**ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ**

**«ԿՐԹՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆ» ՍՈՑԻԱԼ-ԲԱՐԵԳՈՐԾԱԿԱՆ ԿՐԹԱՄՇԱԿՈՒԹԱՅԻՆ ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Խումբ ԻՆՖՈՐՄԱՏԻԿԱ

Թեմա ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՆԱԽԱԳԾԱՅԻՆ ՄԵԹՈԴՈՎ ԿԻՐԱՌԱԿԱՆ ՏԱՐԲԵՐ ԾՐԱԳՐԵՐԻ ՄԻՋՈՑՈՎ ՑՈՒՑԱԴՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ՍՏԵՂԾՄԱՆ ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՀՄՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ՁԵՎԱՎՈՐՈՒՄՆ ՈՒ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄԸ

Հետազոտող՝ ԱՐՄԵՆ ՄԿՐՏՉՅԱՆ

ՀՀ ՍՅՈՒՆԻ ՄԱՐԶԻ ՔԱՐԱՀՈՒՆՋԻ ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ ԴՊՐՈՑԻ ԻՆՖՈՐՄԱՏԻԿԱՅԻ ՈՒՍՈՒՑԻՉ

Ղեկավար՝ ՆԻՆԵԼ. ՆԱՀԱՊԵՏՅԱՆ

ԳՈՐԻՍ

2022

**ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ**

[ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ 3](#_Toc468575201)

[ԹԵՄԱՅԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՍԻՐՄԱՆ ՆԱԽԱԳԾԻ ՊԼԱՆ 6](#_Toc468575202)

[Նպատակը 6](#_Toc468575204)

[Խնդիրները 6](#_Toc468575205)

[ՆԱԽԱՊԱՏՐԱՍՏԱԿԱՆ ՓՈՒԼ 7](#_Toc468575206)

[ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՓՈՒԼ 8](#_Toc468575207)

[ԵԶՐԱՓԱԿԻՉ ՓՈՒԼ 8](#_Toc468575208)

[ԱՄՓՈՓՄԱՆ ՓՈՒԼ 8](#_Toc468575209)

[ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ 10](#_Toc468575210)

[ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ 13](#_Toc468575211)

# 

**ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ**

Մարդկության զարգացման ժամանակակից փուլը բնութագրվում է որպես տեղեկատվական հասարակության կայացման փուլ: Այս փուլում մարդկային գործունեության բոլոր ոլորտներում տեղեկատվական տեխնոլոգիաները առավել կարևոր դեր ունեն, քան մյուս ոլորտների տեխնոլոգիաները: Հասարակության տեղեկատվացումը (ինֆորմացումը), ինչը բնութագրվում է մյուս ապրանքատեսակների նկատմամբ ինֆորմացիայի մասնաբաժնի անընդհատ աճով, անխուսափելի գործընթաց է: Այդ պատճառով տեղեկատվական տեխնոլոգիաների նպատակահարմար օգտագործման խնդիրների լուծումը առաջնային նշանակություն է ստանում: Փաստորեն բոլոր բնագավառների տեղեկատվացման շնորհիվ տեղեկատվական տեխնոլոգիաները առաջատար դեր են ստանձնել: Ընդ որում, հասարակության համատարած տեղեկատվացումը մարդկության զարգացման անխուսափելի փուլ է:

