

Ժամերի քանակը	Ենթաթեմայի անվանումը Թվային գրադիտություն և համակարգչային գիտություն 2-րդ դասարան 34 ժամ	Ժամերի քանակը	Պարագրաֆը/էջը	Վերջնարդյունքներ
---------------	---	---------------	---------------	------------------

Թեմա 1 - Համակարգիչը և հասարակությունը

1.	1.1. Ինչպես անվտանգ օգտվել էլեկտրոնային սարքերից	3	Հ2 1-1 Ինչպես անվտանգ օգտվել էլեկտրոնային սարքերից	<p>Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Բացատրել էլեկտրականության հետ կապված աշխատանքի գլխավոր սկզբունքները, թե ինչ կարելի անել և ինչ ոչ: - Ցույց տալ էրգոնոմիկայի տեսանկյունից այն ճիշտ դիրքերը, որոնք կարելի է ընդունել համակարգչի կամ հաշվողական այլ սարքերով աշխատելիս: - Պատկերացում ունենալ էլեկտրական սարքերով աշխատանքի մասին: - Հարմարավետ ձևավորել աշխատանքային տեղը:
2.	1.2. Տեխնոլոգիան քո կյանքում	2	Հ2 2-1 Տեխնոլոգիան քո կյանքում	<p>Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Գտնել և նկարագրել, թե ինչպես են մարդիկ (օրինակ՝ աշակերտները, սովորողները, ուստիկանները) օգտագործում տեխնոլոգիաների բազմաթիվ տեսակներ իրենց առօրյա անձնական և աշխատանքային կյանքում:

				- Նկարագրել, թե ինչպես են մարդիկ նույն աշխատանքներն իրականացրել մինչև այս տեխնոլոգիաների գոյությունը:
3.	Գործնական աշխատանք	1		

Թեմա 2 - Թվային գործիքներ և համագործակցություն

4.	2.1. Համակարգիչներն ամենուր են: Կարևոր ստեղծեր և գործողություններ	4	Հ2 3-1 Համակարգիչներն ամենուր են: Կարևոր ստեղծեր և գործողություններ	<p>Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Նկարագրել տարբեր գործողություններ, որոնք մարդիկ կատարում են հաշվողական սարքերի միջոցով, ներառյալ՝ հեռախոսներով և պլանշետներով: - Գտնել և օգտագործել ստեղծաշարի վրա առկա տառերը, թվերը և հասուկ ստեղծերը: - Ստեղծել պարզ թվային արտեֆակտ (նկար, տեսանյութ, կարճ տեքստ): - Ստեղծաշարից օգտվելով՝ ներմուծել կարճ տեքստ բանեցնելով մկնիկը, դիտարկել փաստաթղթի ցանկացած հատվածը և գտնել այնպիսի հրամաններ, ինչպիսիք են՝ տպել, պահպանել և ստուգել ուղղագրությունը: - Նկարել և փոփոխել պարզ նկարներ կամ պատկերներ՝ օգտագործելով գծերի համադրություն, պարզ ուրվագծեր և գունավորել դրանք, ընտրել գույներ, ուրվապատկերներ և
----	---	---	--	---

				տարբեր հաստության գծեր՝ օգտագործելով պարզ գործիքները: - Օգտագործել նշելու, կտրելու, պատճենելու և տեղադրելու, ինչպես նաև վերջին գործողությունները չեղարկելու հրամանները, դրանց միջոցով փոփոխել աշխատանքը և պահպանել վերջնական տարբերակը:
5.	2.2. Համակարգիչ և համակարգչային ծրագրեր: Ո՞վ է գլխավոր դերակատարը:	2	Հ2 4-1 Համակարգիչ և համակարգչային ծրագրեր: Ո՞վ է գլխավոր դերակատարը:	Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա. - Սահմանել համակարգչային ծրագիրը՝ որպես հրամանների խումբ, որը մարդիկ ստեղծել են որևէ գործողություն կատարելու համար: - Բացատրել, որ համակարգիչները միայն հետևում են ծրագրի կարգադրություններին: - Անհատապես կամ համագործակցությամբ ստեղծել պարզ ծրագիր՝ օգտագործելով տեսողական հրահանգներ կամ գործիքներ, որոնք չեն պահանջում տեքստային ծրագրավորման լեզու (օրինակ՝ առանց համակազմի ծրագրավորման գործողություններ, բլոկերի վրա հիմնված ծրագրավորման լեզու):
6.	2.3. Ինչ և ինչպես ենք ուղարկում և ստանում սարքերով	2	Հ2 5-1 Էլեկտրոնային հաղորդագրություններ գրելու էթիկետ	Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա. - Օգտագործել թվային

				<p>տարբեր գործիքներ տեղեկատվությունը մյուսների ցուցադրելու համար:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Նկարագրել, թե ինչ տարբերություն կա թվային և ոչ թվային աշխատանքներն ընտանիքի կամ ընկերների հետ կիսվելու սկզբունքներում: - Օգտագործել էլեկտրոնային փոստի որևէ ծրագիր, դրանով գրել և ուղարկել հաղորդագրություններ, հավաքել, կարդալ և պատասխանել հաղորդագրություններին:
--	--	--	--	--

Թեմա 3 - Համակարգչային սարքեր և համակարգեր

7.	3.1. Ինչ և ինչպես ենք միացնում և դուրս բերում համակարգչից	2	Հ2 7-1 Ինչ և ինչպես ենք միացնում և դուրս բերում համակարգչից	<p>Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Գտնել, նշել և տեսակավորել համակարգչի գլխավոր մուտքային և ելքային սարքերը:
8.	3.2. Ինչ և ինչպես ենք միացնում և հանում համակարգչից	1	Հ2 6-1 Պերիֆերալ սարքեր	<p>Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Կատարել պարզ գործողություններ նիշքերով. պահպանել, վերաբացել, գտնել:
9.	Գործնական աշխատանք	1		

Թեմա 4 - Հաշվարկային և ալգորիթմիկ մտածողություն

10.	4.1. Հավաքում ենք տվյալներ	2	Հ2 8-1 Հավաքում ենք տվյալներ	<p>Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա.</p>
-----	----------------------------	---	------------------------------	---

				Թղթի վրա հավաքել մեզ շրջապատող աշխարհի մասին պարզ տվյալներ :
11.	4.2. Ալգորիթմներն առօրյա կյանքում	2	<p>Հ2 9-1 Կազմալուծումը գործողության մեջ</p> <p>Հ2 9-2 Դաս 2_ Տեղափոխիր, տեղափոխիր</p> <p>Հ2 9-3 Շարժիր - սխալներ գտնելու աշխարհը</p> <p>Հ2 9-4 Շարժիր քարտեզներ</p> <p>Հ2 9-5 Շարժիր - սխալների որոնում</p>	Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա. - Բաժանել գործողություններն ավելի պարզ գործողությունների:
12.	4.3. Ալգորիթմներն առօրյա կյանքում	4	<p>Հ2 10-1 Գործն. Քարտի Շրջման Հնարք</p> <p>Հ2 10-2 Գործն. Գանձերի որս</p> <p>Հ2 10-3 Գործն. Ռազմանավեր</p> <p>Հ2 10-4 – Գործն. Ամենաթեթև ու Ամենածանր</p>	Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա. - Դրված նպատակին հասնելու համար պլանավորել հրամանների կարճ հաջորդականություն (քայլաշար):
13.	4.4. Քանի՞ քայլ կա մեկ քայլում	4	<p>Հ2 11-1 Քայլերի հերթականություն - ծրագրավորման լեզուներ</p> <p>Հ2 11-2 Ծրագրավորում Angry Birds-ի հետ</p> <p>Հ2 11-3 Գործն. Տեքստի Սեղմում</p>	Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա. - Սահմանել ալգորիթմը՝ որպես որոշված քայլերի հաջորդականություն: - Առանց համակարգիչ օգտագործելու՝ անհատապես կամ համագործակցությամբ ստեղծել պարզ ալգորիթմներ որևէ գործողություն ավարտին հասցնելու նպատակով (օրինակ՝ բրդուճ պատրաստել, նախապատրաստվել դպրոցին, գրադարանից գիրք վերցնել):

14.	4.5. Պարզ պատկերներ խոսքերի ու թվերի փոխարեն	3	Հ2 12-1 Գործն. Երկուական Թվեր Հ2 12-2 Գործն. Գույնն ըստ թվերի	Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա. - Գտնել/ճանաչել տեղեկատվության տարբեր տեսակներ (օրինակ՝ տեքստ, գծապատկեր, գրաֆիկ, թվեր, նկարներ, աուդիո, տեսանյութ, առարկաներ): - Գտնել, ուսումնասիրել և հավաքել տեղեկություններ որևէ թեմայի, խնդրի կամ հարցի վերաբերյալ՝ օգտագործելով տարիքին համապատասխան թվային տեխնոլոգիա:
15.	Գործնական աշխատանք	1		