել նաև համարակալված փոքրիկ թվային ցուցանակների, ԸՍՏ ՓԱԿՑՎԱԾ ՊԱՍՏԱՌԻ: Օրինակները ըստ թիմերի քանակի:

ՑՈՒՑՈՒՄ

- մեկ **ցուցանակ-սլաքի** վրա կարելի է գրել **մի քանի** ճիշտ և սխալ պատասխաններ և ֆլումաստերով նշել ճիշտ պատասխանը տարբերանշանով (օրինակը 7.7 կետում)
- կարելի է ներգրավել նաև **դպրոցի տեխնոլոգիայի ուսուցչին**, դասաժամին համապատասխան ստվարաթղթե կաղապարներ պատրաստելու համար, որը ևս կնպաստի մեծ թվով մասնակիցների ուսուցման գործընթացի ներգրավելուն
- պատկերները կարելի է ստանալ անգամ **նկարազարդելով** ստվարաթղթե արկղերի վրա, օրինակ՝ **ջրաներկով**, մատիտներով և այլ միջոցներով (**կաղապարների** չափերը ըստ նախընտրության)
- ինչպես նաև **տպող սարքերի** միջոցով, օրինակ՝ ՊԼՈՏԵՐՈՎ ստանալ տարբեր չափերի ՊԱՍՏԱՌՆԵՐ:



թիմերի անունների վիճակահանություն



տեղեկատվական փուլ



մրցույթի փուլ

6.10 Ուղեցուցիչ ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ

Հաճնաժողովը կուղղորդի աշակերտներին, թե առաջարկված **հարց-պատասխաններից** քանիսն են **ճիշտ** և քանիսը **սխալ**, և թե քանի ճիշտ պատասխանների ընտրությունն է բավարար: Օրինակ՝ կա 10 ճիշտ 7 սխալ պատասխան: 5 կամ 7 ճիշտ պատասխանի ընտրությունը բավարար է և այլն: Ճիշտ և ՍԽԱԼ պատասխաններով համարակալված ԹՎԱԳՐՎԱԾ ՊԱՍՏԱՌՆԵՐԸ կփակցվեն դահլիճում միայն մրցույթի օրը:

6.11 ԹԻՄԵՐԻ ՀԵՐԹԱԿԱՆ ՀԱՄԱՐՆԵՐԻ ԸՆՏՐՈՒԹՅՈՒՆԸ ՎԻՃԱԿԱՀԱՆՈՒԹՅԱՄԲ

Շ/խաղ-վիկտորինաները սկսելուց առաջ, վիճակահանության սկզբունքով թիմի ավագները ընտրում են հերթական համարները, ինչպես շ/խաղ-վիկտորինաները սկսելու հաջորդականության, այնպես էլ շ/խաղ-վիկտորինաների ընթացքում նախատեսվող զեկույցների համար: Այն դրվում կամ փակցվում է համապատասխան թիմի անվան հետ միասին:

6.12 ՄԻՋՈՑԱՌՄԱՆ ՄԵԿՆԱՐԿ



Շ/խաղ-վիկտորինաները սկսելուց առաջ **հանձնաժողովի անդամներից որևէ մեկը** կամ դպրոցի կազմակերպիչը հայտարարում է.

«Շ/խաղ-վիկտորինաները, ինչպես դիմակայել երկրաշարժին թեմայի շրջանակներում հայտարարում են **ԲԱՅՎԱԾ: ՄԵԿՆԱՐԿԸ ՏՐՎԱԾ Է**»:

6.13 ՄԵԿՆԱՐԿ ՅՈՒՐԱՔԱՆՉՅՈՒՐ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՅԻ

(ՀՐԱՀԱՆԳԱՎՈՐՈՒՄԸ ՍՈՒԼԻՉԻ ԱԶԴԱՐԱՐՄԱՄԲ ԿԱՄ ԴՐՈՇԻ ԹԱՓԱՀԱՐՄԱՄԲ ԿԱՄ ԱՅԼ ՄԻՋՈՑՈՎ)

- Շ/խաղ-վիկտորինաները հրահանգավորվում են **ֆ/ուսուցչի** կողմից
- մասնակիցների մեկնարկը ԵԼՄԱՆ **դրությունից** համապատասխան առաջադրանքի, պայմանավորվածության համաձայն:

6.14 ՀԵՐԹԱԿԱՆ ՓՈՒԼԻ ԱՎԱՐՏ

• Յուրաքանչյուր թիմից մեկական (կամ երկուական) աշակերտ միաժամանակ **վազքով մոտենում են** համապատասխան առաջադրանքի նախատեսված վայրին: Օրինակ՝ ֆ/դահլիճում նախատեսված վայրում փակցված ԱՆՎՏԱՆԳ ՏԱՐԱԾՔ վերտառությամբ պաստառին կամ թիմին, ըստ խաղի բովանդակության ու սպասում են ֆ/ուսուցչի հրահանգին: Սա ևս խաղարկային է և գնահատվում է



ճիշտ և սխալ պատասխաններ



կազմակերպչական աշխատանքներ



ուղեցույց ցուցանակ-սլաքներով պաստառ նկարազարդած

• 2/խաղ-վիկտորինաների մեկ ՄՐՑՈՒԹԱՅԻՆ փուլի ավարտը ժամանակային առումով ևս գրանցում են հանձնաժողովի անդամները որը նաև գնահատվում է ըստ ավարտի հերթականության (նաև ֆ/ուսուցիչը վայրկենաչափով ըստ նախընտրության)

• **Ֆ/ուսուցչի կողմից տրված սուլիչի ազդարարմամբ** հրահանգավորվում է 2/խաղ-վիկտորինաների թե **ավարտը**, թե թիմին **մոտենալը** և թե հաջորդ 2/խաղ-վիկտորինաներին անցնելը

• կարող է լինել նաև առանձնացված վայրում ԱՎԱՐՏԱԾՆԵՐԻ համար նախատեսված ՆՍՏԱՐԱՆ:

6.15 ԹԻՄԵՐԻ ԱՎԱԳՆԵՐ

• Յուրաքանչյուր 2/խաղ-վիկտորինայի ավարտից հետո շարքում կանգնած զեկուցում են **ֆ/ուսուցչին**. «ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԸ ՊԱՏՐԱՍԵՆ» և փոխանցում են **հանձնաժողովին** իրենց մոտ եղած ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐՈՎ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ կամ պայուսակում ներառվածները կամ այլ կերպ՝ օրինակ անհրաժեշտ պարագաներ (ըստ ձևաչափի նախնական համաձայնեցման)

• յուրաքանչյուր 2/խաղ-վիկտորինայի ավարտից հետո շարքում կանգնած զեկուցում են **ֆ/ուսուցչին** հաջորդ 2/խաղ-վիկտորինային պատրաստ լինելու մասին:

6.16 ԱԶԱԿՑՈՒԹՅՈՒՆ ԹԻՄԻՑ

Հանձնաժողովի անդամներից մեկի առաջարկով յուրաքանչյուր **2/խաղ-վիկտորինայի մրցակցային փուլի** ամփոփումից հետո, թիմի անդամները կարող են կատարել լրացումներ տվյալ 2/խաղ-վիկտորինայի ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ, որը գնահատվում է որպես **լրացուցիչ միավոր**:

6.17 ԱԿՏԻՎ ՀԱՆԳԻՍՏ. ԼԻՑՔԱԹԱՓՈԽՄ. ԴԱԴԱՐ

ԱԿՏԻՎ ՀԱՆԳԻՍՏ հայտարարման ժամանակ. ըստ նախընտրած ժամանակահատվածի, օրինակ՝ յուրաքանչյուր 2/խաղ-վիկտորինայի արդյունքների ամփոփման ընթացքում թիմերը կարող են ներկայացնել ըստ իրենց հայեցողության տարաբնույթ ելույթներ, թե գեղարվեստական և թե ցանկացած միջոցով՝ ասմունք, երգ, պար, սպորտային համարներ և այլն:



հանձնաժողով



թիմերի ավագներ



6.18 ՀԱՆՁՆԱԺՈՂՈՎ, ԿԱԶՄԱԿԵՐՊԻՉ, ՖԻԶԿՈՒԼՏՈՒՐԱՅԻ ԵՎ ՆԱԽՆԱԿԱՆ ՊԱՏՐԱՍՏԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՈՒՍՈՒՑԻՉ

- **Ֆ/ուսուցիչը** (կամ կազմակերպիչը) յուրաքանչյուր շխաղ-վիկտորինայի մրցակցային փուլի ավարտից հետո ներկայացնում է **հանձնաժողովին** ժամանակային տվյալները կամ գրանցում են հանձնաժողովի անդամները
- **հանձնաժողովը** յուրաքանչյուր շխաղ-վիկտորինայի մրցակցային փուլի ավարտից հետո գնահատում ու տալիս է եզրակացություն արդյունքների մասին կամ վերջում ամփոփ:

6.19 ԱՄՓՈՓՈՒՄ

Շխաղ-վիկտորինաների մրցակցային բոլոր փուլերը անցնելուց, առաջադրանքները կատարելուց հետո **ֆ/ուսուցչի զեկույցով**.

«Հարգելի ներկաներ, հայտարարում եմ թիմերի շխաղ-վիկտորինաների ԱՎԱՐՏԸ և խնդրում եմ **հանձնաժողովին** ներկայացնել վերջնական ԱՄՓՈՓ արդյունքները»:

6.20 ԽՐԱԽՈՒՍԱՆՔՆԵՐ

Տրվում են ՀԱՎԱՍՏԱԳՐԵՐ տրված ՍՊՏԾ ՊՈԱԿ-ի տնօրենի կողմից՝ դպրոցի տնօրենին, աշխատակազմին և բոլոր թիմերին ըստ զբաղեցրած տեղերի, ինչպես նաև այլ իրեր՝ պաստառներ, ծալաթերթիկներ, սույն ձեռնարկից և այլն:



Ֆիզկուլտուրայի ուսուցիչ
կազմակերպիչներ և մասնակիցներ



ՀԱՎԱՍՏԱԳՐԵՐԻ հանձնում կազմակերպիչներին և մասնակիցներին



ՀԱՆՁՆԱԺՈՂՈՎԻ ԵՎ
ՊԱՏՎՈԳՐԻ
փոխադարձ հանձնում



ՖԻԶԿՈՒԼՏՈՒՐԱՅԻ ԴԱՀԻՃՈՒՄ ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐԻ ԿԱՏԱՐՈՒՄ

ԿՐԹՎԻՐ
ԿՈՓՎԻՐ
ՀԱՊԹԱՀԱՐԻՐ



ՈՒՂԵՑՈՒՅՑ

7. ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՆԵՐԻ

ԱՄԲՈՂՋԱԿԱՆ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ

7.1 – 7.10 ԿԵՏԵՐՈՒՄ

7. ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱԼՆԵՐԻ ԱՄԲՈՂՋԱԿԱՆ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ

- Յուրաքանչյուր շխաղ-վիկտորինայում ներառված **սյուժեների**, իրադարձությունների ընթացքները կատարվում են **իմիտացիաների՝** արհեստական նմանակումների միջոցով
- խնդիր է դրված՝ ուսուցման այս գործնական-կիրառական մեթոդով, **դերային՝ սյուժետային, դիդակտիկ և շարժական-խաղային միջոցների իրականացմամբ, դարձնել այն առավել հետաքրքրական և ներգրավել մեծ թվաքանակով մասնակիցների:**

7.1 ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ

- Յուրաքանչյուր շխաղ-վիկտորինա ունի իր հստակ առաջադրանքը, որը շարադրվում է մասնակի սցենարով
- յուրաքանչյուր շխաղ-վիկտորինան սկսելուց առաջ **Ֆ/ուսուցիչը** (կամ **թիմի ավագը**) ներկայացնում է տվյալ շխաղ-վիկտորինայի առաջադրանքի **նպատակն ու նկարագիրը:**

7.2 ՆՊԱՏԱԿ

Մասնակիցների **մտավոր և ֆիզիկական ներդաշնակ գործողություններով**, բարոյականային որակների դրսևորումներով, նրանց շարժողական ունակությունների՝ **արագաշարժության, ուժի, դիմացկունության, ճկունության, ճարպկության, կոորդինացիայի, ցատկունակության** զարգացման և կիրառման միջոցով իրականացնել տրված առաջադրանքները:

7.3 ԱՐԳԵԼՔԻ ՀԱՂԹԱՀԱՐՈՒՄ

Ցատկել, վազել, թռնել, նետել, մագլցել, սողալ, ձգվել հաղթահարել, անցնել և այլ հնարքներ: 7.2-ում նշված շարժումների, գործողությունների, արարքների, արտահայտիչ դրսևորումներով և ցուցաբերմամբ ստեղծել սցենարի այնպիսի տպավորություն, կարծես թե երկրաշարժի ժամանակ առաջացել են ԽՈՉՐՆԴՈՏՆԵՐ, ԱՐԳԵԼՔՆԵՐ և հարկավոր է հաղթահարել այն առավելագույնս **արագ, անվտանգ և առանց խուճապի**, որը ևս գնահատվում է:



իմիտացիա՝ վազքով դեպի անվտանգ տարածք



արգելքի հաղթահարում՝ պարանի մագլցում

7.4 ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ

- Յուրաքանչյուր շխաղ-վիկտորինայի **մրցակցային** գործողությունների նկարագրությունը տրված առաջադրանքին համապատասխան.
- նկարագրվում է բոլոր մասնակից թիմերի ԵՐԿՈՒԱԿԱՆ ԱՇԱԿԵՐՏՆԵՐԻ (կամ ՄԵԿԱԿԱՆ աշակերտ) գործողությունները միաժամանակ **յուրաքանչյուր** շխաղ-վիկտորինայի մրցակցային փուլի ընթացքում: ԱՐԳԵԼՔՆԵՐԻ հաղթահարմամբ գնահատվում է **արագությունը**, ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐՈՎ՝ **գիտելիքները** կիրառելու ունակությունը: ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔԸ ավարտելուց հետո կամ մոտենալ թիմին կամ նստել ԱՎԱՐՏԱԾՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ ՆԱԽԱՏԵՍՎԱԾ ՆՍՏԱՐԱՆԻՆ, որտեղ կլինի փակցված՝ ԱՆՎՏԱՆԳ ՏԱՐԱԾՔ գրված պաստառը (ըստ խաղի նպատակի).
- նկարագրվում է, թե ինչպիսի ԱՐԳԵԼՔՆԵՐ պետք է հաղթահարվեն, որի ժամանակ գնահատվում է **արագությունը**, տարբեր իրավիճակներում արագ կողմնորոշվելու և տիրապետելու հմտությունը, **գիտելիքները** կիրառելու ունակությունը.
- շխաղ-վիկտորինաներում **կրկնվող վարժությունները տարբեր հնարքներով** կատարելու համար, նախապես պայմանավորվում են թիմում, **թե ով ինչ պետք է կատարի**: Օրինակ՝ ԱՐԳԵԼՔՆԵՐԻ ՀԱՂԹԱՀԱՐՈՒՄՆԵՐԸ.
- այս ամբողջն ըստ կազմակերպիչների համաձայնության. օրինակ՝ միաժամանակ երեք խաղի դեպքում, 6 աշակերտից կազմված յուրաքանչյուր 3 թիմերն էլ կարող են կատարել միանման առաջադրանք յուրաքանչյուր թիմից մեկական աշակերտի մրցակցությամբ նաև վարժության կրնոթյամբ: Այս ձևաչափը **բոլոր խաղերի համար էլ կիրառելի է**:

7.5 ԵԼՄԱՆ ԴՐՈՒԹՅՈՒՆ

Շխաղ-վիկտորինաների մասնակիցները յուրաքանչյուրի դիրքը ելնելով առաջադրանքից, նպատակից և նախնական պայմանավորվածությունից:

7.6 ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ ԳՐՎԱԾ ՏԱՐԲԵՐԱԿՆԵՐ ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐՈՎ (ԿԱՄ ԱՅԼ) ՃԻՇՏ ԵՎ ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ. ՈՂԵՑՈՒՅՑ

Ձևաչափը կազմակերպիչների համաձայնությամբ՝ ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐՈՎ կամ այլ միջոցներով: Օրինակ՝ գրված պաստառի վրա տարբեր ձևաչափերով կամ պատկերավոր.