Մյուս կողմից տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառումը գործնականում ապահովում է ինֆորմացիայի որակի բարձրացմանը, ճշտության և օպերատիվության աճը, հետևաբար նաև, որոշումների ընդունման ժամանակին լինելը: Համաշխարհային պրակտիկան հաստատում է, որ եկել է այնպիսի ժամանակաշրջան, երբ հնարավոր չէ կյանքի տարբեր խնդիրների լուծումը կազմակերպել առանց տեղեկատվական տեխնոլոգիաների, ցանցային տեխնոլոգիաների կիրառության: Տարեցտարի աճում է այդ տեխնոլոգիաների պահանջարկը: Միաժամանակ աճում են նաև պահանջները այդ տեխնոլոգիաներն օգտագործող մասնագետների նկատմամբ: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները գործնականում կիրառվում են ավտոմատացված տեղեկատվական համակարգերում: Ավտոմատացված տեղեկատվական համակարգերը հնարավորություն են տալիս ավտոմատացնել մարդկանց պրոֆեսիոնալ գործունեության այս կամ այն ոլորտը` համակարգչային միջոցների և տեխնոլոգիաների օգտագործման շնորհիվ: Այսպիսով, տեղեկատվական տեխնոլոգիաները մարդկանց պրոֆեսիոնալ գործունեության ավտոմատացման հիմնական գործիքներն են: Ուստի այժմյան կրթության համակարգի գլխավոր խնդիրներից մեկն է դարձել կրթել ժամանակաշրջանի մարտահրավերներին պատրաստ սերունդ, այնպիսի սերունդ, որն ազատորեն տիրապետի այդ տեխնոլոգիաներին ու դրանք հետագայում կիրառի իր մասնագիտական գործունեության ընթացքում: Հետևաբար, դպրոցը պետք է նախապատրաստի սովորողներին ինֆորմացիոն հոսքերի այս հսկայածավալ դաշտում ու ժամանակաշրջանում կարողանալ օգտագործելով նշված տեխնոլոգիաների ընձեռած հնարավորությունները, առավել ևս համացանցի առկայության պայմաններում և անհրաժեշտի ու վտանգների սարդոստայնում զտել, առանձնացնել պիտանի ու անպիտան ինֆորմացիան՝ խնայելով ներկայումս այնքան կարևոր դարձած ժամանակային ռեսուրսը: Եվ այս կարևոր ու բարդ խնդիրը դրված է դպրոցում ինֆորմատիկայի առարկայի ուսուցիչների վրա: Ուսուցիչն այդպիսի պահանջներին համապատասխան սերունդ տալու, աշակերտին՝ ապագա մասնագետին, նշված գիտելիքներով զինելու համար փորձում է կիրառել բազմազան մեթոդներ, հնարքներ:

Սույն աշխատանքը նախատեսված է հետազոտական մեթոդով վերը նշված մեծ նպատակի մի փոքր խնդիրը լուծել՝ այն է, գործնականում երեխաներին սովորեցնել ճիշտ և ապահով օգտվել ինֆորմացիայի աղբյուրներից՝ առավելապես համացանցից, կարողանալ զտել պիտանի ինֆորմացիան ընդհանուր հոսքից, աշխատել տեղեկատվական տեխնիկական ու ծրագրային /տվյալ դեպքում՝ հատկապես ցուցադրական նյութեր ստեղծելու համար նախատեսված/ միջոցների հետ: Այսինքնª տեղեկատվական համակարգերի միջավայրում տիրապետել գործնական խնդիրների լուծման մեթոդներին:

Աշխատանքն ունի նաև երկրորդ մեծ նպատակը: Քանի որ մշակությաին արժեքների իմացությունն ու պահպանումը և այն սերունդներին փոխանցելու պարտավորությունը հայ ժողովրդի կենսունակության գրավականն ու հիմնաքարերից մեկն է, մեր կրթահամակարգը կարևոր նպատակ ունի իրականացնել սերնդի ազգային ու համազգային մշակութային արժեքների իմացության ուսուցում: Այս աշխատանքը պլանավորելիս հետազոտական մեթոդով տեղեկատվական տեխնոլոգիաների վերը նշված գործնական հմտությունների ու կարողությունների մշակման ժամանակ որպես թեմատիկա ընտրվել է հայ մշակութային գործիչներից Հովհաննես Այվազովսկու ստեղծած մշակութային արժեքները ներկայացնելու գաղափարը: Ընտրությունը կատարվել է, միաժամանակ, այդ մեծ արվեստագետի կյանքի ու գործունեության օրինակով հայ ժողովրդի համար պատմական այնքան դառը ժամանակահատվածում իր թշվառ ու աշխարհասփյուռ ազգակիցներին օգնելու համար նրա ծավալած վեհանձն գործունեության ոգով երեխաներին կրթելու և դաստիարակելու նպատակով:

Թե ինչու՞ հատկապես նախագծային մեթոդն է ընտրվել դրված նպատակներին հասնելու համար, պայմանավորված է նրանով, որ այս մեթոդն առավելագույնս է հնարավորություններ ընձեռում առօրյա կյանքին առնչվող խնդիրների (տվյալ դեպքում ՏՏ-երի, տեխնիկական ու ծրագրային միջոցների գործնական կիրառությունների ունակությունների, հմտությունների ձևավորման ու մշակման) ուսումնասիրելուն վերաբերող նպատակներին հասնելու համար։

Նախագծային մեթոդը պահանջում է աշակերտների աշխատանքի գիտակցված ծրագրում։ Անհրաժեշտ է նշել, որ այս դեպքում խոսքի հմտությունները գերիշխող չեն, և տարբեր կարողություններ ունեցող աշակերտներ հավասարապես մասնակցում են համատեղ ընտրված խնդրի լուծմանը։

