

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

ԳՈՐԻՍԻ ԹԻՎ 4 ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ

**ՄՈՒԼՏՏԻԼՄԵՐԻՑ ԴԵՊԻ ԽԱՂԵՐԻ ՍՏԵՂԾՈՒՄ
ԽՄԲԱԿԻ ՏԱՐԵԿԱՆ ԾՐԱԳԻՐ**

Ծրագրի հեղինակ ինֆորմատիկայի ուսուցիչ Լ. Բարսյան

Շաբաթական 3 դասաժամ, տարեկան՝ 102 ժամ

2022-2023 ուսումնական տարի

ԾՐԱԳՐԻ ՆՊԱՏԱԿԸ ԵՎ ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ

Տեղեկատվական հասարակությանն անցնելու ժամանակախմբակում մարդու գործունեության կարևորագույն ասպեկտներից է տեղեկատվության հետ արագ և արդյունավետ աշխատելու ունակությունը՝ դրա համար անհրաժեշտ է տիրապետել և կիրառել ժամանակակից տեղեկատվական գործիքները: Սա կրթության մեջ ավելացնում է նոր նպատակ՝ տեղեկատվական հասարակության պահանջներին համապատասխանող տեղեկատվական մշակույթի մակարդակի ձևավորում: Տեղեկատվությունը այլ մարդկանց ընկալման և օգտագործման համար հարմար ձևով ներկայացնելու ունակությունը աշակերտի կրթական իրավասության պայմաններից մեկն է, մուլտիմեդիա շնորհանդեսները տեքստային, գրաֆիկական և այլ տեղեկություններ ներկայացնելու ամենատարածված և մատչելի միջոցն են:

Այս խմբակի հիմքը դասերի անհատական, գործնական և արդյունավետ կողմնորոշումն է: Դա անելու համար աշակերտներին խրախուսվում է սովորել, թե ինչպես աշխատել տեղեկատվության հետ՝ վերլուծել տեղեկատվությունը, ինքնուրույն առաջադրանքներ դնել, կառուցվածքը և տեղեկատվությունը վերածել մուլտիմեդիա ձևի, օգտագործել այն կրթական և կյանքի խնդիրներ լուծելու համար:

Ծրագրի բովանդակությունը նախատեսում է աշակերտների մուլտիմեդիա պրեզենտացիաների և մուլտֆիլմ կոնստրուկտորի հետ աշխատելու հմտությունների զարգացում: Քանի որ այս խմբակն առաջարկվում է դասավանդել 10-12-րդ դասարանների աշակերտների համար, անհրաժեշտ է հաշվի առնել այս տարիքի աշակերտների հնարավորություններն ու առանձնահատկությունները: Ուստի խմբակի

դասերը նախ ներառում են անհիմացիոն ֆիլմերի ստեղծման տեխնիկայի գործնական զարգացում, ապա համակարգչային խաղեր, և միայն դրանից հետո, ձեռք բերված գիտելիքների և հմտությունների հիման վրա, մուլտիմեդիա սլայդների և շնորհանդեսների ստեղծում: Յուրաքանչյուր աշակերտ ստեղծում է իր համար անձնական նշանակություն ունեցող ուսումնական արտադրանք՝ նախ ամենապարզ անհիմացիոն ֆիլմերը, հետո համակարգչային խաղերը, հետո սլայդները և հետո միայն ամբողջական ներկայացումներ:

Այս դասընթացը յուրացնելու արդյունքում աշակերտը տիրապետում է դրա կիրառման անհրաժեշտ գործիքներին ու մեթոդներին: «Մուլտֆիլմերից դեպի խաղերի պատրաստում» դասընթացը կօգնի գործնական կյանքում և՛ աշակերտին, և՛ մեծահասակին հաղորդագրություններ, գովազդներ, «կենդանի» գովազդներ, անհիմացիոն շնորհավորական բացիկներ ստեղծելիս, կհետաքրքրի աշակերտներին այնպիսի հետաքրքրաշարժ առարկայով, ինչպիսին համակարգչային գիտությունն է:

Այս խմբակի նպատակն է զարգացնել աշակերտների անհատական ինքնորոշումը և ինքնազարգացումը արագ զարգացող տեղեկատվական մուլտիմեդիա տեխնոլոգիաների և ռեսուրսների ժամանակաշրջանում:

Խմբակի ծրագիրը առաջնորդվում է հետևյալ կարևորագույն առանցքային կետերով.