- գրվում է բազմաթիվ տարբերակներ, ըստ թիմերի քանակի, թե ՃԻՇՏ և թե ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐՈՎ.



արգելքի հաղթահարում



ուղեցույց, թե քանի ճիշտ պատասխանների ընտրությունն է բավարար



ելման դրություն

- ՀԱՆՁՆԱԺՈՂՈՎԻ ԿՈՂՄԻՑ կտրվի ՈւՂԵՑՈՒՅՑ ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐԻ ՏԵՍՔՈՎ, թե քանի ճիշտ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ ընտրությունն է բավարար, որպեսզի համալրեն այն նախատեսված ՊԱՅՈՒՍԱԿՈՒՄ, թեկուզ և լինեն առավել թվով ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ: Օրինակ՝ 6 ճիշտ 5 ՍԽԱԼ կամ 5 ճիշտ 4 ՍԽԱԼ, 3 ճիշտ պատասխանի ընտրությունը բավարար է (նաև ելնելով նյութի ծավալից):

7.7 ՑՈՒՑՈՒՄՆԵՐ

Կլինեն այնպիսի առաջադրանքներ, որ **մեկ** ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔԻ վրա գրված կլինեն մի քանի ճիշտ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ: ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ ևս կարելի է **մեկի** վրա գրել կամ պաստառի վրա ներառված

- բոլոր շխաղ-վիկտորինաների դեպքում էլ ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐՈՎ համալրել ՊԱՅՈՒՍԱԿԸ, որի վրա գրված է **դասարանը և թիմի անունը**. (ցանկալի է ուսապարկ)

- նախապես պայմանավորվել թիմում **կրկնվող գործողությունները** տարբեր միջոցներով կատարելու մասին: Օրինակ՝ արգելքների հաղթահարումը

- յուրաքանչյուր թիմից **երկուական աշակերտ միաժամանակ** կատարում են նույն առաջադրանքը տարբեր վարժանքներով և մոտենում են ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ սեղանին, ընտրում ճիշտ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐՆ ու ապաստում այլ առաջադրանք-վարժանք կատարող ընկերոջը ու միասին շարունակում ընտրելը կամ գնում նախատեսված վայր կամ վազքով մոտենում թիմին ըստ տվյալ խաղի նպատակի

- ունենալ նաև ՏԱՆԻՔԻ, ՎԵՐԵԼԱԿԻ, ՆԿՈՒՂԻ և այլ **մանրակերտերով ստվարաթղթե կաղապարներ** կամ պաստառներ: Պատկերները կարելի է ստանալ տարբեր տպիչներով և փակցնել նրանց կաղապարներին ու տեղադրել ըստ **իրենց նշանակության**, օրինակ՝ մ/մ պատի վերևում իբր տանիքն է

- **ՊԼՈՏԵՐՈՎ** տպված պաստառներ: Փակցնել \$/դահլիճում: Օրինակ՝ մ/մ պատի վերևամասում տանիքի պատկերով և ընդգծել այնտեղ բարձրանալու ԱՐԳԵԼՔԸ՝ ԱՐԳԵԼՎԱԾ ՎԱՅՐ ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐՈՎ

- Ունենալ նաև ԱՐԳԵԼՄԱՆ ԵՎ ՀԱՎԱՆՈՒԹՅԱՆ ՏԱՐԲԵՐԱՆՇԱՆՆԵՐ (ԼԱՅՔԻ) հարկ եղած դեպքում այն կիրառելու՝ փակցնելու համար կամ նշելու համար պաստառին մատիտով կամ այլ միջոցներով:

տարբերանշաններ



պայուսակ-ուսապարկ
թիմի անունով



արգելված վայրեր

Արգելված վայրերի պատահառներ նաև ստվարաթղթի կաղապարների համր



ՉԼՔԵԼ ՏԱՐԱԾՔԸ ՊԵՏՔ Է ՄՆԱԼ ՆԿՈՒՂՈՒՄ

ԴՈՒՐՍ ԳԱԼ ՄՏՆԵԼ ԿԵՐԵԼԱԿ

ԴՈՒՐՍ ԳԱԼ ԳՆԱԼ ՏԱՆԻՔ



ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐԻ ստվարաթղթի կաղապարներ ճիշտ և սխալ պատասխաններով

№ 1



ԸՆՏՐԵԼ 4 ՃԻՇՏԸ 9-ԻՑ

ԸՆՏՐԵԼ 3 ՃԻՇՏԸ 6-ԻՑ

ԸՆՏՐԵԼ 2 ՃԻՇՏԸ 5-ԻՑ

ՏԱՔ ՀԱԳՈՒՍՏ

ՉՎԱՌԵՒԼ ԼՈՒՅՍԸ, ԿՐԱԿՎԱՌԻՉԸ, ԳԱՋԸ, ՄՈՍԸ, ԼՈՒՑԿԻՆ...

ՊԱՀԱԾՈՅԱՑՎԱԾ ՄՆՈՒՆԴ

ՊԱՏՄՊԱՐԿԵԼ ՆԵՐՔԻՆ ԿՐՈՂ ՊԱՏԵՐԻ ՄՈՏ, ՆՐԱՆՅՈՒՄ ԵՂԱԾ ԲԱՅՎԱԾՔՆԵՐՈՒՄ...

ՓԱՍՏԱԹՂԹԵՐԻ ՊԱՏՃԵՆՆԵՐ

Խաղի ժամանակ կիրառվող թվային ցուցանակներ

ԲԱՐՁՐԱՆԱԼ ՏԱՆԻՔ

7.8 ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉՆԵՐԻ ԿԱՐԳ: Նախատեսված է 3-6 շ/խաղ-վիկտորինայի համար 3 թիմով:
ԱՐԱԳՈՒԹՅՈՒՆ

- 1 - ին ավարտող թիմին՝ 3բալ (միավոր)
- 2 - ընդ 2 բալ
- 3 - ընդ 1 բալ

ԳՆԴԱԿԸ ԶԱՄԲՅՈՒՂՈՒՄ

Յուրաքանչյուր մասնակից նետում է մեկ անգամ

- 1 միավոր - եթե այն գցում են զամբյուղի մեջ

ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՅԻ ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ

Կլինեն բազմաթիվ տարբերակներ նյութի վերաբերյալ, ընտրել բոլոր ճիշտ տարբերակները համաձայն առաջադրանքի և ՈՒՂԵՅՈՒՅՑԻ:
ԲԱԼԸ ըստ ճիշտ պատասխանների համապատասխան թվի: ՍԽԱԼՆԵՐԻ դեպքում հանել նույնքան՝ ըստ սխալի:

- լիարժեք ճիշտ լուծում – բալը՝ ըստ ճիշտ պատասխանների
- լիարժեք ճիշտ և ՍԽԱԼ – բալը՝ ըստ ճիշտ պատասխանների և հանել միավոր ըստ սխալի թվի
- ճիշտ, բայց թերի ոչ լիարժեք լուծում – բալը՝ ըստ ճիշտ պատասխանների
- ճիշտ-ը թերի է և ՍԽԱԼ-ի ներառում – բալը՝ ըստ ճիշտ պատասխանների և հանել միավոր ըստ սխալի թվի
- 0 բալ – բացարձակ ՍԽԱԼ լուծում

ԼՐԱՑՈՒՑԻՉ ՄԻԱՎՈՐ–ըստ հանձնաժողովի անդամների հայեցողության՝ ֆիքսված միավոր ____:
Օրինակ՝ անվտանգ գործողությունները, խուճապը, թիմակիցների աջակցությունը և այլն:

7.9 ԼՐԱՑՈՒՄ: Կատարվել է նախնական մոնիտորինգ դպրոցներում տնօրենների հետ ֆ/դահլիճների գույքով զինվածության և շ/խաղ-վիկտորինաների կազմակերպման և անցկացման առաջարկի մասին: Տրամադրվածությունն ու պատրաստակամությունը բավականին հուսադրող են:

ՏԵՂԵԿԱՏՎՈՒԹՅՈՒՆ

Իրականացվեց պիլոտային ծրագիրը դպրոցներում, ունեցանք պատվոգրեր և շնորհակալագրեր և մեծ ոգեշնչվածություն ի դեմս տնօրենների, իրենց դպրոցներում ևս այն իրականացնելու մեծ ակնկալիքով:

7.10 ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ԹԵՐԹԻԿ

ՀԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՆԵՐԻ

ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ԹԵՐԹԻԿ

_____ փուլից _____ թիմի համար

Դպրոցի անունը և համարը _____

Մրցակցող թիմերը՝ դասարանները _____

Թիմերի համարները և անունները՝

N 1 _____

N 2 _____

N 3 _____

Հանձնաժողովի անդամ _____

(պաշտոն) (անուն, ազգանուն) (ստորագրություն)

« _____ » _____ 2020թ.

ԹԻՄԻ ՀԱՄԱՐ ԱՆՈՒՆ	Շ/Խ. ՎԻԿՏ. N	Շ/ԽԱՂ- ՎԻԿՏ. ՎԵՐՆ.	ՄԻԱՎՈՐՆԵՐ					
			Արա գու թյուն	Գնդակը զամբյուղում	Վիկտորինա	Լրացուցիչ	Ամփոփմեկ փուլի	Վերջ Նա կան
3 թիմի օրինակ	3							
1	N 1				Ճ/Պ	Ս/Պ		
	N 2							
	N 3							
2	N 1							
	N 2							
	N 3							
3	N 1							
	N 2							
	N 3							

**8. ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ
ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՆԵՐ
N 1 - 6**

**8.1 ՇԱՐԺԱԿԱՆ
ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 1**
ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ
ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՆ ՊԱՏՐԱՍՏ
ԼԻՆԵԼՈՒ ՀԱՄԱՐ
ՆԱԽԱՊԵՍ ՀԱՄԱԼՐԵԼ
«Առաջին անհրաժեշտության
իրերով պայուսակ»

**8.2 ՇԱՐԺԱԿԱՆ
ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 2**
ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ
5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ
ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ
ՑԱԾՐԱՀԱՐԿՈՒՄ

**8.3 ՇԱՐԺԱԿԱՆ
ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 3**
ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ
5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ
ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ
ԲԱՐՁՐԱՀԱՐԿՈՒՄ. ԳԻՇԵՐ Է

**8.4 ՇԱՐԺԱԿԱՆ
ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 4**
ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ
5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ
ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ
ՆԿՈՒՂՈՒՄ

**8.5 ՇԱՐԺԱԿԱՆ
ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 5**
ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ
5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ
ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՑ ՀԵՏՈ
ՓԼԱՏԱԿՈՒՄ

**8.6 ՇԱՐԺԱԿԱՆ
ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 6**
ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ
5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ
ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ
ԵՎ ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՑ ՀԵՏՈ
ԴՐՍՈՒՄ

ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ

N 1

ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՆ ՊԱՏՐԱՍՏ ԼԻՆԵԼՈՒ ՀԱՄԱՐ

ՆԱԽԱՊԵՍ ՀԱՄԱԼՐԵԼ

«Առաջին անհրաժեշտության իրերով պայուսակ»

ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 1

1. ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ:

ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՆ ՊԱՏՐԱՍՏ ԼԻՆԵԼՈՒ ՀԱՄԱՐ ՆԱԽԱԴԵՍ ՀԱՄԱԼՐԵԼ

«Առաջին անհրաժեշտության իրերով պայուսակ»-ը

Ներառել նախատեսված առաջին անհրաժեշտության իրերը ՊԱՅՈՒՍԱԿՈՒՄ՝ ՑԱՆԿԱԼԻ Է ՈՒՍԱՊԱՐԿ: Խնչպես գիտենք, այն անհրաժեշտ է ունենալ տանը դրված **ելքի դռան մոտ**, ցանկալի կլինի, որ այն ունենանք նաև դպրոցում՝ դասարաններում: Նախնական համաձայնեցմամբ, դահլիճում կլինեն դրված կամ փակցված.

- ստվարաթղթե մանրակերտ կաղապար ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐԻ տեսքով
- ԽԱՆՈՒԹԻ ստվարաթղթե մանրակերտ կաղապար, վրան փակցված ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐ կամ պաստառ
- դահլիճում փակցված պաստառներ՝ համապատասխան բովանդակությամբ
- կամ ԻՐԵՐԸ բնորոշող մանրակերտով,
- կամ հենց նախատեսված ԻՐԵՐԸ

2. ՆՊԱՏԱԿ

Մասնակցության ձևաչափը նախապես **համաձայնեցվում է**: Օրինակ՝ մասնակից բոլոր թիմերը կանգնում են շարքերով շարասյուն կազմած կամ նստած մ/մ նստարանին կամ պարզապես սեղանների շուրջ: Հնարավորինս արագ, անվտանգ, առանց խուճապի և գրագետ կատարել առաջադրանքը՝ հաղթահարելով որևէ ԽՈՉԸՆԴՈՏ կամ ԱՐԳԵԼՔ: Կատարել անցումներ, ցատկեր, հենացատկեր և այլն (ԱՐԳԵԼՔՆ այս պարագայում կբնորոշվի որպես **նպատակասլացություն**, անպատճառ ունենալու համար «Առաջին անհրաժեշտության իրերով պայուսակ»), հասնել ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՍԵՂԱՆԻ մոտ, որտեղ կլինեն դրված կամ փակցված ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐ ՃԻՇՏ ԵՎ ՍԻԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐՈՎ (կամ այլ տարբերակներով և պարագաներով), ինչպես նաև ՊԱՅՈՒՍԱԿ: Ընտրել ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ, տեղադրել նախատեսված ՊԱՅՈՒՍԱԿՈՒՄ և նրանով հանդերձ վերադառնալ թիմ, **նմանակմամբ՝ տուն**: Հետևել **Ֆ/ուսուցչի** հրահանգներին:

Ֆ/ուսուցչի սուլիչի ազդարարմամբ, յուրաքանչյուր թիմից երկուական աշակերտ միաժամանակ (կամ մեկական) կատարում են նույն առաջադրանքը տարբեր վարժանքներով.



«Առաջին անհրաժեշտության իրերով պայուսակ»-ի համալրում



Իմիտացիա՝ ելքի դռան մոտ.
«Առաջին անհրաժեշտության իրերով պայուսակ»



3. ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ

ա/ աշակերտներից մեկը ԵԼՄԱՆ դրությունից:

Սույիչի ազդարարմամբ որպես ԽՈԶԸՆԴՈՏԻ կամ ԱՐԳԵԼՔԻ հաղթահարում՝ սողանցում մ/մ նստարանի վրայով **կամ մագլցում պարանի վրայով**, մոտենում է նախատեսված ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՎԱՅՐԻՆ, ընտրում է ըստ ՈՒՂԵՑՈՒՅՑԻ տրված թվի ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ, տեղադրում նախատեսված ՊԱՅՈՒՍԱԿՈՒՄ, սպասում ընկերոջը և միասին վազքով մոտենում են թիմին, ըստ սցենարի՝ **կարծես թե գնումներ կատարեցին և ետ վերադարձան տուն:**

բ/ աշակերտներից մյուսը ևս ԵԼՄԱՆ դրությունից: Սույիչի ազդարարմամբ որպես ԽՈԶԸՆԴՈՏԻ կամ ԱՐԳԵԼՔԻ հաղթահարում՝ հենացատկ մ/մ այծիկի վրայով կամ վազքով անցնում է զիգզագաձև շարված կանգնակների արանքներով կամ նետում գնդակները օղակների միջով: Մոտենում է ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՎԱՅՐԻՆ, որտեղ կան ՊԱՅՈՒՍԱԿ և տարբեր պարագաներ, օգնում ընկերոջը (եթե նա դեռ չի ավարտել) ընտրել ըստ ՈՒՂԵՑՈՒՅՑԻ տրված թվի ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ, տեղադրում են նախատեսված ՊԱՅՈՒՍԱԿՈՒՄ ու միասին վազքով մոտենում **են թիմին:**

Այս ամբողջն ըստ **կազմակերպիչների համաձայնության**. օրինակ՝ միաժամանակ երեք խաղի դեպքում, 6 աշակերտից կազմված 3 թիմերն էլ կարող են կատարել միանման առաջադրանք յուրաքանչյուր թիմից մեկական աշակերտի մրցակցությամբ: Այս ձևաչափը **բոլոր խաղերի համար էլ կիրառելի է:**

4. ԵԼՄԱՆ ԴՐՈՒԹՅՈՒՆ

ՄԵԿՆԱՐԿԸ՝ ֆուտուցի սույիչի ազդարարմամբ:

- յուրաքանչյուր թիմից **երկուական աշակերտ միաժամանակ** կանգնած կամ նստած աթոռներին (ըստ նախնական պայմանավորվածության), **իմիտացիա՝** կարծես թե խորհրդակցում են՝ ինչ անել **համաձայն առաջադրանքի:**

5. ԳՐՎԱԾ ՏԱՐԲԵՐԱԿՆԵՐ ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐԻ ՏԵՍՔՈՎ (ԿԱՄ ԱՅԼ) ՃԻՇՏ ԵՎ ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ ՈՒՂԵՑՈՒՅՑ՝ 10 ՃԻՇՏ 6 ՍԽԱԼ: 10 ՃԻՇՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է. (ըստ պաստառի կարող են գրառվել նաև այլ ցուցանիշներ):



արգելքի հաղթահարում



կարծես թե խորհրդակցում են ինչ անել

ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ
Առաջին անհրաժեշտության իրերի ցանկը.

- ա/ առաջին օգնության դեղարկղիկ՝ դեղորայք և վիրակապական նյութեր
- բ/ ռադիոընդունիչ մարտկոցով
- գ/ գրպանի լապտերիկ մարտկոցով
- դ/ սուլիչ
- ե/ տաք հագուստ
- զ/ պահածոյացված սնունդ
- է/ խմելու ջուր պլաստմասե տարայով
- ը/ կարևոր փաստաթղթերի կրկնօրինակները
- թ/ անհրաժեշտ հեռախոսահամարներ գրված թղթի վրա. ԱԻՆ թեժ գիծ՝ 9-11, ռուսիկանության՝ 1-02, և շտապ օգնության՝ 1-03, ինչպես նաև ընտանիքի անդամների համարները
- ժ/ մարտկոց



արգելքի հաղթահարում



կազմակերպչական աշխատանքներ

ՍԻՍԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ

- ա/ թիթեռ փողկապ
- բ/ կոսմետիկ պարագաներ՝ հայելի, սանր, օժանելիք, շրթներկ և այլն
- գ/ փողկապ
- դ/ հողաթափեր
- ե/ տան բանալիներ
- զ/ անձրևանոց



խանութի մանրակերտով սովորաբար լադապար կամ պաստառ



ՅՈՒՅՈՒՄ՝ կարելի է մի քանի ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ ամփոփել մեկ ՅՈՒՅԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՈՒՄ:

6. ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉՆԵՐԻ ԿԱՐԳ՝ ըստ 7.8 կետի
- ԱՐԱԳՈՒԹՅՈՒՆ
 - ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՅԻ ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ
 - ԼՐԱՅՈՒՅԻՉ ՄԻԱՎՈՐ



ցուցանակ-սլաքներ

ԱՌԱՋԻՆ ԱՆՀՐԱԺԵՇՏՈՒԹՅԱՆ ԻՐԵՐ



ԿԱՍ
ՊԱՏՃԵՆՆԵՐԸ



ՄԱՐՏԿՈՅ



Ջ ՈՒ Ր

ՀԵՌԱԽՈՍԱՀԱՄԱՐՆԵՐ

• ՀՀ ՆԳՆ ՓԾ ՃԳՆԱԺԱՄԱՅԻՆ
ԿԱՌԱՎԱՐՄԱՆ ԱԶԳԱՅԻՆ
ԿԵՆՏՐՈՆ

9-11

• ՀՀ ՈՍՏԻԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ
1-02

• ՇՏԱՊ ՕԳՆՈՒԹՅՈՒՆ
1-03

• ԻՆՋՊԵՍ ՆԱԵՎ ԸՆՏԱՆԻՔԻ
ԱՆԴԱՄՆԵՐԻ



10 ծիծՏ եվ 6 ՍԽԱԼ
ՊԱՏԱՍԽԱՆ.
10 ծիծՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է

ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՆ ՊԱՏՐԱՍՏ ԼԻՆԵԼՈՒ ՀԱՄԱՐ ՆԱԽԱՊԵՍ ՀԱՄԱԼՐԵԼ «Առաջին անհրաժեշտության իրերով պայուսակ»

ԸՆՏՐԻՐ
ԾԻՇՏԸ





N 1 Շ/Խ-Վ

«Առաջին անհրաժեշտության
իրերով պայուսակ»

10 ՃԻՇՏ ԵՎ 6 ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆ.

10 ՃԻՇՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է

ԱՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ

N 2

5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ

ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ

ՑԱԾՐԱՀԱՐԿՈՒՄ

ՄՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 2

1. ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ: 5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ **ՑԱԾՐԱՀԱՐԿՈՒՄ**

Երկրաշարժի ժամանակ երբ ցնցումները զգալի են և գտնվում եք որևէ կառույցում՝ դպրոցի, սեփական տան կամ բազմաբնակարան շենքի ցածրահարկում՝ **բնակելի 1-2-(3)-րդ** հարկերում. (**3-րդ**, եթե այն խիտ բնակեցված կամ համալրված չէ մարդկանցով), ՀԱՐԿԱՎՈՐ Է ԼՔԵԼ ԱՅՆ (նկատի ունենալ, որ կան բազմաբնակարան բնակելի շենքեր, որոնք ցածրահարկերում ունեն **ընդհանուր օգտագործման** տարածքներով շինություններ՝ խանութներ, օֆիսներ և հարկերը հաշված ըստ այդմ): Նախ հիշեք՝ ԽՈՒՃԱՊԻ ՉՄԱՏՆՎԵ՛Լ: Ձեր ԽՈՒՃԱՊԸ թե Ձեր, և թե ձեր շրջապատի համար կհանդիսանա կողմնորոշման խանգարող հանգամանք: Իհարկե հարկավոր է **կողմնորոշվել ըստ իրավիճակի**. (Երբ ՉԿԱ ԱՅԼԵՎԱՍ ՈՉ ՄԻ ԵԼՔ ԴՈՒՐՍ ԳԱԼՈՒ, ուրեմն պատասպարվել այդ տարածքի ԱՆՎՏԱՆԳ ՎԱՅՐԵՐՈՒՄ, որի մասին պարբերաբար ուսուցանվում է: Սակայն դա այլ առաջադրանք է, և այդ թեման **N 3** շխաղ- վիկտորինայում ներառված է մանրամասնորեն):

2. ՆՊԱՏԱԿ

Սցենար՝ կարծես թե գտնվում եք շենքի ցածրահարկում: Հնարավորինս արագ և անվտանգ, առանց **խուճապի** (այս վարքը ևս գնահատվում է որպես միավոր) հարկավոր է լքել տարածքը որևէ ԱՐԳԵԼՔԻ հաղթահարմամբ, որը լինում է ըստ նախնական պայմանավորվածության: Մոտենալ ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ԵԼՔԻՆ, որտեղ ըստ սցենարի կա առաջին անհրաժեշտության իրերով ՊԱՅՈՒՍԱԿ: Վերցնել այն և վազքով մոտենալ ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՍԵՂԱՆԻՆ, ընտրել ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐՈՎ ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐԸ, տեղավորել նախապես վերցրած ՊԱՅՈՒՍԱԿԻ մեջ, գնալ դահլիճի այն մասը որտեղ կա փակցված ՑՈՒՑԱՆԱԿ՝ ԱՆՎՏԱՆԳ ՏԱՐԱԾՔ վերտառությամբ և սպասել **Ֆ/ուսուցչի** հրահանգներին: Վերջում կարելի է նստել ԱՎԱՐՏԱԾՆԵՐԻ համար նախատեսված ՆՍՏԱՐԱՆԻՆ, քանի որ **իրական երկրաշարժի ժամանակ պետք է լքել տարածքն ու մնալ դրսում՝ սպասելով պաշտոնական տեղեկատվությանը**:

Ֆ/ուսուցչի սուլիչի ազդարարմամբ, յուրաքանչյուր թիմից երկուական աշակերտ (կամ մեկական) միաժամանակ կատարում են նույն առաջադրանքը տարբեր վարժանքներով.



ստվարաթղթե կաղապար
կամ պաստառ



մրցույթից հետո



անվտանգ վայր

3. ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ

ա/ աշակերտներից մեկը բարձրացած մ/մ պատին, որտեղ դրված է **առաջին անհրաժեշտության իրերով** ՊԱՅՈՒՍԱԿԸ (ցանկալի է ուսապարկ, այն դատարկ կլինի, սակայն որպես սցենար իբրև թե առաջին անհրաժեշտության իրերով է): Սույիչի ազդարարմամբ՝ վերցնելով ՊԱՅՈՒՍԱԿԸ արագ իջնում է մ/մ պատից, իբրև ցածրահարկից կամ առաջին հարկի պատուհաններից դուրս գալու **նմանակմամբ**: Որպես ԽՈՉԸՆԴՈՏԻ կամ ԱՐԳԵԼՔԻ հաղթահարում՝ **գլուխկոնծի է տալիս** մ/մ ներքնակի վրա (կամ ցատկում ցատկապարանի վրայով, այս ամենը ըստ նախնական պայմանավորվածության), վազքով մոտենում է ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ սեղանին և օգնում երկրորդ ընկերոջը (եթե նա դեռ չի ավարտել), ընտրել ըստ ՈւՂԵՑՈՒՅՑԻ անհրաժեշտ քանակի ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ և տեղադրում նախատեսված ՊԱՅՈՒՍԱԿՈՒՄ ու միասին վազքով հասնում այն վայրին, որտեղ փակցված է սովորաթղթե ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔ ԱՆՎՏԱՆԳ ՏԱՐԱԾՔ վերտառությամբ:

բ/ աշակերտներից մյուսը նստած աթոռին: Տպավորություն իբրև առաջին հարկում է և պետք է լքել տարածքը: Սույիչի ազդարարմամբ արագ ոտքի է կանգնում, հաղթահարում որևէ ԱՐԳԵԼՔ. (օրինակ՝ տղաները կատարում են ձգում պտտածողի վրա, կամ հենացատկ **մ/մ այծիկի վրայով**) կարծես թե **պատուհանից** է լքում տարածքը: Վազքով մոտենում է ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ սեղանին և օգնում ընկերոջը, եթե նա այնտեղ է արդեն ընտրել ըստ ՈւՂԵՑՈՒՅՑԻ անհրաժեշտ քանակի ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ և երկուսով միասին համալրում են նախատեսված ՊԱՅՈՒՍԱԿԸ (որը վերցնում է մյուս ընկերը ըստ նախնական պայմանավորվածության): Վազում են ԱՆՎՏԱՆԳ ՏԱՐԱԾՔ, սպասում \$/ուսուցչի հրահանգներին: Այս ամբողջ ըստ կազմակերպիչների համաձայնության. օրինակ՝ միաժամանակ երեք խաղի դեպքում, 6 աշակերտից կազմված 3 թիմերն էլ կարող են կատարել միանման առաջադրանք յուրաքանչյուր թիմից **մեկական աշակերտի** մրցակցությամբ: Այս ձևաչափը **բոլոր խաղերի համար էլ կիրառելի է**:

4. ԵԼՄԱՆ ԴՐՈՒԹՅՈՒՆ

ա/ աշակերտներից մեկը կանգնած մ/մ պատի վերևում

բ/ աշակերտներից մյուսը շարքում նստած աթոռին



Ելման
դրություն



Իմիտացիա՝
հարկավոր է լքել
տարածքը.
արգելքի
հաղթահարում



5. ԳՐՎԱԾ ՏԱՐԲԵՐԱԿՆԵՐ ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐԻ ՏԵՍՔՈՎ (ԿԱՄ ԱՅԼ) ՃԻՇՏ ԵՎ ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ ՈւՂԵՑՈՒՅՑ՝ 3 ՃԻՇՏ 3 ՍԽԱԼ: 3 ՃԻՇՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է. (ըստ պատաստառի կարող են գրառվել նաև այլ ցուցանիշներ):

ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ ՑԱԾՐԱՀԱՐԿՈՒՄ

ա/ 1-2-(3)-րդ -հարկերը համարվում են ցածրահարկ, հարկավոր է **լքել այն**
բ/ հարկավոր է պատասպարվել շենք-շինության, տան, դպրոցի
ԱՆՎՏԱՆԳ ՎԱՅՐԵՐՈՒՄ, **եթե այլևս դուրս գալու ելք չկա**
գ/ ՉԲԱՐՁՐԱՆԱ՝ Լ տանիք, ՉԻՋՆԵ՝ Լ նկուղ, ՉՕԳՏՎԵ՝ Լ վերելակից



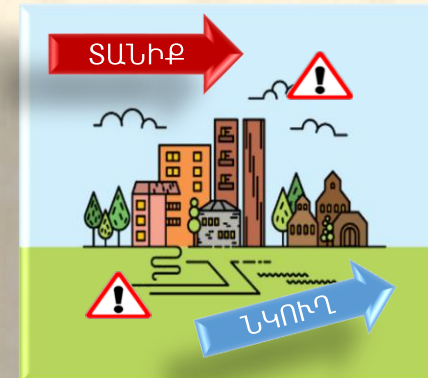
ուսուցում

ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ

ա/ 1-2-(3)-րդ հարկերը համարվում են ցածրահարկ, հարկավոր է մնալ ներսում և
պատասպարվել այնտեղ
բ/ ցածրահարկը մինչև 7-րդ հարկն է, հարկավոր է մնալ ներսում
գ/ հարկավոր է բարձրանալ տանիք, իջնել նկուղ, օգտվել վերելակից



հարկավոր է **լքել տարածքը**



սովորաթղթե կաղապար
կամ պատաստառ



արգելքի հաղթահարում



հանձնաժողով՝ գնահատում



6. ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉՆԵՐԻ ԿԱՐԳ՝ ըստ 7.8 կետի

- ԱՐԱԳՈՒԹՅՈՒՆ
- ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՅԻ ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ
- ԼՐԱՑՈՒՑԻՉ ՄԻԱՎՈՐ



3 ճիշտ եւ 3 սխալ
ՊԱՏԱՍԽԱՆ.