Թեև ուսուցիչները և աշակերտները շարունակում են տարբեր դերակատարում ունենալ, այս մեթոդի աշխատանքների իրականացման համագործակցային բնույթն ապահովվում է նրանով, որ ուսուցչի ղեկավարման դերն աննշան է, նա գործում է գրեթե աննկատ, իսկ համագործակցությունն իրականացվում է միայն համատեղ պլանավորման, գործողությունների և գնահատման միջոցով։

Առաջադրանքների բազմազանությունն աշակերտներին հնարավորություն է տալիս դրանց մասնակցելու տարբեր ձևերով։ Աշակերտները կարող են աշխատանքի իրենց բաժինն ընտրել ըստ իրենց նախկին փորձի, ունակությունների և հավակնությունների՝ առանց ուսուցչի կողմից որևէ մեթոդաբանության կիրառման։

Այս նախագծային մեթոդն առաջարկում է ավելին, քան ավանդական կրթության և դպրոցի շրջանակը: Այն կենտրոնանում է առօրյա կյանքի խնդիրների վրա և կարևորում մասնակիցների փորձառությունը։

# ԹԵՄԱՅԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՍԻՐՄԱՆ ՆԱԽԱԳԾԻ ՊԼԱՆ

# «Ծովի բանաստեղծն ու հայկական մաքառումները»

# *ՆՊԱՏԱԿԸ*

# *1. ՈՒՍՈՒՑՈՂԱԿԱՆ*

# ա) սովորել տեղեկատվության որոնման, զտման, վերլուծման մեթոդները

# բ) սովորել օգտվել հարակից տեխնիկական միջոցներից

# գ) տիրապետել ցուցադրություններ ստեղծելու կիրառական ծրագրերին

# դ) միջառարկայական կապ՝ ինֆորմատիկա-պատմություն

# *2.ԴԱՍՏԻԱՐԱԿՉԱԿԱՆ*

# ա) հայ մշակութային գործիչների ու նրանց ստեղծած արժեքների իմացություն

# բ) հայ ժողովրդի համար նրանց ծավալած վեհանձն գործունեության ոգով դաստիարակվածություն

# *ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ*

# ա) սովորել օգտվել համացանցի ընձեռած հնարավորություններից, համակարգչի հարակից սարքավորումներից

# բ) սովորել ստեղծել ցուցադրություններ, հասկանալ դրանց կազմման կանոնները

# գ) ծանոթանալ հայ մշակույթի մեծագույն ներկայացուցչի կյանքին ու գործունեությանը, նրա արվեստի նշանակությանը

# դ) փորձել պատկերացնել նրա ապրած ժամանակահատվածում հայ ժողովրդի պատմական դառը անցքերը և իմանալ իր ժողովրդին օգնելու համար Այվազովսկու ծավալած գործունեությունը

# ե) զարգացնել թիմում աշխատելու ունակությունները

# *Արդյունքի ներկայացման ձևը*

# ա) ռեֆերատ «Ծովի բանաստեղծը» վերնագրով

# բ) որևէ ցուցադրական ծրագրով ցուցադրության ֆայլի ստեղծում

# ՆԱԽԱՊԱՏՐԱՍՏԱԿԱՆ ՓՈՒԼ

# *Աշխատանքի պլանավորում* - աշխատանքը կատարվելու է խմբերով «Խճանկարի» մեթոդով: Յուրաքանչյուր խմբի համար կազմել աշխատանքային պլան, գրառել ակնկալիքներն ու ձեռք բերվելիք հմտությունները, աշակերտներին ուղղորդելու համար կազմել հղումների ցանկ, ապահովել համակարգչային սարքավորումների աշխատունակությունը:

# *Կազմակերպչական աշխատանք* - դասարանը բաժանել խմբերի.

# 1. Որոնողների խումբ - փնտրում է տեղեկույթ թեմայի մասին

# 2. Համակարգչային մասնագետների խումբ - պատրաստում է ցուցադրության

# ֆայլը

# 3. Գրագիրների խումբ - պատրաստում է ռեֆերատ

# 4. Համակարգողների խումբ - կոորդինացնում են բոլոր խմբերի աշխատանքները, արդյունքների ապահովումը

# Հստակեցնել տեղեկությունների փոխանցման պարբերականությունը, աշակերտներին հանձնարարված մասերի վերաբերյալ զեկույցների ստուգման վերջնաժամկետները

