



Երիտասարդ Պատմագետների Ասոցիացիա ՀԿ

Edu Armenia նախաձեռնություն

Ուսուցիչների պետական պարտադիր վերապատրաստման դասընթաց 2022

Հետազոտական աշխատանք

Թեմա՝ Դիզայն մտածելակերպի ձևավորումը տեխնոլոգիա
առարկայի շրջանակներում

Հետազոտող ուսուցիչ՝

Մոնիկա Պապոյան

2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՄԱՍ 1. ԴԻԶԱՅՆԻ ՄՏԱԾՈՂՈՒԹՅԱՆ ՊԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆ.....	3
ՄԱՍ 2. ԴԻԶԱՅՆ ՄՏԱԾԵԼԱԿԵՐՊԸ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱԺԱՄԵՐԻՆ	11
ՄԱՍ 3. ԴԻԶԱՅՆ ՄՏԱԾԵԼԱԿԵՐՊԻ ԿԻՐԱՌՄԱՄԲ «ՓԱՓՈՒԿ ԽԱՂԱԼԻՔՆԵՐ» ԹԵՄԱՅԻ ԴԱՍԻ ՊԼԱՆԻ ՕՐԻՆԱԿ.....	13
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....	17
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ	18

ՄԱՍ 1. ԴԻԶԱՅՆԻ ՄՏԱԾՈՂՈՒԹՅԱՆ ՊԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆ

Առաջին անգամ այն միտքը, որ դիզայնը կարող է մտածելակերպ լինել, հնչեցրել է ամերիկացի պրոֆեսոր և ինժեներ Ջոն Առնոլդը 1959 թվականին: Հաճախ կարող եք տեղեկություններ գտնել, որ դիզայներական մտածողության մասին առաջինը խոսել է ամերիկացի գիտնական Հերբերտ , բայց դա ամբողջովին ճիշտ չէ: Այնուամենայնիվ, Սայմոնը հսկայական ներդրում ունեցավ դիզայներական մտածողության հայեցակարգում, և նա իրավամբ կարելի է համարել, այսպես ասած, այս ուղղության հիմնադիր հայրերից մեկը: Բայց եկեք շարունակենք.

1975 թվականին Ուիլյամ Հանոնը հիմնեց Դիզայնի կառավարման ինստիտուտը, որի նպատակն էր կապել դիզայնը բիզնեսի, հաճախորդների և մշակույթի հետ:

1987 թվականին նա գրել է նաև Դիզայնի մտածողություն գիրքը, որտեղ նկարագրել է այն մեթոդները, որոնք դիզայներներն ու ճարտարապետներն օգտագործում են իրենց աշխատանքում: 1991թ.-ին Դեյվիդ Քելլին հիմնեց IDEO կազմակերպությունը և այդ ժամանակվանից օգնեց բազմաթիվ ընկերությունների (ներառյալ Apple-ը) ստեղծել նոր, բեկումնային ապրանքներ և ծառայություններ:

1995 թվականին Ռոջեր Մարտինը (Տորոնտոյի համալսարանի Կառավարման դպրոցի դեկան) հրատարակեց ,Բիզնես դիզայնի գիրքը, որտեղ նա գրեց, թե ինչպես դիզայնի մտածողությունը կարող է հասնել աննախադեպ մրցակցային առավելությունների:

2004 թվականին Դեյվիդ Քելլին և նրա գործընկեր Հասո Պլատները բացեցին Hasso Plattner Institute Design-ը և սկսեցին մարդկանց կրթել իրենց բիզնես մոտեցումների վերաբերյալ: 2015 թվականին Թիմ Օգիլվին (Peer Insight-ի գործադիր տնօրեն) և Ժաննա Լիեդկան (Վիրջինիայի համալսարանի կառավարման պրոֆեսոր) հրատարակեցին ,Մտածիր դիզայների պես բեսթսելեր գիրքը:

Այսօր դիզայներական մտածողությունը շատ տեղին և պահանջված ուղղություն է բիզնեսի և ստեղծագործական աշխարհում: Այն նաև դարձել է կյանքի շատ ոլորտների անբաժանելի մասը:

Հայեցակարգի առավելությունն այն է, որ թույլ է տալիս արագ ձևակերպել վարկածներ, փորձարկել գաղափարներ և հրաժարվել ստեղծել այնպիսի ապրանքներ, որոնք մարդկանց հաստատ պետք չեն: Եվ դիզայնի մտածողության մեթոդը նաև օգնում է աշխարհն ընկալել ապագայի պրիզմայով և ապավինել այն գաղափարին, թե ինչպիսին այն պետք է լինի:

Որտե՞ղ է օգտագործվում դիզայնի մտածողությունը

Դիզայն մտածողությունը օգտագործվում է բիզնեսի և մարքեթինգի տարբեր ոլորտներում:[1]

Մեթոդի նկարագրությունը և դրա տեսքի պատմությունը

Օգտագործումներ դիզայնի մտածողության համար

Դիզայնի մտածողության մեթոդի վրա աշխատանքի փուլերը

Դիզայնի մտածողության սխալներ

Դիզայնի մտածողության օգտակար ռեսուրսներ

Դիզայնի մտածողությունը գերժամանակակից միտում է, որը լայնորեն քննարկվել է ոչ վաղ անցյալում: Բայց իրականում այս մեթոդը գոյություն ունի ավելի քան 50 տարի: Դիզայների գործիքների տուփից այն վերածվել է բազմակողմանի գործիքի, որն օգնում է տարբեր ոլորտների մասնագետներին հասկանալ մարդկանց կարիքները և ստեղծագործական լուծումներ հորինել նրանց համար: Մենք խոսում ենք դիզայներական մտածողության հիմնական սկզբունքների մասին և հասկանում ենք, թե ինչպես է դա օգնում նոր բան հորինել:

Դիզայնի մտածողությունը նոր ապրանքներ և լուծումներ ստեղծելու հատուկ մոտեցում է: Դրա շրջանակներում մեծ ուշադրություն է դարձվում ապագա օգտագործողների կարիքներին և պահանջներին: Ահա դիզայնի մտածողության հիմնական սկզբունքները.

- մարդկանց փորձի մանրամասն ուսումնասիրություն;
- խնդրի միակողմանի տեսակետից դուրս գալու ցանկությունը.
- հաշվի առնելով վարքի տարբեր սցենարներ և փոխազդեցություն նոր արտադրանքի հետ:

Դիզայնի մտածողության տեխնոլոգիայի նախատիպը ստեղծագործական տեխնիկան էր, որը զարգացավ 1950-1960-ական թվականներին: Դիզայնը որպես մտածելակերպ առաջին անգամ գրվել է Հերբերտ Սայմոնի կողմից 1969 թվականին «Արհեստականի գիտություններ»-ում: Դիզայնի մտածողության մեթոդը վերջնականապես ձևակերպվել է 1980-ականներին: Ավելի ուշ IDEO-ի հիմնադիր Դեյվիդ Քելլին սկսեց դիզայնի մտածողության մեթոդը հարմարեցնել բիզնեսի կարիքներին: Նա նաև այս դարասկզբին հիմնեց Սթենֆորդի համալսարանի d.school-ը, որը դարձավ այս տեխնոլոգիայի զարգացման կենտրոնը:

Դիզայն մտածող մասնագետներն այսօր ասում են, որ դա բազմակողմանի գործիք է: Այն կարող է օգտագործվել ամենուր՝ բջջային հավելվածների ստեղծումից մինչև հանրային տարածքների պլանավորում:

Օրինակ՝ դիզայներական մտածողության միջոցով IDEO-ն գտել է մի միջոց՝ MRI սկանավորման վախեցնելու գործընթացը երեխաների համար զվարճալի խաղի վերածելու համար: Նրանք յուրաքանչյուր սենյակից հեքիաթային աշխարհ են պատրաստել, զարդարել պատերն ու սարքավորումները, որպեսզի փոքրիկ հիվանդների համար սարսափ չլինի, բայց պրոցեդուրա անցնելը հետաքրքիր լինի:

Իսկ ռուսական Wonderfull լաբորատորիան Մոսկվայի մետրոյին օգնել է լուծել հաշմանդամություն ունեցող անձանց տեղաշարժի խնդիրը: Դիզայնի մտածողության գործիքների շնորհիվ մենք ստեղծեցինք և գործարկեցինք Ուլևորների շարժունակության կենտրոնը: Նրա աշխատակիցներն օգնում են տարեցներին, երեխաներ ունեցող ծնողներին և տեսողության խնդիրներ ունեցողներին հարմարավետ և անվտանգ օգտվել մետրոյից:

Դիզայնի մտածողության սխալները

Կարող է թվալ, որ դիզայներական մտածողությունը ունիվերսալ, առանց խնդիրների գործիք է: Բայց դա այդպես չէ: Wonderfull լաբորատորիայի հիմնադիր և գործընկեր Մարիա Ստաշենկոն Medium.com-ի հոդվածում գրում է, որ երբեմն մեթոդի ներդրումն աշխատանքի մեջ ավարտվում է անհաջողությամբ: Այս արդյունքի մի քանի պատճառ կա.

- Միակողմանի հայացք մարդկանց խնդիրներին, որոնք թիմը պատրաստվում է լուծել: Դրանից խուսափելու համար անհրաժեշտ է դիզայներական մտածողության մեթոդի աշխատանքներին ներգրավել տարբեր ոլորտների մասնագետների (դիզայներներ, մշակողներ և վերլուծաբաններ):
- Մեթոդի մակերեսային օգտագործումը. Թիմը աչքով է գուշակում օգտատերերի խնդիրները՝ առանց նրանց դատողությունները փաստերով աջակցելու: Դրա շնորհիվ, ի վերջո, ձեռք է բերվում արտադրանք, որն իրականում կարիք չունի թիրախային լսարանին: Դուք կարող եք դրանով զբաղվել՝ հնարավորինս շատ իրական հետազոտական մեթոդներ կիրառելով:
- Գաղափարների քննադատությունը գեներացման փուլում. Սա դանդաղեցնում է ստեղծագործական գործընթացը, շատ լավ գաղափարներ կորչում են :[2]

Հարմար և օգտակար ապրանքներ և ծառայություններ ստեղծելու համար դուք պետք է հասկանաք նրանց կարիքները, ում համար դրանք նախատեսված են: Խորը խորասուզվեք հաճախորդների փորձի մեջ, տվեք ճիշտ հարցեր և ստեղծեք խնդիրները դիզայներական մտածողության միջոցով:

Դիզայնի մտածողությունը կոնկրետ խնդիրների լուծման մեթոդ և գործընթաց է, որն օգնում է հասկանալ օգտագործողին, հասկանալ նրա խնդիրը և գտնել այլընտրանքային լուծումներ: Տերմինում դիզայն բառի ճիշտ թարգմանությունը նոր բան նախագծել, կառուցել և ստեղծելն է:

Դիզայնի մտածողության մեջ ամենակարևորն այն է, որ կենտրոնում լինեն կոնկրետ անձի կարիքներն ու պահանջները:

Որոշ ընկերություններում դիզայներական մտածողությունը դառնում է պարադիգմ և նույնիսկ գաղափարախոսություն, օրինակ՝ Google-ում, որտեղ հետազոտողների և մշակողների թիմերը օգտագործում են այս մեթոդը՝ նոր գաղափարներ ստեղծելու և փորձարկելու համար:

Դիզայնի մտածողության փուլերը

Դիզայնի մտածողության գործընթացն անցնում է վեց փուլով, որոնք կարելի է բաժանել երկու փուլի.

Տարբերվող (երբ նրանք հավաքում են տեղեկատվություն և բացում տարբեր լուծումներ);

Կոնվերգենտ (երբ նրանք վերլուծում են գաղափարների ամբողջությունը և որոշում լուծումը):

Դիզայնի մտածողության կիրառման փուլերը և դրանց կարգը

Դիզայնի մտածողության միջոցով գաղափարներ գտնելու գործընթացը բաղկացած է հինգ փուլից.