3 ճիշտը բավարար է

5-ԲԱՆԻՑ ԲԱՐՁՐ ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ ՑԱԾՐԱՀԱՐԿՈՒՄ

ԸՆՏՐԻՐ
ՃԻՇՏԸ

1-2-(3)-ՐԴ ՀԱՐԿԵՐԸ ՀԱՄԱՐՎՈՒՄ ԵՆ
ՑԱԾՐԱՀԱՐԿ, ՀԱՐԿԱՎՈՐ Է ԼՔԵԼ ԱՅՆ

ՀԱՐԿԱՎՈՐ Է ՊԱՏՍՊԱՐՎԵԼ ՇԵՆՔ-ՇԻՆՈՒԹՅԱՆ,
ՏԱՆ, ԴՊՐՈՅԻ ԱՆՎՏԱՆԳ ՎԱՅՐԵՐՈՒՄ,
ԵԹԵ ԱՅԼԵՎՍ ԴՈՒՐՍ ԳԱԼՈՒ ԵԼՔ ԶԿԱ

ՑԱԾՐԱՀԱՐԿԸ ՄԻՆՁԵՎ
7-ՐԴ ՀԱՐԿՆ Է, ՀԱՐԿԱՎՈՐ Է
ՄՆԱԼ ՆԵՐՍՈՒՄ

ՀԱՐԿԱՎՈՐ Է ԲԱՐՁՐԱՆԱԼ ՏԱՆԻՔ,
ԻՋՆԵԼ ՆԿՈՒՂ,
ՕԳՏՎԵԼ ՎԵՐԵԼԱԿԻՑ

ԶԲԱՐՁՐԱՆԱ՝Լ ՏԱՆԻՔ,
ԶԻՋՆԵ՝Լ ՆԿՈՒՂ,
ԶՕԳՏՎԵ՝Լ ՎԵՐԵԼԱԿԻՑ

1-2-(3)-ՐԴ ՀԱՐԿԵՐԸ ՀԱՄԱՐՎՈՒՄ ԵՆ
ՑԱԾՐԱՀԱՐԿ, ՀԱՐԿԱՎՈՐ Է ՄՆԱԼ ՆԵՐՍՈՒՄ
ԵՎ ՊԱՏՍՊԱՐՎԵԼ ԱՅՆՏԵՂ

N 2 Շ/Խ-Վ



ՑԱԾՐԱՀԱՐԿՈՒՄ

3 ՃԻՇՏ ԵՎ 3 ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆ.

3 ՃԻՇՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է

ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ

N 3

5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ

ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ

ԲԱՐՁՐԱՀԱՐԿՈՒՄ. ԳԻՇԵՐ Է

ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐՔԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 3

1. ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ: 5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ ԲԱՐՁՐԱՀԱՐԿՈՒՄ. ԳԻՇԵՐ Է. ՌԻՍԿԱՅԻՆ ԻՐԱՎԻՃԱԿ:

Երկրաշարժի ժամանակ երբ ցնցումները զգալի են և գտնվում եք ԲԱՐՁՐԱՀԱՐԿՈՒՄ՝ **3-րդ և ավելի բարձր հարկերում**. (3-րդից սկսած, եթե այն խիտ բնակեցված կամ համալրված է մարդկանցով): ԴՈՒՐՍ ՉԳԱ՛Լ, ՊԵՏՔ Է ՄՆԱԼ ՆԵՐՍՈՒՄ. (եթե բազմաբնակարան շենքում բնակելին հենց առաջին հարկից է): Գիշեր է և դուք **քնած եք**: Ի՞նչ անել, ինչպիսի՞ քայլեր ձեռնարկել, երբ արթնացել եք ցնցումներից: Ինչպես նաև, որո՞նք են այն ԱՐԳԵԼՎԱԾ գործողությունները, որոնք չի կարելի կատարել ընդհանրապես: Նախ հարկավոր է իմանալ, որ ԻՐԱԿԱՆ ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ ՄԻՇՏ պետք է կողմնորոշվել ԻՐԱՎԻՃԱԿԻՆ ՀԱՄԱՊԱՏԱՍԽԱՆ: Հարկավոր է լինել հնարավորինս հավասարակշռված: ՉՄԱՏՆՎԵ՛Լ ԽՈՒՃԱՊԻ:

2. ՆՊԱՏԱԿ

Համաձայն առաջադրանքի սցենարի, սուլիչի ազդարարմամբ ԵԼՄԱՆ դիրքից կատարել անհրաժեշտ գործողություններ արագ և գրագետ:

Հագնել (որոշ հագուստներ), վազքով հասնել ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՎԱՅՐԻՆ, **իմիտացիա՝ ՏԱՆ ԵԼՔԻՆ**: Հաղթահարել որոշակի ԱՐԳԵԼՔՆԵՐ: ԵԼՔԻ մոտ ունենալ ՊԱՅՈՒՍԱԿ և պայմանավորվել թիմակիցների հետ, թե ով պետք է վերցնի այն (ընտանիքի անդամների հետ նույնպես նախապես պայմանավորվում եք): Վազքով հասնել ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՍԵՂԱՆԻՆ, որտեղ կլինեն դրված ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐ՝ վրան գրված վիկտորինայի ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ՝ ՉՕԳՏՎԵ՛Լ **կենցաղսպասարկման համակարգերից**, ՉՎԱՌԵ՛Լ գազը, լույսը, **այլ հակառակը անջատել դրանք**, ՉԿԱՏԱՐԵ՛Լ պայթյունավտանգ այլ գործողություններ, որը ԱՐԳԵԼՎԱԾ է կատարել երկրաշարժի ժամանակ ընդհանրապես, **երկրորդային ազդեցություններից խուսափելու համար**: Համալրել ՊԱՅՈՒՍԱԿԸ ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐՈՎ, վերադառնալ թիմի մոտ՝ քանի որ իրականում **պետք է մնալ տանը** և պատասպարվել ԱՆՎՏԱՆԳ ՎԱՅՐՈՒՄ, գլխավերևում պահել որևէ իր կամ ձեռքերով ծածկել գլխավերևը, թափվող ծեփակտորներից և այլ առարկաներից հնարավորինս պաշտպանելու համար:

Ֆ/ուսուցչի սուլիչի ազդարարմամբ, յուրաքանչյուր թիմից երկուական աշակերտ (կամ մեկական) միաժամանակ կատարում են նույն առաջադրանքը տարբեր վարժանքներով.



մահճակալի մոտ՝ գրպանի լապտերիկ և սուլիչ



3. ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ

ա/ աշակերտներից մեկը պառկած մ/մ ներքնակին, նմանակում՝ գիշեր է. քնած է: Երկրաշարժի ցնցումներից որոնք զգալի են արթնանում է առաջինը: **Վառում է** մահճակալի մոտ դրված ԳՐՊԱՆԻ ԼԱՊՏԵՐԻԿԸ, հագնում է որոշ հագուստներ և ցանկալի է տեղեկացնել նաև ընտանիքի անդամներին, որոնք գուցե քնած են, ցնցումները չեն զգացել, ուստի **սուլում** է ՍՈՒԼԻՉՈՎ, վազքով հասնում ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՎԱՅՐԻՆ՝ ԵԼՔԻՆ, հաղթահարում որոշակի ԱՐԳԵԼՔ՝ իբրև քարակույտ է ոչ մեծ քարերի կամ ծեփակտորների, որոնք կհանդիսանան **գնդակները, տեղաշարժում է այլ տարածք**, վերցնում իբր **«Առաջին անհրաժեշտության իրերով պայուսակ»-ը**, վազքով հասնում նախատեսված վայրին որտեղ կլինեն դրված ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐ կամ փակցված նախատեսված կադապարներին, վրան գրված վիկտորինայի ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ: Ընտրում է ըստ ՈՒՂԵՑՈՒՑԻ տրված թվով ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ (որոնք ՀԱՐԿԱՎՈՐ է կատարել իրական երկրաշարժի ժամանակ) և համալրում է ՊԱՅՈՒՍԱԿՆ ու սպասում այլ առաջադրանք կատարող ընկերոջը: Երկուսով ետ են գալիս և պատսպարվում դահլիճում (շինության) ԱՆՎՏԱՆԳ ՎԱՅՐՈՒՄ (տանը, դպրոցում), ըստ նախապես պայմանավորվածության, թե ով որտեղ: **Օրինակ՝** ներքին կրող պատի մոտ, նրանցով կազմված անկյուններում, նրանցում եղած բացվածքներում, մահճակալի կամ սեղանի տակ (որոնք դրված կլինեն ԱՆՎՏԱՆԳ ՎԱՅՐՈՒՄ, հեռու արտաքին կրող պատերից) և այլն:

բ/ աշակերտներից մյուսը ևս պառկած է մ/մ նստարանին կամ մ/մ պարկի մեջ, **նմանակմամբ՝** գիշեր է, **պառկած** քնած է **բազմոցին**: Չի զգացել երկրաշարժը, սակայն ընկերոջ (եղբոր) **սուլիչի ձայնը** լսելուց հետո արթնանում է, արագ հագնում որոշ հագուստներ, վառում լապտերիկը, հասնում ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ԴՌԱՆ մոտ, որպես ԽՈՉԸՆԴՈՏԻ կամ ԱՐԳԵԼՔԻ հաղթահարում **գլուխկոնձի է տալիս մ/մ ներքնակի վրա** (առաջին անհրաժեշտության իրերով ՊԱՅՈՒՍԱԿԸ վերցրել է ընկերը): Վազքով հասնում է ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ սեղանին և ընկերոջ հետ միասին ընտրում են ըստ ՈՒՂԵՑՈՒՑԻ տրված թվով ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ և երկուսով ետ գալիս ու պատսպարվում դահլիճում (տանը), ԱՆՎՏԱՆԳ ՎԱՅՐՈՒՄ ըստ նախապես պայմանավորվածության, թե ով որտեղ:

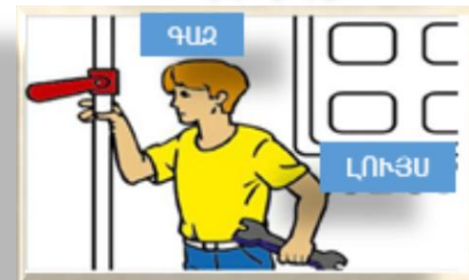
Այս ամբողջն ըստ կազմակերպիչների համաձայնության. օրինակ՝ միաժամանակ երեք խաղի դեպքում, 6 աշակերտից կազմված 3 թիմերն էլ կարող են կատարել միանման **առաջադրանք** յուրաքանչյուր թիմից մեկական աշակերտի մրցակցությամբ: Այս ձևաչափը **բոլոր խաղերի համար էլ կիրառելի է**:



անվտանգ
վայրեր



կենդանիները դրսևորում են
անսովոր վարք



անջատել՝ երկրորդային
վտանգներից խուսափելու համար

4. ԵԼՄԱՆ ԴՐՈՒԹՅՈՒՆ

Երկուական աշակերտ միաժամանակ պառկած տարբեր մ/մ ներքնակներին կամ քնապարկի մեջ կամ այլ կերպ:

5. ԳՐՎԱԾ ՏԱՐԲԵՐԱԿՆԵՐ՝ ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐԻ ՏԵՍՔՈՎ (ԿԱՄ ԱՅԼ), ՃԻՇՏ ԵՎ ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ ՈւՂԵՑՈՒՅՑ՝ 10 ՃԻՇՏ 6 ՍԽԱԼ: 10 ՃԻՇՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է. (ըստ պաստառի կարող են գրառվել նաև այլ ցուցանիշներ):

ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ 3-ՐԴ ԵՎ ԱՎԵԼԻ ԲԱՐՁՐ ՀԱՐԿԵՐՈՒՄ՝ ԲԱՐՁՐԱՀԱՐԿՈՒՄ. ԳԻՇԵՐ Է

Ինչպե՞ս հասկանալ և ի՞նչ անել երբ երկրաշարժ է.

ա/ շարժվում է տան կահույքը, ջահերը, պահարանում եղած սպասքը և այլ իրերը, պահարանի և պատուհանի ապակիները, և այլն

բ/ կենդանիները դրսևորում են անսովոր վարք

գ/ կանգնել ներքին կրող պատերին մոտ, նրանցով կազմված անկյուններում, նրանցում առկա դռան բացվածքներում, հենասյուների մոտ

դ/ կարելի է նաև պատսպարվել ամուր նյութից կառուցված սեղանի տակ կամ մահճակալի, որոնք հեռու են արտաքին կրող պատերից և պատուհաններից

ե/ եթե բարձրահարկում եք և ցնցումները զգալի են՝ պետք է մնալ տանը, սակայն հեռու լինել՝ արտաքին կրող պատերից, ծանր պահարաններից, պատուհաններից և այլն

զ/ եթե բարձրահարկում եք և գիշեր է. պատուհանից և պատշգամբից դուրս չցատկել

ԱՐԳԵԼՎԱԾ ԳՈՐԾՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Տանը ոչ մի դեպքում չօգտվել կենցաղսպասարկման համակարգերից՝

Երկրորդային ազդեցություններից խուսափելու համար.

ա/ ՉՎԱՌԵ՛Լ ԼՈՒՅՍ, ԳԱՋ, ԿՐԱԿՎԱՌԻՉ, ՄՈՄ, ԼՈՒՑԿԻ. այսինքն՝ չկատարել հրդեհավտանգ գործողություններ



գլուխկոնժի



կազմակերպչական
աշխատանքներ



անվտանգ վայր

բ/ դուրս չգալ տանից

գ/ չգնալ պատշգամբ, աստիճանավանդակներ, նկուղ, տանիք

դ/ չնստել վերելակ

ՍԻՍԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ

ա/ ցնցումները զգալի են՝ պետք է ԴՈՒՐՍ ԳԱԼ տանից

բ/ ՎԱՌԵ՛Լ ԼՈՒՍԱՎՈՐԵԼՈՒ ՀԱՄԱՐ լույս, կամ կրակվառիչ, մոմ, լուցկի

գ/ բարձրանալ տանիք

դ/ իջնել նկուղ

ե/ դուրս գալ աստիճանավանդակ

զ / նստել վերելակ

6. ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ԶԱՓՈՐՈՇԻՉՆԵՐԻ ԿԱՐԳ՝ ըստ 7.8 կետի

- ԱՐԱԳՈՒԹՅՈՒՆ
- ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՅԻ ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ
- ԼՐԱՅՈՒՑԻՉ ՄԻԱՎՈՐ



արգելված գործողություններ

ՀԱՎԱՍՏԱԳՐԵՐԻ հանձնում



արգելված է



պատասպարվել
անվտանգ վայրում



խաղի մեկնարկը սկսվում է
ՀՀ օրհներգով՝ դաիլիճում
փակցված էր ՀՀ դրոշը





10 ՃԻՇՏ ԵՎ 6 ՍԽԱԼ
ՊԱՏԱՍԽԱՆ.