# Գնահատման չափանիշների մշակում

# ա) *գնահատում խմբերում՝* (աշակերտներին հանձնարարված թեմայի մասերը)

# բ) *գնահատումը դասարանում՝* (խմբերի ներկայացումների գնահատումը) որի համար կազմել ռուբրիկներ

# ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՓՈՒԼ

# *ԸՆԹԱՑՔԸ*

# *Սկզբում* - Ներկայացնել թեմայի արդիականությունը, աշխատանքի նպատակները: Կազմակերպել խմբեր: Խմբերին ներկայացնել իրենց աշխատանքային պլանները, անելիքները, ակնկալիքները, գնահատման չափանիշները, որոնց համար անհրաժեշտության դեպքում երեխաների առաջարկներով ճշգրտումներ կատարել:

# *Ընթացքում* - ա) ուղղորդել աշակերտների աշխատանքը

# բ) կոորդինացնել խմբերի հետազոտությունները

# գ) օժանդակել սարքավորումների հասանելիության հարցում

# դ) կազմակերպել միջանկյալ արդյունքների քննարկում

# *Ավարտին* - Ընդհանրացնել ու ամփոփել աշխատանքները, գնահատել խմբերի աշխատանքը /ռուբրիկով/, նախագծել արդյունքների ներկայացման միջոցառումը

# ԵԶՐԱՓԱԿԻՉ ՓՈՒԼ

# *Արդյունքների* – ա) ներկայացնել աշխատանքի ընթացքը, մատնանշել աչքի ընկած ներկայացում աշակերտներին

# բ) ներկայացնել ամփոփված արդյունքները. ռեֆերատ, ցուցադրության ֆայլ

# գ) կատարել ներկայացման գնահատում

# ԱՄՓՈՓՄԱՆ ՓՈՒԼ

# *Հետադարձ կապ*- ա) վերլուծել խմբերի աշխատանքներն ու համեմատել ակնկալիքների հետ

# բ) գրառել հաջողությունները, անհաջողություններն ու դժվարությունները

# գ) նշել թույլ տրված սխալների վերացման ճանապարհներ

# դ) գնահատել նախագծի իրականացման տարբեր փուլերում ընտրված մեթոդների արդյունավետությունը

# ե) պլանավորել հաջորդ անգամ նախագծի մեթոդով կատարվելիք աշխատանքը

**ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ**

Ուսուցման ժամանակակից մեթոդների հիմքում ուսուցման գործընթացում սովորողի ինքնուրույնությունն է, նրա անմիջական, ակտիվ մասնակցությունը այդ գործընթացին: Համագործակցային ուսուցման ժամանակ սովորողը պասիվ ընկալողից վերաճում է հայտնագործողի, հետազոտողի, հետաքրքրասերի: Դպրոցի ուսումնական ծրագրերի կարևոր գործառույթներից մեկը հետազոտական, ստեղծագործական աշխատանքի խթանումն է: Նախագծային աշխատանքը հենց ենթադրում է սովորողի ինքնուրույն գործունեություն, որը որոշակի ժամանակահատվածում (օր, շաբաթ, ամիս) կարող է իրականացվել անհատապես, զույգով կամ խմբով: Պրակտիկան ցույց է տալիս, որ սովորողներն առավել հաճույքով ու ոգևորությամբ սովորում են ուսուցման ժամանակակից /հատկապես նախագծային/ մեթոդներով ուսուցանվող նյութերը, երբ իրենք դառնում են ուսումնական գործընթացի ակտիվ մասնակիցներ։ Այս դեպքում ուսուցիչը դառնում է կազմակերպիչ, խորհրդատու, համակարգող:

Ինտերակտիվ ուսուցման ժամանակ անհրաժեշտ է այնպիսի իրավիճակներ ստեղծել, որ սովորողները յուրօրինակ, նորարարական մոտեցում ցուցաբերեն հարցին՝ խրախուսելով խնդիրների լուծմանը ստեղծագործական մոտեցում ցուցաբերելու ունակություններ՝ ինչը հոգեբանության տեսանկյունից համարվում է արդյունավետ: Ստեղծել այնպիսի պայմաններ, որ երեխաները ինքնուրույն փնտրեն դասընթացի ընթացքում առաջադրված խնդիրների լուծման ուղիները և մեթոդները (ընտրվում են առաջադրված մեթոդներից որևէ մեկը կամ առաջադրում են սեփական տարբերակը, հիմնավորելով լուծումները)։ Ինտերակտիվ ուսուցման մեթոդի ներդրումը ժամանակակից կրթական համակարգում ներկայումս ամենահաջողվածն է ուսումնական գործընթացում: Ընդ որում ինտերակտիվ ուսուցումը ընկալվում է տարբեր կերպ: Ուսուցման նման մեթոդի գաղափարը ձևավորվել է 90-ականների կեսերին, առաջին վեբ-բրաուզերների և ինտերնետային ցանցի կիրառման զարգացմանը զուգընթաց: Այդ պատճառով, մի շարք մասնագետներ ընկալում են այդ ուսուցումը, որպես ինտերնետային ռեսուրսների և համակարգչային ցանցի օգտագործում: Սակայն ընդունելի է նաև ավելի լայն մեկնաբանությունը, ինչպիսին է համագործակցության հասկացությունը, երբ գտնվում եք երկխոսության մեջ ինչ-որ բանի (համակարգիչ) կամ ինչ-որ մեկի (մարդ) հետ: Այս կապակցությամբ նշենք, որ հույժ կարևոր է համագործակցություն ապահովել ոչ միայն աշակերտի և ուսուցչի միջև, այլև ապահովել սովորող-սովորող համագործակցությունը, քանի որ վերջինս կնպաստի աշակերտի խմբային աշխատելու և պատասխանատվություն կրելու հատկության ձևավորմանը: ՈՒսուցման գործընթացը, որը հիմնված է ինտերակտիվ ուսուցման մեթոդների վրա, կազմակերպվում է այնպես, որ խնդրի լուծման բացահայտման գործընթացին մասնակցեն բոլոր երեխաներն առանց բացառության: Համատեղ աշխատանքը նշանակում է, որ նրանցից յուրաքանչյուրն իր ինքնատիպ ներդրումն է ունենում: Վերջինս նպաստում է նաև, որ աշխատանքի ընթացքում տեղի ունենա գիտելիքների ու գաղափարների փոխանակում: Կազմակերպվում է անհատական, զույգերով և խմբային աշխատանքներ, դասընթացի բնույթից կախված ուսուցիչը պետք է մշակի տարաբնույթ հանձնարարություններ-ուսումնասիրություններ, որոնց իրականացման համար երեխաները պետք է կիրառեն տարբեր ուսումնառության աղբյուրներ, ինչպիսիք են գրքերը, դասագրքերը, փաստաթղթերը և այլ տեղեկատվական աղբյուրներ: Ինտերակտիվ մեթոդները հիմնված են ուսումնառվողների փոխադարձ ակտիվ համագործակցության վրա, որի արդյունքների մասին պարտադիր ուսուցիչը պետք է տրամադրի հետադարձ կապ` գնահատելով խմբի ձեռքբերումները, ներկայացնի նրանց թերացումները և ուղղորդի այդ թերացումների ուղղումը: Ստեղծվում է կրթական շփման միջավայր, որը բնութագրվում է բաց գործելաոճով, մասնակիցների համագործակցությամբ, փաստարկներ ներկայացնելու հավասարությամբ, համատեղ կուտակված գիտելիքներով, փոխադարձ գնահատման և վերահսկման հնարավորությունով: Ուսուցիչը նոր գիտելիքներ փնտրելու իր հանձնարարություններով ուսուցման մասնակիցներին ուղղորդում է անկախ հետազոտությունների կատարման:

Փորձեցինք կրթության վերաբերյալ վերը քննարկված մոտեցումը, այն է երեխային ակտիվ մասնակիցը դարձնել ուսուցման գործընթացում, փորձել գործնականում ու հետևել արդյունքներին, ստուգել մեր ակնկալիքների ճշմարտացիությունը։ Ու մեկ անգամ ևս համոզվեցինք նման մոտեցման արդյունավետության մեջ։ Այս աշխատանքում ներկայացվել է ուսուցման ժամանակակից մեթոդներից նախագծային մեթոդի կիրառմամբ դասի նախապատրաստման ու անցկացման, ստացված արդյունքների նկարագրություն, կոնկրետ թեմայի օրինակով մեթոդի վերլուծություն, նախագծի բոլոր փուլերի հանգամանորեն բացատրություն։ Ենթադրվում է, որ աշխատանքը օգտակար կլինի և որպես օրինակ, ուղեցույց կարող է ծառայել սկսնակ մանկավարժների համար։

# ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. <http://library.anau.am/images/stories/grqer/hasarak/Gyulumyan-teghekatvakan.pdf>
2. Ադամ Մերենյի, Վինցե Սաբո, Աթիլլա Տակաչ «101 գաղափար նորարարական մեթոդներ կիրառող ուսուցիչների համար», Microsoft Հունգարիա
3. <http://yachtrus.com/art/ayvazovskiy.html>
4. <http://gallerix.ru/album/aivazovsky>