1. Ապրումակցում,
2. Խնդրի վերլուծություն և սահմանում,
3. Մտահաղացում՝ գաղափարների գեներացում,
4. Նախատիպավորում,
5. Փորձարկում:

Ապրումակցում

Ապրումակցումը ուրիշների կարիքների հասկանալու կարողությունն է, թե ինչու են դրանք առաջացել: Կարեկցանքն օգնում է ձեզ դնել այն մարդկանց տեղը, ում համար պատրաստում եք ապրանքը: Դիզայնի մտածողության մեջ սա միջոց է՝ պարզելու, թե իրականում ինչ է պետք մարդկանց և ինչից են վախենում:

Այս փուլում ուսումնասիրվում է օգտատիրոջ փորձը և այն համատեքստը, որում նա գտնվում է, պարզվում են նրա ցանկություններն ու շարժառիթները, որոշվում են

խնդրանքները: Նպատակը բավականաչափ տեղեկատվություն հավաքելն է, դրանով իսկ հասկանալու սպառողի խնդիրները:

Հետո հետազոտողները մշակում են ստացված ողջ տեղեկատվությունը և ընդգծում օգտատիրոջ հիմնական խնդիրը: Այս քայլի իմաստը հետագա աշխատանքի համար կոնկրետ հարցի ձևակերպումն է:

Կարևոր է ձևակերպել հիմնական դիտարկումները և պատկերացնել դրանք: Դրա համար հաճախ օգտագործվում են պատեր, որոնց վրա կարևոր գտածոներով կաշուն պիտակներ են սուսնձված:

Խնդիրների լուծման սահմանում

Քննարկեք թիմի հետ կամ ինքնուրույն գրեք այն ամենը, ինչ հայտնի է մարդկանց վարքագծի մասին կյանքի իրավիճակում, որի համար ստեղծվում է արտադրանքը:

Կատարեք աշխատանքային քննարկումներ, գտեք միտումների հաշվետվություններ, լսարանի հարցումներ և տեղեկատվության այլ աղբյուրներ, որոնք կօգնեն ընդհանուր պատկերացում կազմել մարդկանց և խնդրի մասին:

Իրականացնել որակական հետազոտություն՝ հարցումներ և խորը հարցազրույցներ թիրախային լսարանի ներկայացուցիչների և փորձագետների հետ:

Դիտեք թիրախային լսարանը այն պահին, երբ նա առնչվում է կյանքի իրավիճակին, որի համար ստեղծվում է ապրանքը:

Փորձեք բացահայտել ակնհայտ և ոչ ակնհայտ թիրախային լսարանները: Երկրորդը կօգնի գտնել հաջող լուծումներ, որոնք հարմար են ավելի շատ մարդկանց:

Կարեկցանքի փուլի արդյունքը համատեքստում ընկղմվելն է և ամբողջ հասանելի տեղեկատվության հավաքագրումն է այն մասին, թե ինչպես է ապրում ապրանքի թիրախային լսարանը. ինչպես է նա իրեն պահում որոշակի կյանքի իրավիճակներում, ինչ բառեր է օգտագործում, ինչպես է ընտրում ապրանքներն ու ծառայությունները, ինչ դժվարություններ և դժվարություններ: սահմանափակումներ, որոնց նա հանդիպում է և այլն:

Դիզայնի մտածողության այս փուլի խնդիրն է ըմբռնել այն տեղեկատվությունը, որը ստացվել է առաջին փուլում, եզրակացություններ անել և հաստատել տեսակետ (POV, կամ տեսակետ):

Դա անելու համար օգտագործեք ապրումակցման փուլում հավաքված տվյալները՝ պատասխանելու հետևյալ հարցերին.

- Ո՞վ է մեր օգտատերը:
- Ո՞րն է նրա ամենախոր չբավարարված կարիքը:
- Ինչո՞ւ է դա կարևոր:

Այս հարցերի պատասխանները օգնում են ձևակերպել սպառողների պատկերացումները՝ հայտարարություն, որը նկարագրում է մարդու խորը կարիքները և նրա առջև ծառայած խնդիրը:

Օրինակ՝ ես ուզում եմ փոխել մասնագիտությունս և դառնալ ապրանքների դիզայներ, բայց վախենում եմ, որ 40 տարեկանում արդեն ուշ է ինչ-որ բան փոխելու համար:

Պատշաճ ձևակերպված պատկերացումների դեպքում միշտ կա լարվածություն, որը բացատրում է ոչ միայն մարդու ցանկությունը, այլև նրա վախերը: Նրանց գիտելիքներն օգնում են ստեղծել ապրանքներ, որոնք բարելավում են կյանքի որակը:

Նախագծեք մտածողության գործիքներ, որոնք կօգնեն ձեզ վերլուծել տեղեկատվությունը: Հավաքում ենք հիմնական տեղեկատվություն մարդկանց վարքի, նրանց արժեքների և մոտիվացիայի մասին: Կազմվում է հաճախորդի ճանապարհային քարտեզը, որը պարունակում է օգտվողի քայլերը, շփման կետերը, դժվարությունները և այլ կարևոր տեղեկություններ: Վերլուծության արդյունքն այն խնդրի ընտրությունն է, որի համար դուք պետք է լուծում գտնեք:

Մտահաղացում

Սա մեկ հարցի բազմաթիվ լուծումներ փնտրելու փուլն է: Սերնդավորման ռեժիմում նրանք թույլ են տալիս ցանկացած պատկերացում և տարբեր պատասխաններ: Այս փուլում դուք չեք կարող քննադատել և հրաժարվել գաղափարներից: Դիզայնի

մտածողության այս փուլի խնդիրն է լուծում տալ խնդիրն, որը ձևակերպվել էր նախորդ քայլում:

Գաղափարի ընտրություն

Նախ, հնարավորինս շատ լուծումներ առաջարկեք՝ առանց անմիջապես կտրելու անհաջող թվացող տարբերակները: Այնուհետև գնահատեք, թե արդյոք գաղափարները լուծում են օգտագործողի խնդիրը: Ստուգեք, թե արդյոք գաղափարը կարող է իրականացվել հասանելի տեխնոլոգիաների, արժեքի առումով [4]:

Հավաքված բոլոր գաղափարներից պետք է ընտրել մեկը և ամբողջությամբ կենտրոնանալ դրա վրա: Թիմը քվեարկում է մեկ լուծման օգտին կամ միավորում է մի քանի գաղափար մեկի մեջ:

Նախատիպավորում

Երբ որոշում է կայացվում, թիմը սկսում է հաստատել կամ հերքել իրենց վարկածները: Այս փուլում նախատիպերը ստեղծվում են թափոններից և պարզ գործիքների միջոցով որոշվում է գաղափարի կենսունակությունը: Այս նախատիպերը պետք է լինեն էժան և արագ, որպեսզի ափսոս չլինի հրաժարվել գաղափարից, եթե այն չաշխատի:

Փորձարկում

Վերջապես, ստեղծվածը հետադարձ կապ է ստանում պոտենցիալ օգտագործողից: Այստեղ կարևոր է հասկանալ, թե ընտրված լուծումը որքանով է հաջողությամբ բախվում իրականությանը:

Ստեղծվածը տրվում է օգտագործողին, և նրանք հետևում են, թե ինչպես է այն փոխազդում: Եվ անպայման գրեք մեկնաբանությունները՝ ինչն է իրեն հարմար համարում, ինչը չի սիրում և ինչու: [3]

Դիզայներական մտածողության փուլերի հերթականությունը հուշում է, որ դիզայներն անցնում է վերացական մտածողության անցում դեպի կոնկրետ և հակառակը: Այսպիսով, նա չի կախվում ակնհայտ բաներից, լայնորեն նայում է կյանքի իրավիճակներին, որոնցում մարդիկ հայտնվում են, և իմաստալից լուծումներ է գտնում:

ՄԱՍ 2. ԴԻԶԱՅՆ ՄՏԱԾԵԼԱԿԵՐՊԸ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱԺԱՄԵՐԻՆ

Տեխնոլոգիայի դասաժամերին ձեռք ենք բերում գիտելիքներ մոդելավորումից, գաղափար ենք կազմում դիզայնի տարրերի մասին, սովորում ենք պատրաստել տարբեր իրեր՝թաթմաններ, հագուստ,տիկնիկներ, փափուկ խաղալիքներ: Այսինքն սովորում ենք ստեղծագործել:

Մարդն ունակ է ստեղծածը վերափոխելու՝ էլ ավելի լավը դարձնելու: Տեխնոլոգիան գործընթաց է՝մարդու կողմից օգտակար ծառայությունների և ապրանքների ստեղծման համար: Այս առարկան ինքնուրույն ստեղծագործական աշխատանք կատարելու հնարավորություն է ընձեռում: Այս ժամերին աշակերտները սովորում են մտածել, վերլուծել, առաջադրել նոր մտահղացումներ, դիզայն մտածելակերպ դրսևորել:

Այս դասաժամերին ծանոթանում ենք նախագծային մեթոդին և գործի ենք դնում ստացած գիտելիքներն ու հմտությունները:

Դիզայն մտածելակերպի շնորհիվ հարցին տալիս ենք այնպիսի լուծում, որը հարմարավետ է լինում օգտագործողի համար:

Դասընթացը նպաստում է ճանաչել սեփական կարողությունները, որն էլ միտված է սեփական գործունեությամբ նպաստել առկա խնդիրների ստեղծագործաբար լուծմանը:

Դասավանդման հիմնական նպատակներից մեկն այն է, որ պետք է ստեղծագործել միայն սեփական պահանջմունքները բավարարելու համար, այլ նաև ստեղծագործությունը պետք է ծառայի հանրության շահերին և պետք է նպաստի շրջապատի զարգացմանը:

Տարիքային տարբեր փուլերում աշակերտն ունենում է աշխարհի , հասարակության և շրջապատի նկատմամբ տարբեր դրսևորումներ:

Մեկը մյուսին օգնելու կարողության ձևավորումը բխում է ոչ միայն դիմացինի շահերից, այլև սեփական անձի՝ պիտանի լինելու, կարեկցելու, սեփական գործունեությամբ որևէ խնդիր լուծելու, որևէ մեկին ուրախություն պարգևելու:

Սովորողի արժեհամակարգի ձևավորման վրա ազդող գործոններից են սովորողի մոտ աշխարհի, շրջապատի նկատմամբ վերաբերմունքը, հասարակության հանդեպ հարգանքը, օգնելու ձգտումը:

Տեխնոլոգիա առարկայի «Նյութերի գեղարվեստական մշակում» բաժինը 5-րդ դասարանում ուսումնասիրում է «Փափուկ խաղալիքներ» թեման, որի շրջանակներում աշակերտները պատրաստում են բազմատեսակ տիկնիկներ: Տալով դրանց դիզայներակն լուծում, որոշեցինք պատրաստել թեմատիկ տիկնիկներ՝ հեքիաթի հերոսներ և կոմպոզիցիաներ ներկայացման համար: Որոշվեց ընդհանուր բաժնի թեմաների շրջանակում ստեղծել տիկնիկային թատրոն:

**ՄԱՍ 3. ԴԻՉԱՅՆ ՄՏԱԾԵԼԱԿԵՐՊԻ ԿԻՐԱՌՄԱՄԲ «ՓԱՓՈՒԿ
ԽԱՂԱԼԻՔՆԵՐ» ԹԵՄԱՅԻ ԴԱՍԻ ՊԼԱՆԻ ՕՐԻՆԱԿ**

Առարկա	Տեխնոլոգիա
Դասարան և կիսամյակ	5-րդ դասարան, 2- կիսամյակ
Թեմայի գլուխ և թեմա	Նյութերի գեղարվեստական մշակում Դաս.22. Փափուկ խաղալիքներ
Օգտագործվող նյութեր՝	<ol style="list-style-type: none"> 1. Տեխնոլոգիա. 5-րդ դասարանի դասագիրք. /Ս. Հովսեփյան, Ա. Հարությունյան, Մ. Աղաջանյան, Լ. Վերդյան; - Եր.: Տիգրան Մեծ, 2014. – 128էջ. 2. Համակարգիչ, պրոյեկտոր, տպիչ 3. թուղթ, մատիտ, քանոն, սանտիմետրական ժապավեն,կտոր, մկրատ, թելեր, վատման և այլն:
Դասի նպատակները	<p>Ուսուցանող՝</p> <p>Ծանոթանալ տիկնիկների պատրաստման տեխնոլոգիային, գծագրերին, դրանց կիրառմանը: Ծանոթանան չափսերը վերցնելու ձևին և հերթականությանը, դրանց գրանցմանը և գծագրի կառուցմանը:</p> <p>Ծանոթանալ հեքիաթին, ինչպես նաև դրա հերոսների կազմվածքին: Աշակերտների հետ ձեռնարկատիրական գիտելիքների ձևավորում՝ որպես աշխատանքաին գործունեության տեսակի: Սովորեցնել նրանց թատերական արվեստ: Աշակերտների մոտ գիտելիքների, ունակությունների և գործնական հմտությունների ձևավորումը՝ տիկնիկների նախագծման ժամանակ:</p> <p>Զարգացնող՝</p> <p>Զարգացնել տարածական երևակայությունը, համաչափության զգացողությունը:</p>

	<p>Ջարգացնել վերլուծելու, համեմատելու, հետևություններ անելու հմտությունները:</p> <p>Ջարգացնել հետաքրքրությունները տիկնիկաշինության նկատմամբ:</p> <p>Դաստիարակչական՝</p> <p>Դաստիարակել աշակերտների մոտ աշխատանքի կուլտուրա, պատասխանատվության զգացում, աշխատասիրություն, ինքնուրույնություն և հաղորդակցման որակներ, խմբային աշխատանքի ունակություն:</p>
Վերջնարդյունքները	<p>Աշակերտը կկարողանա</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Թվարկի տիկնիկի կառուցման համար անհրաժեշտ չափերը 2. ներկայացնի, թե ինչպես է կատարվում տիկնիկի համար անհրաժեշտ չափերի գրանցումը: 3. Ստեղծի տիկնիկի ձևանը: 4. Կարի տիկնիկ
Միջառարկայական կապերը՝	<p>Հայոց լեզու - Կարդալ և հասկանալ կարդացածը:</p> <p>Մաթեմատիկա - Կատարել թվաբանական գործողություններ:</p> <p>Կերպարվեստ – կատարել էսքիզ, գծել հագուստի գծագիրը, ընտրել կտորի գույնը:</p> <p>Գրականություն- հասկանա Թումանյանի հեքիաթների հերոսների կերպարների բնութագրերը</p>
Կապը ՀՊԶ-ի հետ	24, 28, 228, 230, 232, 245, 246, 251
Դասի ընթացք/ ընտրված մեթոդ/ներ	<p>Դասի սկիզբ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Մտագրոհ « տիկնիկ»բանալի բառով: <p>Դասի ընթացք:</p> <p>Աշխատանք դասագրքի տեքստի հետ՝ ուսուցիչը պարզաբանում է աշակերտների մոտ առաջացած հարցերը:</p>

	<p>Աշխատանք տիկնիկի կառուցվածքի գծագրում,կտրում, կարում:’</p> <p>Դասի ավարտ:</p> <p>Ամփոփել դասը, գնահատել մի քանի հոգու աշխատանքը</p>
--	--

Դասի ընթացքի նկարագրություն

Գործողություն սովորողների հետ	Հստակեցնող ուղղորդող կետեր, հստակ ձևակերպումներ, հարցեր, գաղափարներ և այլն	Առցանց	Տևողություն
Կազմակերպչական հարցեր	1.Հաճախումների ստուգում		2-3ր
Նախորդ թեմայի ամփոփում	<p>1. Ի՞նչ տեսք ունի տիկնիկ:</p> <p>2. Ի՞նչ չափումներ պետք է կատարել տիկնիկի գծագիրը ստանալու համար:</p>		3 ր
Ծանոթացում դասի անվտանգության կանոններին	3.Արհեստանոցում անհրաժեշտ է պահպանել անվտանգության կանոնները:		2 ր
Դասի հիմնական փուլ	<p>Տիկնիկի գծագիրն արտահայտում է տիկնիկի մարմնի կազմվածքի մակերևույթի փոփոխությունը հարթության վրա: Գծերի և ռելիեֆի օգնությամբ գործվածքի հարթ մակերևույթը վերածվում է ծավալային ձևի, որը համապատասխանում է տվյալ տիկնիկի կազմվածքի առանձնահատկություններին:Կարվածքի գծագիր են անվանում ամբողջական կամ դրա առանձին դետալների գրաֆիկական պատկերումը թղթի վրա, որը կատարվում է գծագրական գործիքներով՝ որոշակի կանոնների համաձայն:</p> <p>Գծագիր կառուցելու համար նախ և առաջ անհրաժեշտ է պահպանել քայլերի</p>		32ր

	<p>հերթականությունը: ներկայացված գծագիրը կառուցում է տիկնիկի չափերի հիման վրա: Դրա համար անհրաժեշտ է նախապես ընտրել տիկնիկը և կատարել չափերը:</p> <p>Փուլերի հերթականությունը՝</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ընտրել մոդելը; • Ընտրել նյութերը: • Գծել գծագիրը: • Պատրաստել ձևվածքը: • Ձևել ՝ թողնելով չափաբաժինները: • Դետալները միացնել գնդասեղներով կամ բլանդակարով: • Դետալները միացնել հիմնական կարատեսակով: • Ձևավորել ապլիկացիայի տարրերով: <p>Ամեն աշակերտ պետք է կատարի իրեն տրված հանձնարարությունը:</p>						
Դասի ամփոփում	<p>6. քառաբաժան մեթոդով ամփոփել դասը</p> <table border="1" data-bbox="451 1129 1133 1327"> <tr> <td data-bbox="451 1129 792 1226">Ի՞նչ գիտեիք</td> <td data-bbox="792 1129 1133 1226">Ի՞նչ տեսք ունի աշխատանքը</td> </tr> <tr> <td data-bbox="451 1226 792 1327">Ի՞նչ սովորեցիք</td> <td data-bbox="792 1226 1133 1327">Ինչպե՞ս կանվանեք հեքիաթը</td> </tr> </table>	Ի՞նչ գիտեիք	Ի՞նչ տեսք ունի աշխատանքը	Ի՞նչ սովորեցիք	Ինչպե՞ս կանվանեք հեքիաթը		5ր
Ի՞նչ գիտեիք	Ի՞նչ տեսք ունի աշխատանքը						
Ի՞նչ սովորեցիք	Ինչպե՞ս կանվանեք հեքիաթը						

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Կատարելով այս հետազոտական աշխատանքը գալիս ենք հետևյալ եզրակացությանը, որ դիզայն մտածելակերպը թույլ է տալիս վեր հանել դպրոցում առկա խնդիրները, որոնց լուծումներ տալով կարելի է՝

- Երեխաներին ներգրավվել դպրոցում առկա խնդիրների հաղթահարմանը
- Բարձրացնել առարկայի վարկանիշը:
- Երեխաների մոտ ձևավորել և զարգացնել կարեկցելու, օգնելու և ուսուցման բարելավմանը նպաստող աշխատանքի կատարման անհրաժեշտություն:
- Երեխաներին սովորեցնում է նաև թատերական արվեստ:
- Ծավալել աշխատանքային գործունեություն փոքր հասակից:

Դիզայն մտածելակերպը նպաստում է երեխաների աշխարհայացքի, ստեղծագործական մտածելակերպի ձևավորմանը և մշտապես նորը ստեղծելու և արարելու ձգտմանը:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. <https://4brain.ru/design/>
2. <https://changellenge.com/article/kak-dizayn-myshlenie-pomogaet-nakhodit-kreativnye-resheniya-slozhnykh-zadach/>
3. https://skillbox.ru/media/design/cto_takoe_dizayn_myshlenie/
4. <https://practicum.yandex.ru/blog/cto-takoe-dizayn-myshlenie/>