10 ՃԻՇՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է

5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ ԲԱՐՁՐԱՀԱՐԿՈՒՄ. ԳԻՇԵՐ Է

ԸՆՏՐԻՐ
ՃԻՇՏԸ



- Եթե բարձրահարկում եք և ցնցումները զգալի են՝ պետք է մնալ տանը, սակայն հեռու լինել՝ արտաքին կրող պատերից, ծանր պահարաններից, պատուհաններից և այլն
- Եթե բարձրահարկում եք և գիշեր է. պատուհանից և պատշգամբից դուրս չցատկել



- շարժվում է տան կահույքը, ջահերը, պահարանում եղած սպասքը և այլ իրերը, պահարանի և պատուհանի ապակիները, և այլն
- կենդանիները դրսևորում են անսովոր վարք



- չգնա՛լ պատշգամբ, աստիճանավանդակներ, նկուղ, տանիք
- չնստե՛լ վերելակ



- ՉՎԱՌԵ՛Լ ԼՈՒՅՍ, ԳԱԶ, ԿՐԱԿՎԱՌԻՉ, ՄՈՄ, ԼՈՒՑԿԻ. այսինքն՝ չկատարե՛լ հրդեհավտանգ գործողություններ
- դուրս չգա՛լ տանից



- իջնել նկուղ
- դուրս գալ աստիճանավանդակ
- նստել վերելակ

- կանգնել ներքին կրող պատերին մոտ, նրանցով կազմված անկյուններում, նրանցում առկա դռան բացվածքներում, հենասյուների մոտ
- կարելի է նաև պատսպարվել ամուր նյութից կառուցված սեղանի տակ կամ մահճակալի, որոնք հեռու են արտաքին կրող պատերից և պատուհաններից



- ցնցումները զգալի են՝ պետք է ԴՈՒՐՍ ԳԱԼ տանից
- ՎԱՌԵ՛Լ ԼՈՒՍԱՎՈՐԵԼՈՒ ՀԱՄԱՐ լույս կամ կրակվառիչ, մոմ, լուցկի
- բարձրանալ տանիք



N 3 Շ/Խ-Վ



ԲԱՐՁՐԱՀԱՐԿՈՒՄ. ԳԻՇԵՐ Է
10 ՃԻՇՏ ԵՎ 6 ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆ.
10 ՃԻՇՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է

ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ

N 4

5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ

ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ

ՆԿՈՒՂՈՒՄ

1. ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ: 5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ **ՆԿՈՒՂՈՒՄ**

Երկրաշարժի ժամանակ գտնվում եք նկուղում և ցնցումները զգալի են: Հարկավոր է դուրս գալ գնալ ԱՆՎՏԱՆԳ ՏԱՐԱԾՔ, հնարավորինս արագ առաջիկա **12-15 վայրկյանների** ընթացքում: Կատարել համապատասխան գործողությունների շարք:

2. ՆՊԱՏԱԿԸ

Գործողությունների զարգացումը, իրադարձությունների ընթացքը ձևավորել համապատասխան առաջադրանքի: Իմիտացիա՝ նկուղային հարկերը լքելիս. կատարել անհրաժեշտ գործողություններ արագ և զրազետ, որպես առաջնային քայլեր, եթե դեռևս դուրս գալու ելք կա: **Օրինակ՝** որևէ իրով ծածկել գլխավերևը, փակել շնչուղիները որևէ կտորով և փորձել հասնել ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ԵԼՔԻՆ և դուրս գալ: Այս ամենը կատարել իմիտացիաներով, իբրև իրական երկրաշարժի ժամանակ առաջացել է ԽՈՉԸՆԴՈՏ կամ ԱՐԳԵԼՔ և հարկավոր է հաղթահարել այն: Կլինի ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ համար նախատեսված ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՍԵՂԱՆ, ՊԱՅՈՒՍԱԿ, ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐ վրան գրված ճիշտ և ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ: Ֆ/ուսուցչի սուլիչի ազդարարմամբ, յուրաքանչյուր թիմից **երկուական աշակերտ** (կամ մեկական) **միաժամանակ** կատարում են նույն առաջադրանքը տարբեր վարժանքներով:

3. ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ

ա/ աշակերտներից մեկը: Սուլիչի ազդարարմամբ, որպես ԽՈՉԸՆԴՈՏԻ կամ ԱՐԳԵԼՔի հաղթահարում արագ **բարձրանում է մ/մ պատի վրա**, իբրև թե աստիճաններով դուրս է գալիս նկուղից և **իջնում** մ/մ պատից **իբրև շենքից** դուրս տանող աստիճաններից: Վազքով մոտենում է ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ ՍԵՂԱՆԻՆ ընտրում ըստ ՈւՂԵՑՈՒՅՑԻ տրված համապատասխան թվով ճիշտ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ ՍԼԱՔՆԵՐՈՎ, և համալրում նախատեսված ՊԱՅՈՒՍԱԿԸ կամ օգնում է մյուս ընկերոջը ընտրելու, եթե նա այնտեղ է: Վազքով մոտենում են նախապես կահավորված վայրին, որտեղ կլինեն փակցված տարաբնույթ ՑՈՒՑԱՆԱԿՆԵՐ: Մոտենալ ԱՆՎՏԱՆԳ ՏԱՐԱԾՔ փակցված ցուցանակին կամ պաստառին և սպասել ֆ/ուսուցչի հրահանգներին կամ մոտենալ ԱՎԱՐՏԱԾՆԵՐԻ համար նախատեսված ՆՍՏԱՐԱՆԻՆ: **Միտումը՝ մնալ դրսում:**



նկուղ բարձրահարկում



լքել տարածքը
12-15 վայրկյանների
ընթացքում



արգելքի հաղթահարում

բ/ աշակերտներից մյուսը: Սուլիշի ազդարարմամբ որպես ԽՈՂԸՆԴՈՏԻ կամ ԱՐԳԵԼՔԻ հաղթահարում ցատկում է մ/մ նստարանի վրայով աջ և ձախ զիգզակաձև անցումներով կամ անցնում է մ/մ մի քանի օղակների միջով կամ այլ հնարքներով: Վազքով մոտենում է ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ ՍԵՂԱՆԻՆ և շարունակում ընկերոջ հետ միասին ինչպես նկարագրված է վերոգրյալ ա/ կետում:

Այս ամբողջն ըստ կազմակերպիչների համաձայնության. օրինակ՝ միաժամանակ երեք խաղի դեպքում, 6 աշակերտից կազմված 3 թիմերն էլ կարող են կատարել միանման առաջադրանք յուրաքանչյուր թիմից մեկական աշակերտի մրցակցությամբ: Այս ձևաչափը բոլոր խաղերի համար էլ կիրառելի է:

4. ԵԼՄԱՆ ԴՐՈՒԹՅՈՒՆ

ա/ աշակերտներից մեկը կանգնած մ/մ պատի մոտ

բ/ աշակերտներից մյուսը կանգնած շարքում

ՑՈՒՑՈՒՄ՝ կրկնվող գործողությունները տարբեր միջոցներով ու հնարքներով կատարելու մասին պայմանավորվել նախապես:

5. ԳՐՎԱԾ ՏԱՐԲԵՐԱԿՆԵՐ, ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐԻ ՏԵՍՔՈՎ (ԿԱՄ ԱՅԼ) ՃԻՇՏ և ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ ՈՒՂԵՑՈՒՅՑ՝ 3 ՃԻՇՏ 4 ՍԽԱԼ: 3 ՃԻՇՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է. (ըստ պաստառի կարող են գրառվել նաև այլ ցուցանիշներ):

ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ ՆԿՈՒՂՈՒՄ

Առաջնային լուծում.

ա/ արագ լքել տարածքը, դուրս գալ

բ/ եթե չկա այլևս այլ լուծում՝ փակվել է մուտքի դուռը, ուստի պետք է մնալ նկուղում և պատասպարվել ԱՆՎՏԱՆԳ ՎԱՅՐՈՒՄ

գ/ տեղաշարժվել զգուշորեն, արագ, առանց խուճապի



արգելքի հաղթահարում



խոչընդոտ՝ իմիտացիա իբրև թե նկուղում եք և պետք է դուրս գալ տարածքից

ՄԻԱԸ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ

ա/ պետք է մնալ նկուղում ՉԼՔԵ՛Լ այն ոչ մի դեպքում
բ/ նկուղից դուրս գալ ու բարձրանալ վերևի հարկերը
գ/ դուրս գալ գնալ տանիք
դ/ դուրս գալ մտնել վերելակ

6. ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉՆԵՐԻ ԿԱՐԳ՝ ըստ 7.8 կետի

- ԱՐԱԳՈՒԹՅՈՒՆ
- ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՅԻ ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ
- ԼՐԱՅՈՒՑԻՉ ՄԻԱՎՈՐ

ԱՐԱԳ ԼՔԵԼ ՏԱՐԱԾՔԸ,
ԴՈՒՐՍ ԳԱԼ

ԵԹԵ ՉԿԱ ԱՅԼԵՎԱՍ ԱՅԼ
ԼՈՒՇՈՒՄ՝ ՊԱՏԱՊԱՐՎԵԼ
ԱՆՎՏԱՆԳ ՎԱՅՐՈՒՄ

ՏԵՂԱՇԱՐԺՎԵԼ ԶԳՈՒՇՈՐԵՆ,
ԱՐԱԳ ԱՌԱՆՅ ԽՈՒՃԱՊԻ

ցուցանակ-սլաքներ
ճիշտ և սխալ
պատասխաններ



մրցույթի փուլի ավարտը



մրցույթի ընթացքը



Փրկարարական ջոկատներ



տարբեր նկուղներ





3 ՃԻՇՏ ԵՎ 4 ՍԽԱԼ
ՊԱՏԱՍԽԱՆ.
3 ՃԻՇՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է

5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ ՆԿՈՒՂՈՒՄ

ԸՆՏՐԻՐ
ՃԻՇՏԸ



պետք է մնալ նկուղում ՉԼՔԵ՛Լ
այն ոչ մի դեպքում

նկուղից դուրս գալ ու
բարձրանալ վերևի հարկերը



Եթե չկա այլևս այլ լուծում՝ փակվել է մուտքի
դուռը, ուստի պետք է մնալ նկուղում և
պատասպարվել ԱՆՎՏԱՆԳ ՎԱՅՐՈՒՄ



տեղաշարժվել զգուշորեն,
արագ, առանց խուճապի

արագ լքել տարածքը,
դուրս գալ



դուրս գալ մտնել վերելակ



դուրս գալ գնալ տանիք

N 4 Շ/Խ-Վ



ՆԿՈՒՂՈՒՄ

3 ՃԻՇՏ ԵՎ **4** ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆ.

3 ՃԻՇՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է

ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ

N 5

5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ

ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՑ ՀԵՏՈ

ՓԼԱՏԱԿՈՒՄ

1. ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ: 5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՑ ՀԵՏՈ ՓԼԱՏԱԿՈՒՄ

ՀԱՄԱՐՎՈՒՄ Է ԽԻՍՏ ԿԱՐԵՎՈՐՎԱԾ ԵՎ ՌԻՍԿԱՅԻՆ ԻՐԱՎԻՃԱԿ: ՀԱՐԿԱՎՈՐ Է ԼԻՆԵԼ ԱՌԱՎԵԼ ՄԱՆՐԱՄԱՍՆ ՏԵՂԵԿԱՑՎԱԾ ՈՒ ԶԳՈՆ ՏՎՅԱԼ ԻՐԱՎԻՃԱԿՈՒՄ:

Իմիտացիա՝ երկրաշարժից հետո գտնվում եք ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՓԼԱՏԱԿՈՒՄ: Ձեր գործողությունները՝ հնարավորինս անվնաս, արագ, առանց ԽՈՒՃԱՊԻ և գրագետ կատարել **պաշտպանական և իրավիճակային գործողություններ**, փլատակների տակից **ինքնուրույն կամ որևէ մեկի օգնությամբ** դուրս գալու նմանակմամբ, որը ևս փլատակներում է և ՊԱՐՏԱԴԻՐ ՊԵՏՔ Է ԴՈՒՐՍ ԳԱԼ:

ՀԻՇԵՔ, ՁԵՁ ՓՆՏՐՈՒՄ ԵՆ ԵՎ ԱՆՊԱՏՃԱՌ ԿԳՏՆԵՆ:

2. ՆՊԱՏԱԿ

Համաձայն առաջադրանքի, կատարել ըստ առաջնահերթության անհրաժեշտ գործողություններն առանց խուճապի, որի մասին նախապես ուսուցանվել եք.

- փակել **շնչուղիները** որևէ կտորով և ուսումնասիրել տեղանքը
- մեկընդմեջ ԿԱՆՉԵԼ ՕԳՆՈՒԹՅՈՒՆ և ՍՈՒԼԵԼ ՍՈՒԼԻԶՈՎ
- ցուցաբերել առաջին օգնություն ինքներդ ձեզ: Փորձել անպատճառ դուրս գալ ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՓԼԱՏԱԿՆԵՐԻ տակից:

Այնուհետ մոտենալ ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՍԵՂԱՆԻՆ որտեղ դրված են ՊԱՅՈՒՍԱԿ, ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐ: Ընտրել ճիշտ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ և հեռանալ ԱՆՎՏԱՆԳ ՏԱՐԱԾՔ:

ՀԻՇԻՐ, իրական երկրաշարժի ժամանակ պետք է կողմնորոշվել ԵԼՆԵԼՈՎ ԻՐԱՎԻՃԱԿԻՑ: Եթե այլևս դուրս գալու ելք չկա, ապա հարկավոր է պատսպարվել այդտեղ առավել ԱՆՎՏԱՆԳ ՎԱՅՐԵՐՈՒՄ և սպասել օգնության:

Ֆ/ուսուցչի սուլիչի ազդարարմամբ, յուրաքանչյուր թիմից երկուական աշակերտ (կամ մեկական) միաժամանակ կատարում են նույն առաջադրանքը տարբեր վարժանքներով.



փլատակում



տալ ազդանշաններ.
ձեզ անպատճառ կգտնեն



որևէ լաթով փակել քիթն ու բերանը

3. ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ

ա/ աշակերտներից մեկը: Սույիչի ազդարարմամբ դուրս է գալիս **մ/մ ներքնակի տակից, իմիտացիա՝** փլատակների տակից ինքնուրույն դուրս գալուց: Որպես **հնարք**, ԽՈԶԸՆԴՈՏԻ կամ ԱՐԳԵԼՔԻ հաղթահարման՝ **սողանցում** է մ/մ նստարանի վրայով, ավարտում և վազքով մոտենում է ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ սեղանին, ընտրում ըստ ՈւՆԵՑՈՒՅՑԻ ներկայացված թվի ՍԼԱՔՆԵՐՈՎ ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ, տեղադրում նախատեսված ՊԱՅՈՒՍԱԿՈՒՄ ու սպասում այլ առաջադրանք կատարող ընկերոջը և միասին հեռանում են նախանշված ԱՆՎՏԱՆԳ ՏԱՐԱԾՔ կամ մոտենում են ԱՎԱՐՏԱԾՆԵՐԻ համար նախատեսված ՆՍՏԱՐԱՆԻՆ և սպասում **Ֆ/ուսուցչի սույիչի** ազդարարմանը:

բ/ աշակերտներից մյուսը: Սույիչի ազդարարմամբ դուրս է գալիս **մ/մ այծիկի տակից, իմիտացիա՝** փլատակների տակից ինչ-որ **մեկի օգնությամբ:** ԽՈԶԸՆԴՈՏԻ կամ ԱՐԳԵԼՔԻ հաղթահարում, **գնդակները նետում է օղակների միջով** կամ **բասկետբոլի զամբյուղի մեջ** կամ կատարում է մ/մ ակրոբատիկ հնարքներ, օրինակ մ/մ ժապավենով որևէ վարժություն: Ավարտում է, վազքով մոտենում ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ սեղանին, ըստ ՈւՆԵՑՈՒՅՑԻ ներկայացված թվի ՅՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐՈՎ ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ ընտրում, տեղադրում նախատեսված ՊԱՅՈՒՍԱԿՈՒՄ, սպասում այլ առաջադրանք կատարող ընկերոջը և շարունակում է ինչպես ցուցված է վերը նշված ա/ կետում:

Այս ամբողջ ըստ կազմակերպիչների համաձայնության. օրինակ՝ միաժամանակ երեք խաղի դեպքում, 6 աշակերտից կազմված 3 թիմերն էլ կարող են կատարել միանման առաջադրանք յուրաքանչյուր թիմից մեկական աշակերտի մրցակցությամբ: Այս ձևաչափը **բոլոր խաղերի համար էլ կիրառելի է:**

4. ԵԼՄԱՆ ԴՐՈՒԹՅՈՒՆ

ա/ աշակերտներից մեկը նստած մ/մ այծիկի տակ

բ/ աշակերտներից մյուսը նստած մ/մ ներքնակի տակ

5. ԳՐՎԱԾ ՏԱՐԲԵՐԱԿՆԵՐ, ՅՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐԻ ՏԵՍՔՈՎ (ԿԱՄ ԱՅԼ) ՃԻՇՏ ԵՎ ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ ՈւՆԵՑՈՒՅՑ՝ 5 ՃԻՇՏ 4 ՍԽԱԼ: 5 ՃԻՇՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է. (ըստ պաստառի կարող են գրառվել նաև այլ ցուցանիշներ):



իմիտացիա՝ փլատակների տակ



ուսուցում՝ փոշուց պաշտպանվելու համար



ելման դրություն

ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆ ՓԼԱՏԱԿՈՒՄ

ա/ պետք է մնալ տվյալ վայրում ՉՏԵՂԱՇԱՐԺՎԵ՛Լ մինչև ցնցումների ավարտը

բ/ **ցնցումների ավարտից հետո** զգուշորեն տեղափոխվել առավել անվտանգ վայր, պատսպարվել. ուսումնասիրել տեղանքն ու փորձել ելքեր գտնել

գ/ տարբեր առարկաներով հարվածել իրար ծայնային ազդանշան ունենալու համար, ձեր գտնվելու տեղի մասին տեղեկացնելու նպատակով

դ/ սուլել սուլիչով, գոռալ փրկություն սակայն ոչ շարունակյա

ե/ եթե վիրավորվել եք և արյունահոսում եք հնարավորինս արագ կապեք վերքը: Տեղաշարժվեք անհրաժեշտության դեպքում, որպեսզի շատ չարյունահոսեք

ՄԻԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆ

ա/ **շարունակ** գոռալ օգնություն

բ/ **լուռ** նստել չշարժվել՝ ՅՆՑՈՒՄՆԵՐԻՑ ՀԵՏՈ ԷԼ

գ/ **շարունակ** տեղաշարժվել քարակույտների տակով

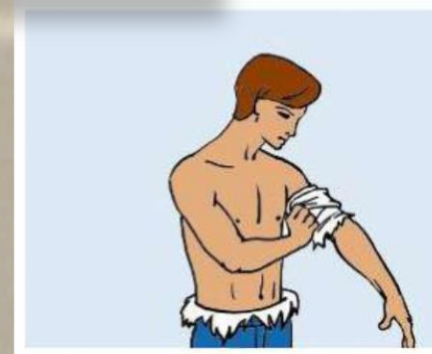
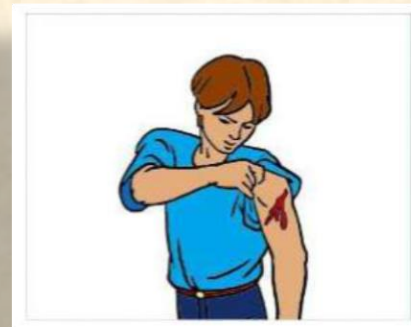
դ/ ՉՍՈՒԼԵ՛Լ

6. ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉՆԵՐԻ ԿԱՐԳ՝ ըստ 7.8 կետի

- ԱՐԱԳՈՒԹՅՈՒՆ
- ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՅԻ ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ
- ԼՐԱՑՈՒՑԻՉ ՄԻԱՎՈՐ



իմիտացիա՝ երկրաշարժից հետո փլատակում



ցուցաբերեք օգնություն
ինքնեդդ ձեզ



փրկարարական օգնություն



հաղթողներին տրվող
ՀԱՎԱՍՏԱԳՐԵՐ



իմիտացիա աթոռակներով՝
փլատակում



5 ճիշտ եւ 4 սխալ
ՊԱՏԱՍԽԱՆ.
5 ճիշտը բնական է

5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՑ ՀԵՏՈ ՓԼԱՏԱԿՈՒՄ ՀԻՇԵ՛Ք, ՁԵՂ ՓՆՏՐՈՒՄ ԵՆ ԵՎ ԱՆՊԱՏՃԱՌ ԿԳՏՆԵՆ

ԸՆՏՐՈՐ
ՃԻՇՏԸ



Պետք է մնալ տվյալ վայրում,
ՉՏԵՂԱՇԱՐԺՎԵ՛Ղ
մինչև ցնցումների ավարտը



ԼՈՒՌ ՆՍՏԵ՛Ղ, ՉՇԱՐԺՎԵ՛Ղ.
ՑՆՑՈՒՄՆԵՐԻՑ ՀԵՏՈ ԷՒ

Տարբեր առարկաներով
հարվածել իրար ձայնային
ազդանշան ունենալու
համար, ձեր գտնվելու տեղի
մասին տեղեկացնելու
նպատակով

Ցնցումների ավարտից հետո
զգուշորեն տեղափոխվել առավել
անվտանգ վայր, պատասպարվել.
ուսումնասիրել տեղանքն ու
փորձել ելքեր գտնել

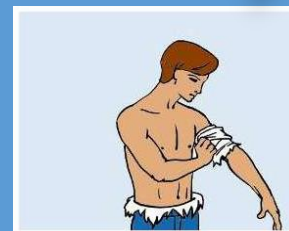


սուլել սուլիչով,
գոռալ փրկություն,
սակայն ոչ շարունակ

ՉՍՈՒԼԵ՛Ղ

ՇԱՐՈՒՆԱԿ ՏԵՂԱՇԱՐԺՎԵԼ
ՔԱՐԱԿՈՒՅՏԵՐԻ ՏԱԿՈՎ

ՇԱՐՈՒՆԱԿ ԳՈՌԱԼ
ՕԳՆՈՒԹՅՈՒՆ



Եթե վիրավորվել եք և
արյունահոսում եք, հնարավորինս
արագ կապեք վերքը:
Տեղաշարժվեք
անհրաժեշտության դեպքում,
որպեսզի շատ չարյունահոսեք:

N 5 Շ/Խ-Վ

ՓԼԱՏԱԿՈՒՄ

5 ճիշտ եւ 4 սխալ ՊԱՏԱՍԽԱՆ.

5 ճիշտԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է



ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ

N 6

5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ

ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ

ԵՎ

ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՑ ՀԵՏՈ

ԴՐՍՈՒՄ

ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 6

1. ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ: 5-ԲԱԼԻՑ ԲԱՐՁՐ

ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ ԵՎ ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՑ ՀԵՏՈ ՊՐՍՈՒՄ

Այս շխաղ-վիկտորինայում խաղարկային արհեստական նմանակումների միջոցով զարգացնել իրադարձությունների ընթացքը համաձայն առաջադրանքի:

2. ՆՊԱՏԱԿ

Շխաղ-վիկտորինայի մասնակիցների ակտիվ, գրագետ և անվնաս **մրցակցային** գործողությունները նմանակմամբ՝ երկրաշարժի ժամանակ և երկրաշարժից հետո դրսում լինելու դեպքում որոշակի ԱՐԳԵԼՔՆԵՐԻ կամ ԽՈՉԸՆԴՈՏՆԵՐԻ հաղթահարում: Կլինի ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ համար նախատեսված ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՍԵՂԱՆ, ՊԱՅՈՒՍԱԿ, ՅՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐ վրան գրված ՃԻՇՏ և ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ: Ֆուտուցչի սուլիչի ազդարարմամբ, յուրաքանչյուր թիմից երկուական աշակերտ (կամ մեկական) միաժամանակ կատարում են նույն առաջադրանքը տարբեր վարժանքներով:

ՀՈՒՇՈՒՄ

Երկրաշարժի ժամանակ երբ ցնցումները զգալի են: Նախ հարկավոր է հեռանալ բաց ու ԱՆՎՏԱՆԳ ՏԱՐԱԾՔ, հնարավորինս հեռու շենք-շինություններից, երկաթյա կառույցներից, ծանր վահանակներից, էլեկտրական սյուներից, մեծ արձաններից, գովազդային վահանակներից, հաստաբուն ծառերից, այլ վտանգավոր վայրերից

- ուժեղ ցնցումների դեպքում, **երբ կորցնում եք հավասարակշռությունը**, հարկավոր է **կքանստելով** հեռանալ բաց տարածք պաշտպանվելով թափվող քարակտորներից և այլ վտանգավոր իրերից, ձեռքերով կամ այլ միջոցներով ծածկելով գլուխը

- երբեք չթաքնվել ցանկացած տիպի **կամուրջների և վերգետնյա անցումների տակ:**

- զգուշանալ նաև գետնի ճեղքվածքներից ու փոսերից

- երբեք **չմտնել շենք-շինություններից ներս**, մետրո կամ գետնանցում:

Իրականացնել վերոգրյալ ողջ իրավիճակը գործողություններով:



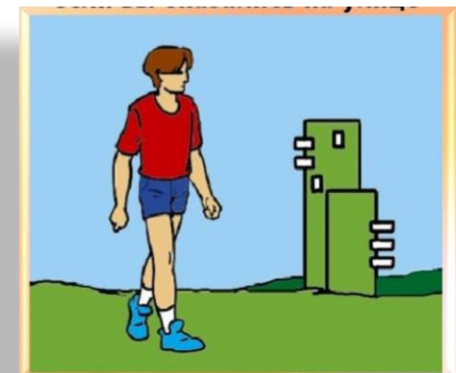
մեքենան լքելիս ձեռքերը պահել գլխավերևում



մրցույթի փուլ՝ պաստառի մոտ



հանձնաժողով



հեռանալ բաց ու անվտանգ տարածք

Ֆ/ուսուցչի սովիչի ազդարարմամբ, յուրաքանչյուր թիմից երկուական աշակերտ (կամ մեկական) միաժամանակ կատարում են նույն առաջադրանքը տարբեր վարժանքներով:

3. ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ

ա/ աշակերտներից մեկը: ԵԼՄԱՆ դրություն՝ շարքում կանգնած, իբրև գտնվում է դրսում երկրաշարժի ժամանակ փորձելով փախչել քանդվող շինություններից: Որպես ԽՈՉԸՆԴՈՏԻ կամ ԱՐԳԵԼՔԻ հաղթահարում՝ հենացատկ մ/մ այծիկի վրայով կամ արագ վազքով կամ զիգզագաձև ցատկերով անցնում է մ/մ նստարանը (և այլ վարժանքների կատարում համաձայն նախնական պայմանավորվածության): Վազքով հասնում է ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՍԵՂԱՆԻՆ, ընտրում է ըստ ՈւՂԵՑՈՒՅՑԻ տրված համապատասխան թվով ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԸ ՍԼԱՔՆԵՐՈՎ, և համալրում նախատեսված ՊԱՅՈՒՍԱԿԸ (կամ օգնում ընկերոջը եթե նա դեռ չի ավարտել) ու վազքով հասնում ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ԱՆՎՏԱՆԳ տարածք և համապատասխան ՊԱՏԱՍԽԱՆԱՏՈՒՆԵՐԻ ՈՒՂՂՈՐԴՄԱՄԲ՝ օրինակ թիմի ավագի, նաև այցելում է ՇՏԱԲ և ներկայացնում անձնական և այլ տեղեկություններ:

բ/ աշակերտներից մյուսը ևս ԵԼՄԱՆ դրությունից իմիտացիա՝ այդ պահին **գտնվում է** մեքենայում: Անհրաժեշտ է այն անհապաղ կանգնեցնել որքան հնարավոր է հեռու բարձր շենքերից և վտանգավոր վայրերից, սպասել ցնցումների ավարտին կամ դուրս գալ մեքենայից և տեղափոխվել ԱՆՎՏԱՆԳ ՏԱՐԱԾՔ, սպասելով **պետական մարմինների հաղորդագրությանը** կամ գտնել պետական կազմակերպված **շտաբներ** և տալ տեղեկատվություն՝ անձնական և այլ տվյալների: Տարբեր լուծումներով կատարել անհրաժեշտ գործողություններ, համաձայնեցնելով թիմակիցների հետ, թե ով ինչ կերպ պետք է կատարի առաջադրանքը: Որպես ԽՈՉԸՆԴՈՏԻ կամ ԱՐԳԵԼՔԻ հաղթահարում կատարում է մ/մ հնարքներ՝ անցնում է օղակների արանքներով զիգզագաձև շարժումներով, նմանակմամբ՝ երկրաշարժի իրավիճակում գտնվում է դրսում, հաղթահարում է որոշակի ԽՈՉԸՆԴՈՏ, փորձելով փախչել քանդվող շենք-շինություններից և այլ վտանգավոր առարկաներից, վայրերից: Վազքով հասնում է ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ՍԵՂԱՆԻՆ ընտրում ըստ ՈւՂԵՑՈՒՅՑԻ ներկայացված թվի ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐՈՎ ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ, տեղադրում նախատեսված ՊԱՅՈՒՍԱԿՈՒՄ ու սպասում այլ առաջադրանք կատարող ընկերոջը (կամ օգնում ընկերոջը, եթե նա դեռ չի ավարտել) ու միասին վազքով հասնում են նախանշված ՊԱՅՄԱՆԱԿԱՆ ԱՆՎՏԱՆԳ ՏԱՐԱԾՔ:



զգուշանալ ճեղքերից



պաշտպանվել թափվող քարակտորներից և այլ վտանգավոր իրերից



ներս չմտնել

Այս ամբողջն ըստ կազմակերպիչների համաձայնության. օրինակ՝ միաժամանակ երեք խաղի դեպքում, 6 աշակերտից կազմված 3 թիմերն էլ կարող են կատարել միանման առաջադրանք յուրաքանչյուր թիմից մեկական աշակերտի մրցակցությամբ: Այս ձևաչափը **բոլոր խաղերի համար էլ կիրառելի է:**

4. ԵԼՄԱՆ ԴՐՈՒԹՅՈՒՆ

- ա/ աշակերտներից մեկը՝ կանգնած շարքում, իբրև դրսում
- բ/ աշակերտներից մյուսը՝ նստած մ/մ նստարանին կարծես թե մեքենայում

5. ԳՐՎԱԾ ՏԱՐԲԵՐԱԿՆԵՐ, ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐԻ ՏԵՍՔՈՎ (ԿԱՄ ԱՅԼ) ՃԻՇՏ ԵՎ ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ ՈւՂԵՑՈՒՅՑ՝ 7 ՃԻՇՏ 5 ՍԽԱԼ: 7 ՃԻՇՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է. (ըստ պաստառի կարող են գրառվել նաև այլ ցուցանիշներ):

ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆ ԴՐՍՈՒՄ

- ա/ հեռացեք շենքից, կամուրջներից և էլեկտրասյուներից հեռու ԱՆՎՏԱՆԳ ՏԱՐԱԾՔ
- բ/ երբեք ՇԵՆՔ ՉՄՏՆԵ՝ Ք այնտեղ գտնվողներին դուրս բերելու համար, դա շատ վտանգավոր է
- գ/ մնացեք դրսում, միաժամանակ փնտրեք շենքում գտնվողներին օգնելու տարբերակներ

ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ

- ա/ մտեք շենք այնտեղ գտնվողներին դուրս բերելու համար
- բ/ մտեք կամուրջի, վերնանցումների, մետրոնների և էլեկտրասյուների տակ

ՃԻՇՏ ՊԱՏԱՍԽԱՆ

Եթե երկրաշարժի ժամանակ գտնվում եք ընթացող տրանսպորտում

Ուժեղ երկրաշարժի ժամանակ դուք չեք կարող տիրապետել ղեկը: Տպավորությունն այնպես է, կարծես թողել է մեքենայի անիվը:

- ա/ դանդաղեցրեք ավտոմեքենայի ընթացքը և շարժվեք ճանապարհի աջ կողմով
- բ/ կանգ առեք համեմատաբար բաց տարածությունում՝ կամուրջներից, բարձրահարկերից և էլեկտրասյուներից հեռու



վտանգավոր վայրերից հեռանալ անվտանգ տարածք



մեքենան լքելիս պաշտպանվել թափվող քարակտորներից և այլ վտանգավոր իրերից



գ/ կարող եք մնալ մեքենայում երբ անվտանգ տարածքում եք, հետևեք մեքենայի ռադիոընդունիչով տրվող տեղեկատվությանը և գործեք ըստ այդմ
 դ/ բոլոր մեքենաների մուտքը աղետի գոտի խստիվ արգելվում է, բացի **մասնագիտացված տեխնիկայից, փրկարարական և հրշեջ ջոկատներից, շտապ օգնությունից**

ՄԻԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ

ա/ կանգ առեք կամուրջների, բարձրահարկերի և էլեկտրասյուների մոտ
 բ/ մնացեք մեքենայում, անջատեք մեքենայի ռադիոընդունիչը
 գ/ բոլոր մեքենաներով էլ կարելի է մտնել աղետի գոտի

6. ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉՆԵՐԻ ԿԱՐԳ՝ ըստ 7.8 կետի

- ԱՐԱԳՈՒԹՅՈՒՆ
- ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՅԻ ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ
- ԼՐԱՑՈՒՑԻՉ ՄԻԱՎՈՐ



դրսում կազմակերպչական աշխատանքներ



արգելված վայրեր



ՉԽՈՉԸՆԴՈՏԵ՛Լ փրկարարների և այլ ծառայությունների աշխատանքը



ուսուցում



զգուշանալ ճեղքերից



7 ՃԻՇՏ ԵՎ 5 ՍԽԱԼ
ՊԱՏԱՍԽԱՆ.
7 ՃԻՇՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է

ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻ ԺԱՄԱՆԱԿ ԵՎ ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՑ ՀԵՏՈ ԴՐՍՈՒՄ

ԸՆՏՐԻՐ
ՃԻՇՏԸ



- դանդաղեցրեք ավտոմեքենայի ընթացքը և շարժվեք ճանապարհի աջ կողմով
- կանգ առեք համեմատաբար բաց տարածությունում՝ կամուրջներից, բարձրահարկերից և էլեկտրասյուներից հեռու



- կարող եք մնալ մեքենայում երբ անվտանգ տարածքում եք, հետևեք մեքենայի ռադիոընդունիչով տրվող տեղեկատվությանը և գործեք ըստ այդմ
- բոլոր մեքենաների մուտքը աղետի գոտի խստիվ արգելվում է, բացի. **մասնագիտացված տեխնիկայից, փրկարարական և հրշեջ ջոկատներից, շտապ օգնությունից**



- կանգ առեք կամուրջների, բարձրահարկերի և էլեկտրասյուների մոտ
- մնացեք մեքենայում, անջատեք մեքենայի ռադիոընդունիչը
- բոլոր մեքենաներով էլ կարելի է մտնել աղետի գոտի



- մտեք շենք այնտեղ գտնվողներին դուրս բերելու համար
- մտեք կամուրջի, վերնանցումների, մետրոների և էլեկտրասյուների տակ

- հեռացեք շենքից, կամուրջներից և էլեկտրասյուներից հեռու **ԱՆՎՏԱՆԳ ՏԱՐԱԾՔ**
- երբեք ՇԵՆՔ ՉՄՏՆԵ՛Ք այնտեղ գտնվողներին դուրս բերելու համար, դա շատ վտանգավոր է
- մնացեք դրսում, միաժամանակ փնտրեք շենքում գտնվողներին օգնելու տարբերակներ





N 6 Շ/Խ-Վ

ԴՐՍՈՒՄ

7 ՃԻՇՏ ԵՎ 5 ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆ.

7 ՃԻՇՏԸ ԲԱՎԱՐԱՐ Է

7.8 ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉՆԵՐԻ ԿԱՐԳ: Նախատեսված է 3-6 շ/խաղ-վիկտորինայի համար 3 թիմով:

ԱՐԱԳՈՒԹՅՈՒՆ

- 1 - ին ավարտող թիմին՝ 3 բալ (միավոր)
- 2 - ընդ 2 բալ
- 3 - ընդ 1 բալ

ԳՆԴԱԿԸ ՉԱՄԲՅՈՒՂՈՒՄ

Յուրաքանչյուր մասնակից նետում է մեկ անգամ

- 1 միավոր - զամբյուղի մեջ գցելը

ՈՉ ՃԻՇՏ ՎԱՐՔԻ ԴՐՍԵՎՈՐՈՒՄ ԵՎ ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ՎԱՐԺՈՒԹՅԱՆ ՈՉ ՃԻՇՏ ԿԱՏԱՐՈՒՄ

- 1 միավոր հանել – օրինակ՝ 1 թիմից 5-ը դրսևորեցին սխալ վարք ըստ խաղի՝ ետ են վարադարձել պայմանական վայր, կլինի այսպիսի պատկեր.

$1+1+1+1+1 = 5$ միավոր **կհանենք** մեկ փուլից, եթե չբավարարի միավորը ուրեմն վերջնականից:

ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՅԻ ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ

Կլինեն բազմաթիվ տարբերակներ նյութի վերաբերյալ, ընտրել բոլոր ՃԻՇՏ տարբերակները համաձայն առաջադրանքի և ՈՒՂԵՑՈՒՅՑԻ:

ԲԱԼԸ ըստ ՃԻՇՏ պատասխանների համապատասխան թվի, յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանը 1 միավոր: ՍԽԱԼԻ դեպքում հանել նույնքան ըստ սխալի, յուրաքանչյուր սխալ պատասխանը 1 միավոր:

- ՃԻՇՏ լուծում – բալը՝ ըստ ՃԻՇՏ պատասխանների (ՃԻՇՏ ՊԱՏ.)
- ՃԻՇՏ և ՍԽԱԼ – բալը՝ ըստ ՃԻՇՏ պատասխանների թվի և հանել միավոր ըստ ՍԽԱԼ պատասխանների թվի (ՍԽԱԼ ՊԱՏ.)
- 0 բալ – բացարձակ ՍԽԱԼ լուծում

ԼՐԱՅՈՒՑԻՉ ՄԻԱՎՈՐ – ըստ հանձնաժողովի անդամների հայեցողության՝ ֆիքսված միավոր ____1____ գումարել կամ հանել:

Օրինակ՝ *անվտանգ գործողությունները, խուճապը, կարգապահությունը՝ հրահանգների կատարման հստակությունը (թիմերի անունների անվանականչը ողջ թիմակիցներով, ըստ խաղի ավարտին համապատասխան տեղակայման վայրի) և այլն:*

օրինակելի

ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ԹԵՐԹԻԿ

օրինակելի

ՀՀ ՆԳՆ «ՍՊՏԾ» ՊՈԱԿ ԲՏԱԿ

ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՆԵՐԻ

ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ԹԵՐԹԻԿ

_____ փուլից _____ թիմի համար

Դպրոցի անունը և համարը

Մրցակցող թիմերը՝ դասարանները

Թիմերի համարները և անունները՝

N 1 _____

N 2 _____

N 3 _____

Հանձնաժողովի անդամ _____
(պաշտոն) (ստորագրություն) (անուն, ազգանուն)

« _____ » _____ 202 թ.

ԹԻՄԵՐԻ ՀԱՄԱՐՆԵՐ ԱՆՈՒՆՆԵՐ	Շ/ԽԱՂ- ՎԻԿՏ. N	Շ/ ԽԱՂ- ՎԻԿՏ. ՎԵՐՆԱ ԳԻՐ	օրինակելի ՄԻԱՎՈՐՆԵՐ						
			Արագու թյուն	Գնդակ/ զամբյուղ	Վիկտորինա		Լրացուցիչ	Ամփոփմեկ փուլի	Վերջնական
					Ճ/Պ	ՍԽ/Պ			
3 թիմի օրինակով	3								
N 1	N 1	...պայուսակը							
	N 2	Ցածրա հարկում							
	N 3	Փլատակում							
N 2	N 1	...պայուսակը							
	N 2	Ցածրա հարկում							
	N 3	Փլատակում							
N 3	N 1	...պայուսակը							
	N 2	Ցածրա հարկում							
	N 3	Փլատակում							

9. ԼՐԱՑՈՒՑԻՉ ՆՅՈՒԹ

Հիշողության 4 տեսակները

- ❑ ՇԱՐԺՈՂԱԿԱՆ ՀԻՇՈՂՈՒԹՅՈՒՆԸ, որը կապված է շարժումների մտապահման և վերարտադրման հետ.
- ❑ ՀՈՒՋԱԿԱՆ ՀԻՇՈՂՈՒԹՅՈՒՆԸ, որը **զգայական ընկալումների** և դրանք առաջացնող օբյեկտների մտապահումն ու վերարտադրումն է և կողմնորոշված է **զգացմունքների վրա՝ խաղային մրցակցության ոգևորվածություն, զգացմունքայնություն.**
- ❑ ՊԱՏԿԵՐԱՎՈՐ ՀԻՇՈՂՈՒԹՅՈՒՆԸ, որի ոլորտն առարկաների, երևույթների և դրանց **հատկությունների զգայական պատկերների մտապահումն է**, պատկերների միջոցով ընկալելու ունակությունը. պատկերավոր հիշողությունը լինում է - **տեսողական, լսողական, շոշափական** և այլն.
- ❑ ԽՈՍՔԱՏՐԱՄԱԲԱՆԱԿԱՆ ՀԻՇՈՂՈՒԹՅՈՒՆԸ, որը կապված է **մտքերի, հասկացությունների, հետևությունների** մտապահման, ճանաչման ու վերարտադրման հետ. հիշողության այս տեսակի համար **կարևոր է ուսուցումը:**

ՀՂՈՒՄ՝ Դպրոցական Մեծ Հանրագիտարան, Գիրք I <https://www.encyclopedia.am/pages.php?bld=1&hld=452>

10. ՏԵՂԵԿԱՏՎՈՒԹՅՈՒՆ

Բարեհաջող իրականացված պիլոտային ծրագիրը դպրոցներում, առաջացրեց մեծ ոգեշնչվածություն և մեծ աջակցություն ի դեմս տնօրենների, ինչպես նաև պատրաստակամություն իրենց դպրոցներում այն կրկին իրականացնելու ակնկալիքով: Իսկ լայնածավալ մոնթորինգի արդյունքում տնօրենների կողմից ունեցանք բազմաթիվ առաջարկներ, իրենց դպրոցներում ևս այն իրականացնելու համար:

11. ԱՄՓՈՓՈՒՄ

Ավարտելով շարադրանքը տեղեկացնեմ նաև, որ տարաբնույթ հարցումների և համացանցային որոնումների արդյունքում պարզվեց, որ կան ԵՐԿՐԱՇԱՐԺԻՑ ՊԱՇՏՊԱՆՎԵԼՈՒ ՎԱՐՔԱԿԱՆՈՆՆԵՐԻ ուսուցման բեմականացված խաղեր և վիկտորինաներ: **Միգուցե կլինեն նաև այս ձևաչափով ձեռնարկներ կամ միջոցառումներ, սակայն բազմաբնույթ փնտրտուքներում, ներդրման և կիրառման տեղեկատվություն ՁԻ ՀԱՆԴԻՊԵԼ: Հավանական է նաև, որ այն մեզ պարզապես հասանելի չէ:**

Փորձի փոխանակման նպատակով առաջարկում եմ **համագործակցել շահագրգիռ կառույցների հետ ևս՝** ՀՀ կրթության, գիտության, մշակույթի և սպորտի նախարարության, ՏԻՄ հանրակրթության վարչության, Հայաստանի ֆիզիկական կուլտուրայի և սպորտի պետական ինստիտուտի, Հայկական պետական մանկավարժական համալսարանի (ՀՊՄՀ) և այլն:

Հարգելի ընթերցող, հայցում եմ Ձեր աջակցությունը **նախաձեռնությունը էլ ավելի ակտիվ կյանքի կոչելուն**, որի պարագայում որպես ծրագիր այն կներդրվի դպրոցներում:

Ձեր կողմից նշված դիտողություններն ու առաջարկներն **անկասկած** հաշվի կառնվեն հետագա տարբերակներում:

Նախատեսվում է կազմել ՁԵՌՆԱՐԿ 1-4-րդ դասարանների, կրտսեր դպրոցական և նախադպրոցական տարիքի երեխաների, **ինչպես նաև հասարակության տարբեր տարիքային խմբերի** (ուսուցիչներ, ծնողներ) ու նեղ մասնագիտական ոլորտների համար:

ՇՆՈՐՀԱԿԱԼՈՒԹՅՈՒՆՍ ԵՄ ՀԱՅՏՆՈՒՄ «ՍՊՏԾ» ՊՈԱԿ-ի տնօրեն Ս.Մարգարյանին, գլխավոր խորհրդական Հ.Պետրոսյանին, փորձագետ Ա.Առաքելյանին, ԲՏԱՎ պետ Ս.Դարբինյանին, Հյուսիսային տարածաշրջանային կենտրոնի ԲՏԱԲ-ի պետ Ե.Սեփապոսյանին, ինչպես նաև գործընկերներիս և աջակիցներիս:

Խնդրում եմ Ձեր դիտողություններն ու առաջարկություններն ուղարկել **aida_avetisyan@mail.ru էլ.հասցեին:**
ԿՈՆՏԱԿՏԱՅԻՆ ՏՎՅԱԼՆԵՐ՝

ՀՀ ՆԳՆ «ՍՊՏԾ» ՊՈԱԿ ԲՏԱՎ պետի տեղակալ
Աիդա Ավետիսյան Աշոտի
Հեռախոս՝ 060 37 22 30 աշխատանքային
Բջջային՝ 091 544 281, 098 666 011

12. ՀԱՊԱՎՈՒՄՆԵՐ

- **ՀՀ ՆԳՆ** – Հայաստանի Հանրապետության Ներքին գործերի նախարարություն
- **ՀՀ ԱԻՆ** – Հայաստանի Հանրապետության Արտակարգ իրավիճակների նախարարություն
- **«ՍՊՏԾ» ՊՈԱԿ** – սեյսմիկ պաշտպանության տարածքային ծառայություն պետական ոչ առեվտրային կազմակերպություն
- **ԲՏԱՎ** – բնակչության հետ տարվող աշխատանքների վարչություն

- **Շ/խաղ** – շարժական խաղ
- **Ճ/Պ** – ՃԻՇՏ պատասխան
- **ՍԽ/Պ** – ՍԽԱԼ պատասխան
- **ՃԻՇՏ ԵՎ ՍԽԱԼ Պ.** – պատասխան
- **Ֆ/ուսուցիչ** – ֆիզկուլտուրայի ուսուցիչ
- **Ֆ/դահլիճ** – ֆիզկուլտուրայի դահլիճ
- **Մ/մ** – մարմնամարզական պատ (շվեդական պատ), նեքնակներ և այլն

13. ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ՏԵՐՄԻՆԱԲԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

- Շարասյուն (калона) – կանգնած իրար ետևից միմյանց թիկունքից
- Տողան (шеренга) – շարված իրար կողք–կողքի, մի գծի վրա
- Շարային քայլք – զգաստ քայլ
- Մարմնամարզական ներքնակ
- Մարմնամարզական այծիկ
- Հենացատկի կամրջակ
- Բուլավաներ
- Սպորտային առարկաներ և գույք, գործիքներ
- Արգելքներ (հաղթահարում)
- Գնդակ (վարում և նետում օդակի մեջ)
- Գլուխկոնձի մ/մ ներքնակի վրա

- Սողանցում մ/մ նստարանի վրա
- Կանգնակ (տեղափոխում և փոխանցում)
- Զիզգագաձև էստաֆետա
- Մագլցում պարանի վրայով
- Հենացատկ մ/մ այծիկի վրայով
- Տղաները ձգում պտտածողին 5-10 անգամ, պտտածողից կախ վիճակից
- Բարձրանալ զուգափայտերի վրա, փորձել ձեռքերի վրա հենաված պահել 3 վայրկյան
- Գերանի վրա քայլք ձեռքերը կողմ տարածած, կքանստել բարձրանալ և այլն
- ՄՐՑՈՒՅԹԻ ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ՓՈԻԼ - **մի քանի** շ/խաղ-վիկտորինաների համար կազմակերպված ՄՐՑՈՒՅԹ
- **մրցակցային փուլ**, գործողություններ – **մեկ** շ/խաղ-վիկտորինայի ժամնակ կատարվող վարժություններ

14. ՀՂՈՒՄՆԵՐ

	ՕՐԵՆՔՆԵՐ, ԳՐՔԵՐ, ՈՐՈՇՈՒՄՆԵՐ	ԿԱՅՔ	ԱՅԼ ՆՇՈՒՄՆԵՐ		
1	Յու. Բալասանյան՝ «Սեյսմիկ պաշտպանությունը և նրա կազմակերպումը»		https://www.youtube.com/watch?v=dYVmBAsjjE		
2	«Հաշտ ապրենք երկրաշարժի հետ» /տեսադարան/				
3	ՀՀ ԿԱՌԱՎԱՐՈՒԹՅԱՆ ՈՐՈՇՈՒՄ «ՀՀ ՏԱՐԱԾՔՈՒՄ ՍԵՅՍՄԻԿ ՌԻՍԿԻ ՆՎԱՋԵՑՄԱՆ ՀԱՄԱԼԻՐ ԾՐԱԳՐԻ ՄԱՍԻՆ»	http://www.irtek.am/views/act.aspx?aid=7342			ՀՀ կառավարություն 10.06.1999 N 429 Որոշում
4	ՀՀ ՕՐԵՆՔԸ «ՍԵՅՍՄԻԿ ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅԱՆ ՄԱՍԻՆ» ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ՕՐԵՆՔՈՒՄ ՓՈՓՈԽՈՒԹՅՈՒՆ ԿԱՏԱՐԵԼՈՒ ՄԱՍԻՆ	http://www.irtek.am/views/act.aspx?aid=89122&sc=%20			Ընդունված է 2017 թվականի մարտի 1-ին
5	ՀՀ ԿԱՌԱՎԱՐՈՒԹՅԱՆ ՈՐՈՇՈՒՄԸ ՀՀ ԿԱՌԱՎԱՐՈՒԹՅԱՆ 2010 ԹՎԱԿԱՆԻ ԱՊՐԻԼԻ 8-Ի N 439-Ն ՈՐՈՇՄԱՆ ՄԵՋ ՓՈՓՈԽՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԿԱՏԱՐԵԼՈՒ ՄԱՍԻՆ	https://www.arlis.am/DocumentView.aspx?docid=70297	Ուժի մեջ մտնելու ամսաթիվը	18.08.2011	
6	ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉ Հավելված ՀՀ կառավարության 2011 թվականի հուլիսի 28-ի N 1088 - Ն որոշման «Հավելված N 1,2 ՀՀ կառավարության 2010 թվականի ապրիլի 8-ի N 439-Ն որոշման	https://www.e-gov.am/u_files/file/decrees/kar/2011/07/11_1088.pdf			
7	ՀԱՅԿԱԿԱՆ ԿՐԹԱԿԱՆ ՄԻՋԱՎԱՅՐ ՊԱՇԱՐՆԵՐԻ ՇՏԵՄԱՐԱՆ Ֆիզիկական կուլտուրա (1-9 դաս., 2012թ.)	https://lib.armedu.am/resource/92			
8	ՀՀ օրենքը «Հանրակրթության մասին»	https://www.arlis.am/documentview.aspx?docid=94683	Ուժի մեջ մտնելու ամսաթիվը	03.01.2015	
9	ՀՀ ՕՐԵՆՔԸ ՀՀ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ 2011-2015ԹԹ. ՊԵՏԱԿԱՆ ԾՐԱԳԻՐԸ ՀԱՍՏԱՏԵԼՈՒ ՄԱՍԻՆ	http://www.irtek.am/views/act.aspx?aid=150178			ՀՀ 23.06.2011 N ՀՕ-246-Ն օրենք
10	Դպրոցական Մեծ Հանրագիտարան, Գիրք I	https://www.encyclopedia.am/pages.php?bld=1&hld=452			
11	ՆԱՅԻՐԻ հայերենի ուղղագրիչ բառարան	http://nayiri.com/search?l=hy_LB&dt=HY_HY&r=0&query=%D5%A1%D5%BC%D5%A1%D5%BB%D5%A1%D5%A4%D6%80%D5%BE%D5%A1%D5%AE+			
12	ԼՈՒՍԱՆԿԱՐՆԵՐ ԵՎ ՆԿԱՐՆԵՐ թվով մոտ՝ 144 (68 / 76) - բազմաթիվ ինտերնետային կայքերից - ԱՆՏԻԿՅԱՆ կրթահամալիրի 6-րդ դասարանի սաների, (ֆիզկուլտուրայի ուսուցչուհի Զինաիդա Պապյան.) N 21 դպրոցի 4-րդ դասարանում կատարված նկարներ և որոշ դպրոցների Երևան քաղաքի և մարզերի - Երևանի դպրոցներում՝ N 126, N 53, N 62, իրականացված սպորտային և շարժական խաղ-վիկտորինաներից նկարներ				

15. ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ	Էջեր
ՏԻՏՂՈՍԱԹԵՐԹ	1-2
1. ՈՐՆ Է ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՁԵՌՆԱՐԿԻ ՍՏԵՂԾՄԱՆ ՆՊԱՏԱԿՆ ՈՒ ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ	3
ՆՊԱՏԱԿ, ԽՆԴԻՐ	4
2. ՀԻՄՆԱՎՈՐՈՒՄ ԵՎ ՓԱՍՏԱՐԿՆԵՐ, ԹԵ ԻՆՉՈՒ ՊԵՏՔ Է ԿՅԱՆՔԻ ԿՈՉԵԼ ԱՅՍ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՁԵՌՆԱՐԿԸ	4-5
3. ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ԱՐԴՅՈՒՆՔ	5
4. ՌԻՍԿԵՐ	5
5. ՀԵՌԱՆԿԱՐԱՅԻՆ ԾՐԱԳՐԵՐ	6
ՆԵՐԳՐԱՎՎԱԾՈՒԹՅՈՒՆ ԾՐԱԳՐԻ ԻՐԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՅԻՆ	6
6. ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՆԵՐԻ ՄՐՑՈՒՅԹԻ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ԵՎ ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ՁԵՎԱԶԱՓԻ ՍԱՀՄԱՆՈՒՄԸ. 6.1 - 6.20 ԿԵՏԵՐԸ	7-14
6.1 ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՉԱԿԱՆ ՓՈՒԼ	8
6.2 ՄՐՑՈՒՅԹԻ ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ՓՈՒԼ	8
6.3 ԴԱՀԼԻՃԻ ՁԵՎԱՎՈՐՈՒՄ ՆԱԽԱՏԵՍՎԱԾ ԱՆՀՐԱԺԵՇՏ ԳՈՒՅՔՈՎ	8
6.4 ՀԱՆՁՆԱԺՈՂՈՎ	9
6.5 ԹԻՄԵՐԻ ՏԵՂԱԿԱՅՈՒՄ ՖԻԶԿՈՒԼՏՈՒՐԱՅԻ ԴԱՀԼԻՃՈՒՄ	9
6.6 ԹԻՄԵՐԻ ԿԱԶՄ	9
6.7 ԹԻՄԵՐԻ ՄԱՍՆԱԿՑՈՒԹՅՈՒՆ	9
6.8 ԹԻՄԵՐԻ ԱՆՈՒՆՆԵՐ ԵՎ ՆՇԱՆԱՔԱՆ	10
6.9 ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ ԳՐՎԱԾ ՏԱՐՔԵՐԱԿՆԵՐ ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐԻ ՏԵՍՔՈՎ (ԿԱՄ ԱՅԼ) ՃԻՇՏ ԵՎ ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ	10
6.10 ՈւՂԵՑՈՒՅՑ ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ	11
6.11 ԹԻՄԵՐԻ ՀԵՐԹԱԿԱՆ ՀԱՄԱՐՆԵՐ ԸՆՏՐՈՒԹՅՈՒՆԸ ՎԻՃԱԿԱՀԱՆՈՒԹՅԱՄՔ	11
6.12 ՄԻՋՈՑԱՌՄԱՆ ՄԵԿՆԱՐԿ (CTAPT)	11
6.13 ՄԵԿՆԱՐԿ ՑՈՒՐԱՔԱՆՉՅՈՒՐ Շ/ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՅԻ (ՀՐԱՀԱՆԳԱՎՈՐՈՒՄԸ ՍՈՒԼԻՉԻ ԱԶԴԱՐԱՐՄԱՄՔ)	11
6.14 ՀԵՐԹԱԿԱՆ ՓՈՒԼԻ ԱՎԱՐՏ	11-12
6.15 ԹԻՄԵՐԻ ԱՎԱԳՆԵՐ	12
6.16 ԱՋԱԿՑՈՒԹՅՈՒՆ ԹԻՄԻՑ	12
6.17 ԱԿՏԻՎ ՀԱՆԳԻՍՏ. ԼԻՑՔԱԹԱՓՈՒՄ. ԴԱԴԱՐ	12
6.18 ՀԱՆՁՆԱԺՈՂՈՎ, ԿԱԶՄԱԿԵՐՊԻՉ, ՖԻԶԿՈՒԼՏՈՒՐԱՅԻ ՈՒՍՈՒՑԻՉ	13
6.19 ԱՄՓՈՓՈՒՄ	13

6.20 ԽՐԱԽՈՒՍԱՆՔՆԵՐ	13
ՖԻԶԿՈՒԼՏՈՒՐԱՅԻ ԴԱՀԼԻՃՈՒՄ. ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐԻ ԿԱՏԱՐՈՒՄ	14
7. ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՆԵՐԻ ԱՄԲՈՂՋԱԿԱՆ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ. 7.1 - 7.10 ԿԵՏԵՐԸ	15-21
7.1 ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ	16
7.2 ՆՊԱՏԱԿ	16
7.3 ԱՐԳԵԼՔԻ ՀԱՂԹԱՀԱՐՈՒՄ	16
7.4 ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ	17
7.5 ԵԼՄԱՆ ԴՐՈՒԹՅՈՒՆ	17
7.6 ՀԱՐՑ-ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐԻ ԳՐԿԱԾ ՏԱՐԲԵՐԱԿՆԵՐ ՑՈՒՑԱՆԱԿ-ՍԼԱՔՆԵՐԻ ՏԵՍՔՈՎ (ԿԱՄ ԱՅԼ) ՃԻՇՏ ԵՎ ՍԽԱԼ ՊԱՏԱՍԽԱՆՆԵՐ	17-18
7.7 ՑՈՒՑՈՒՄՆԵՐ	18
Արգելված վայրերի պաստառներ նաև ստվարաթղթե կաղապարների համր և ՑՈՒՑԱՆԱԿ ՍԼԱՔՆԵՐ	19
7.8 ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉՆԵՐԻ ԿԱՐԳ	20
7.9 ԼՐԱՑՈՒՄ, ՏԵՂԵԿԱՏՎՈՒԹՅՈՒՆ	20
7.10 ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ԹԵՐԹԻԿ	20
ԱՄՓՈՓ ՑԱՆԿ 8. ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԵՎ ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱՆԵՐ N 1 - 6	21
8.1 ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 1	22-28
8.2 ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 2	29-34
8.3 ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 3	35-41
8.4 ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 4	42-47
8.5 ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 5	48-53
8.6 ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂ-ՎԻԿՏՈՐԻՆԱ N 6	54-60
• ՕՐԻՆԱԿԵԼԻ ՁԵՎԱԶԱՓԵՐ	61-62
9. ԼՐԱՑՈՒՑԻՉ ՆՅՈՒԹ	63
10. ՏԵՂԵԿԱՏՎՈՒԹՅՈՒՆ	63
11. ԱՄՓՈՓՈՒՄ	64
12. ՀԱՊԱՎՈՒՄՆԵՐ և ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ՏԵՐՄԻՆԱԲԱՆՈՒԹՅՈՒՆ	65
13. ՀՂՈՒՄՆԵՐ	66
14. ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ	67-68