- աշակերտի ճանաչողական գործունեության խթանում,
- աշակերտների մեջ հաղորդակցման հմտությունների զարգացում,
- աշակերտի անհատականության ստեղծագործական կարողությունների զարգացում,
- անկախ գործունեության և ինքնակրթության ցանկության պահպանում,

- «Express Animate» ծրագրի օգտագործման գործնական հմտությունների զարգացում,
- խաղային դիզայներ հավելվածի օգտագործման գործնական հմտությունների զարգացում,
- Game Constructor հավելվածն օգտագործելու գործնական հմտությունների զարգացում,
- մասնագիտական ինքնորոշում:

Դասավանդման մեթոդներ

Դասընթացի հիմնական մեթոդաբանական նպատակը աշակերտներին ինքնուրույն, անհատական աշխատանքի հմտություններ սովորեցնելն է նախագծերի գործնական ստեղծման հիման վրա:

Հատուկ ծրագրային միջավայրը դիտարկվում է այն աշակերտների տեսանկյունից, ովքեր ձեռք են բերում տեխնոլոգիական հմտություններ ծրագրային գործիքների հետ աշխատելու համար՝ հիմնված օբյեկտների, գործընթացների և տեղեկատվական արտադրանքների մոդելավորման վրա:

Դասընթացների գերակշռող տեսակը գործնական է: Դասընթացի բոլոր առաջադրանքները կատարվում են «Express Animate, Game Constructor» մուլտֆիլմերի դիզայներ և խաղերի դիզայներ ծրագրային միջավայրերում անհատական համակարգչի միջոցով, Գործնական պարապմունքներին հնարավոր է իրականացնել միջառարկայական կապերի սկզբունքը, որը կծառայի աշակերտի ձեռք բերած գիտելիքների և հմտությունների համախմբմանը դպրոցական այլ առարկաներից:

Դասընթացների ձևն ուղղված է ճանաչողական գործունեության բարձրացմանը, աշակերտների ստեղծագործական գործունեության զարգացմանը:

ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԸ

Ակնկալվող հիմնական վերջնարդյունքը ովորողների գործունեության արդյունքում տարբեր թեմաներով նախագծերի պատրաստումն է: Պատրաստված նոր նախագծերը կօգտագործվեն նաև այլ դպրոցական առարկաների և արտադասարանական գործունեության երեխաների կողմից՝ ստեղծելու վառ հաղորդագրություններ, գովազդներ, կենդանի հայտարարություններ և այլն: Այս աշխատանքը մեծապես պայմանավորված է երեւակայությամբ, գեղարվեստական ճաշակով, առարկայի ոչ ստանդարտ տեսլականով: Խմբակային պարապմունքների արդյունքում աշակերտները կսովորեն ստեղծել անհիմացիոն ֆիլմեր, գովազդներ, կկարողանան ստեղծել իրենց համակարգչային խաղը և կսովորեն ստեղծել մուլտիմեդիա պրեզենտացիաներ:

Դասընթացի արդյունքում աշակերտները **պետք է իմանան** .

- Express Animate, Game Constructor -ի դիզայների հավելվածների նպատակը և հիմնական առանձնահատկությունները.
- ինտերֆեյսի հիմնական տարրերը, վահանակների նպատակը,
 - փուլերը ,
 - նախագծի յուրաքանչյուր օբյեկտի հետ աշխատանքի տեխնոլոգիան,
 - նախագծերի և սլայդների նախագծման եղանակները,
 - սլայդ տեսակավորող գործողությունները,
 - կառավարման կոճակների նշանակում:

Աշակերտները **պետք է կարողանան** .

- ստեղծել մուլտֆիլմերի, համակարգչային խաղերի և սլայդների նախագծեր՝ ըստ ձևանմուշի կամ իր հայեցողությամբ,
- փոխել նախագծի և սլայդի կարգավորումները,
- ստեղծել ֆոն, ստեղծել տեքստ, տեղադրել նկար սլայդի մեջ,
- հարմարեցնել տեքստի, գծագրերի անիմացիաները,
- ավելացնել մուլտիմեդիա էֆեկտներ (ներդիր ձայնային և տեսահոլովակներ ներկայացման մեջ),
- ստեղծել շնորհանդեսներ մի քանի սլայդներից,
- տեղադրեք դիագրամներ, աղյուսակներ, գծապատկերներ,
- աշխատել սլայդ տեսակավորողի հետ,
- Ներկայացման մեջ ստեղծել կառավարման կոճակներ:

ԾՐԱԳՐԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ

Ստեղծեք մուլտֆիլմեր կամ կենդանի նկարներ (30 ժամ)

Համակարգչային ծրագրերի տեսակները, որոնք թույլ են տալիս ստեղծել շարժվող պատկերներ: «Express Animate» մուլտֆիլմի դիզայների հիմնական ֆունկցիոնալությունը. Համակարգչով շարժվող պատկերներ ստեղծելու քայլեր. Համակարգչով պատկերներ ստեղծելու հիմնական գործողություններ: Ֆիլմի գործողություններ. Գործողություններ առարկաների և դերասանների հետ: Գործողություններ ձայնով և երաժշտությամբ: Գործողություններ տեքստով.

