

Թվային գրագիտություն և համակարգչային գիտություն

2-րդ դասարան

Շաբաթական 1 ժամ

Տարեկան 32 ժամ



Ժամերի քանակը	Ժամերի քանակը	Պարագրաֆը/Էջը	Վերջնադրույնները
---------------	---------------	---------------	------------------

Թեմա 1 - Համակարգիչը 1 հասարակությունը

1.	1.1. Ինչպես անվտանգ օգտվել էլեկտրոնային սարքերից	3	Հ2 1-1 Ինչպես անվտանգ օգտվել էլեկտրոնային սարքերից	<p>Թեմայի ուսումնասիրության արդյունքում սովորողը կկարողանա:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Բացատրել էլեկտրականության հետ կապված աշխատանքի գվխակոր սկզբունքները: ի՞նչ ինչ կարելի անել և ինչ՝ ոչ: - Ցույց տալ էրգոնոմիկայի տեսանկյունից այն ճիշտ դիրքերը, որոնք կարելի է ընտրանել 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 ուսումնասիրության արդյունքում սովորողը կկարողանա:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Գտնել և Նկարագրել, ի՞նչ ինչպես են մարդիկ (օրինակ՝ աշակերտները, սովորողները, ուսուցիչները) օգտագործում տեխնոլոգիաների բազմաթիվ տեսակներ իրենց առօրյա անձնական և աշխատանքային կյանքում: - Նկարագրել, ի՞նչ ինչպես են մարդիկ Նույն աշխատանքներն իրականացրել մինչև այս տեխնոլոգիաների գոյությունը:
3.	Գործնական աշխատանք	1		

Թեմա 2 - Թվային գործիքներ 1 համագործակցություն

4.	2.1. Համակարգիչներն ամենուր էն: Կարևոր ստեղծելիք և գործողություններ	4	Հ2 3-1 Համակարգիչներն ամենուր էն: Կարևոր ստեղծելիք և գործողություններ	<p>Թեմայի ուսումնասիրության արդյունքներում 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 ստեղծարարի վրա առկա տարբեր, թվերը և հաստիկ ստեղծելիք: - Ստեղծել պարզ թվային արտեֆակտ (Նկար, տեսանյութ, կարճ տեքստ): - Ստեղծարարից օգտվելով՝ ներմուծել կարճ տեքստ՝ բանեցնելով մկնիկը, դիտարկել փաստաթղթի ցանկացած հատվածը և գտնել այնպիսի հրամաններ, ինչպիսիք են՝ տպել, պահպանել և ստորգել ուղղագրությունը: - Նկարել և փոփոխել պարզ նկարներ կամ պատկերներ՝ օգտագործելով գծերի համադրություն, պարզ ուղղվածք և գունավորել դրանք, ընտրել գույներ, ուղղվապատկերներ և տարբեր հաստության գծեր՝ օգտագործելով պարզ գործիքները: - Օգտագործել լշենուր, կտրելու, պատճենելու և տեղադրելու, ինչպես նաև վեղջիկ գործողությունները չեղարկելու հրամանները, դրանց միջոցով փոփոխել աշխատանքը և պահպանել վերջնական տարբերակը:
----	---	---	---	---

5.	2.2. Համակարգիչ և համակարգչային ծրագրեր: ՌՎԷ գլխավոր դերակատարը:	2	ՀՁ 4-1 Համակարգիչ և համակարգչային ծրագրեր: ՌՎԷ գլխավոր դերակատարը:	Թեմայի ուսումնասության արդյունքում սովորողը կկատարանա: - Սահմանել համակարգչային ծրագիրը՝ որպես հրամանների խումբ, որը մարդիկ ստեղծել են որևէ գործողություն կատարելու համար: - Բացատրել, որ համակարգիչները միայն հետևում են ծրագրի կարգադրություններին: - Սնտատապես կամ համագործակցությամբ ստեղծել պարզ ծրագիր՝ օգտագործելով տեսողական հրահանգներ կամ գործիքներ, որոնք չեն պահանջում տեքստային ծրագրավորման լեզու (օրինակ՝ առանց համակարգչի ծրագրավորման գործողություններ, բլոկերի վրա հիմնված ծրագրավորման լեզու):
6.	2.3. Ինչ և ինչպես ենք ուղարկում և ստանում սարքերով	2	ՀՁ 5-1 Էլեկտրոնային հաղորդագրությունների գրելու էթիկետ	Թեմայի ուսումնասության արդյունքում սովորողը կկատարանա. - Օգտագործել թվային տարբեր գործիքներ տեղեկատվությունը մյուսների ցուցադրելու համար: - Նկատագրել, թե ինչ տարբերություն կա թվային և ոչ թվային աշխատանքներն ընտանիքի կամ ընկերների հետ կիսվելու անգրանքներում: - Օգտագործել Էլեկտրոնային փոստի որևէ ծրագիր, դոմանով գրել և ուղարկել հաղորդագրություններ, հավաքել, կարդալ և պատասխանել հաղորդագրություններին:

Թեմա 3 - Համակարգչային սարքեր Կ 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	Թեմայի ուսումնասիրության արդյունքում սովորողը կկարողանա. - 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	Թեմայի ուսումնասիրության արդյունքում սովորողը կկարողանա. - Կատարել պարզ գործողություններ Նիշբերով. պահպանել, վերաբացել, գտնել:
9.	Գործնական աշխատանք	1		

Թեմա 4 - Հաշվարկային փաթեթի մտածողություն

10.	4.1. Հավաքում ենք տվյալներ	2	Հ2 8-1 Հավաքում ենք տվյալներ	Թեմայի ուսումնասիրության արդյունքում սովորողը կկարողանա. Յոթի վրա իրավաբան մեզ շոքապատու աշխարհի մասին պարզ տվյալներ :
11.	4.2. Ավգործում ենք առօրյա կյանքում	2	Հ2 9-1 Կազմակերպում գործողության մեջ Հ2 9-2 Ղառ 2_Տերափոխի, տեղափոխի Հ2 9-3 Շարժի - սխալներ գտնելու աշխարհ Հ2 9-4 Շարժի բարոններ Հ2 9-5 Շարժի - սխալների որոնում	Թեմայի ուսումնասիրության արդյունքում սովորողը կկարողանա. - Բաժանել գործողություններն ավելի պարզ գործողությունների:
12.	4.3. Ավգործում ենք առօրյա կյանքում	4	Հ2 10-1 Գործ. Բարոն Շոքան ձևաբ	Թեմայի ուսումնասիրության արդյունքում սովորողը կկարողանա.

13.	4.4. Քանի՞ Քայլ կա մեկ Քայլում	4	<p>ՀՀ 10-2 գործն. Գանձերի որս ՀՀ 10-3 գործն. Ռազմական ՀՀ 10-4 – գործն. Անենաթեթև ու Անենածանր</p> <p>ՀՀ 11-1 Քայլերի հեղթականություն - ծրագրավորման լեզուներ ՀՀ 11-2 Ծրագրավորում Angry Birds-ի հետ ՀՀ 11-3 գործն. Տեքստի Սերվուս</p>	<p>- Դրված նպատակին հասնելու համար պլանավորել հրամանների կարգ հաջորդականություն (թայմաշար):</p>
14.	4.5. Պարզ պատկերներ խոսքերի ու թվերի փոխարեն	3	<p>ՀՀ 12-1 գործն. Երկուական Թվեր ՀՀ 12-2 գործն. Գոյնն ըստ Թվերի</p>	<p>Թեմայի ուսումնասիրության արդյունքում տիրոջը կկարողանա.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Գտնել/ճանաչել տեղեկատվության տարբեր տեսակներ (օրինակ՝ տեքստ, գծապատկեր, գրաֆիկ, թվեր, նկարներ, աուդիո, տեսանյութ, աուտրոկաներ): - Գտնել, ուսումնասիրել և հապկաբել տեղեկություններ որևէ թեմայի, ինդրի կամ հարցի վերաբերյալ՝ օգտագործելով տարիքին համապատասխան թվային տեխնոլոգիա:
15.	Գործնական աշխատանք	1		