Գործնական աշխատանք.

1. Գործողություններ ֆիլմերի հետ՝ ստեղծում, բացում, պահպանում, ջնջում, շարժվում խմբակների միջով, ցանկացած տեսանյութի նման ֆիլմի պահպանում և դիտում, ծրագրից դուրս գալիս:

2. Հետին պլանով գործողություններ՝ ընտրություն, տեղաշարժ, հեռացում:
3. Գործողություններ առարկաների և դերասանների հետ: Դերասանի կամ առարկայի և նրա գործողությունների ընտրություն, հեռացում և շարժում, գործողության փոփոխություն, անիմացիա:
4. Գործողություններ տեքստով. Տեքստի մուտքագրում, տեղափոխում, փոփոխում, անիմացիա և տեքստի ջնջում:
5. Գործողություններ երաժշտությամբ և հնչյուններով: Երաժշտության և հնչյունների ընտրություն, ձայնի և նվագարկման ժամանակի փոփոխություն: Ձայնի ձայնագրում. Գործողություններ խառնիչի հետ:
6. Ամբողջական մուլտֆիլմի, անիմացիոն նկարի կամ մուլտիհամերգի ստեղծում:

Համակարգչային խաղերի ստեղծում (31 ժամ)

Համակարգչային խաղեր և դրանց տեսակները. «Game Constructor» ծրագրի խմբակը և ֆունկցիոնալությունը: Խաղի ստեղծման պայմաններն ու կարգը. Ծրագրի պատուհան. Ծրագրի ռեսուրսների հավաքածու՝ ֆոն, քարտեզներ, դաշտեր, խոչընդոտներ, նիշեր: Հիմնական մենյու. Գործողություններ խաղի կատարման ռեժիմում. Գործողություններ խաղի կառուցման ռեժիմում. Գործողություններ առարկաների հետ: Գործողություններ խաղերով. պահպանել, բեռնել, դիտել, շարժվել մակարդակով:

Գործնական աշխատանք.

1. Ավարտված խաղի հետ աշխատելը.

2. Ստեղծեք կամ ընտրեք նախապատմություններ, քարտեզներ կամ դաշտեր:
3. Նյութերի և նիշերի ընտրություն և տեղադրում:
4. Գործողություններ հիմնական ընտրացանկում:
5. Գործողություններ խաղի կատարման ռեժիմում.
6. Գործողություններ խաղի կառուցման ռեժիմում.
7. Գործողություններ առարկաների հետ:
8. Գործողություններ խաղերով. պահպանել, բեռնել, դիտել, շարժվել մակարդակով:
9. Անցումներ խաղի մեջ. խաղի կատարման ռեժիմ, դուրս գալ խաղից (խաղի սկզբում և վերջում):
10. Դուրս գալ խաղի ձևավորման ռեժիմից:

Ներկայացումների ստեղծում (41 ժամ)

Ներկայացման տեխնոլոգիա. Խնդրի ձևակերպում (ներկայացումման տարրական առարկաների բաժանում): Ֆոնայի ստեղծում. Սլայդի անցում . Կատարում գործառնություններ սլայդների պատճենում, ջնջում, տեղափոխում և տեղադրում: Կառավարման կոճակների ստեղծում: Ֆոնի ձևավորում. Տեքստի ստեղծում և ձևաչափում: Տեքստի և գծագրերի անիմացիա: Տեղադրեք ձայն, տեսահոլովակ: Տեսահոլովակի անիմացիայի կարգավորում: Կառավարման կոճակներ: Սխեմայի տեղադրում և կարգավորում: Սեղանի տեղադրում, սլայդ տեսակավորող գործիքի օգտագործում:

Գործնական աշխատանք.

1. Ֆոնայի ստեղծում.
2. Ստեղծեք տեքստ սլայդի վրա: Տեղադրեք նկարներ սլայդի վրա:

3. Տեքստի, գծագրերի անիմացիայի հարմարեցում:
4. «Տեղադրեք ձայն, տեսահոլովակ. Հոլովակի անիմացիայի կարգավորումներ:
5. Կառավարման կոճակների ստեղծում:
6. Միւեմաների, աղյուսակների, գծապատկերների տեղադրում և դրանց հարմարեցում:
7. Ստեղծեք ներկայացում մի քանի սլայդներով:
8. Կառավարման կոճակների ստեղծում: