

Թվային գրագիտություն և համակարգչային գիտություն

2-րդ դասարան

34 ժամ

Ժամերի քանակը	Ենթաթեմայի անվանումը	Ժամերի քանակը	Պարագրաֆը/էջը	Վերջնարդյունքներ
<b>Թեմա 1 - Համակարգիչը և հասարակությունը</b>				
1.	1. 1. Ինչպես անվտանգ օգտվել էլեկտրոնային սարքերից	3	Հ2 1-1 Ինչպես անվտանգ օգտվել էլեկտրոնային սարքերից	<p>Թեմայի ուսումնասրության արդյունքում սովորողը կկարողանա.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Բացատրել էլեկտրականության հետ կապված աշխատանքի գլխավոր սկզբունքները, թե ինչ կարելի անել և ինչ՝ ոչ:</li> <li>- Ցույց տալ էրգոնոմիկայի տեսանկյունից այն ճիշտ դիրքերը, որոնք կարելի է ընդունել համակարգչի կամ հաշվողական այլ սարքերով աշխատելիս:</li> <li>- Պատկերացում ունենալ էլեկտրական սարքերով աշխատանքի մասին:</li> <li>- Հարմարավետ ձևավորել աշխատանքային տեղը:</li> </ul>

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"> <li>- Գտնել և նկարագրել, թե ինչպես են մարդիկ (օրինակ՝ աշակերտները, սովորողները, ուստիկանները) օգտագործում տեխնոլոգիաների բազմաթիվ տեսակներ իրենց առօրյա անձնական և աշխատանքային կյանքում:</li> <li>- Նկարագրել, թե ինչպես են մարդիկ նույն աշխատանքներն իրականացրել մինչև այս տեխնոլոգիաների գոյությունը:</li> </ul>
3.	Գործնական աշխատանք	1		

**Թեմա 2 - Թվային գործիքներ և համագործակցություն**

4.	2. 1 . Համակարգիչներն ամենուր են: Կարևոր ստեղծողներ և գործողություններ	4	Հ2 3-1 Համակարգիչներն ամենուր են: Կարևոր ստեղծողներ և գործողություններ	<p>Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Նկարագրել տարբեր գործողություններ, որոնք մարդիկ կատարում են հաշվողական սարքերի միջոցով, ներառյալ՝ հեռախոսներով և</li> </ul>
----	---	---	---	--

			<p>պլանշետներով:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Գտնել և օգտագործել ստեղնաշարի վրա առկա տառերը, թվերը և հատուկ ստեղծերը:</li> <li>- Ստեղծել պարզ թվային արտեֆակտ (նկար, տեսանյութ, կարճ տեքստ):</li> <li>- Ստեղնաշարից օգտվելով՝ ներմուծել կարճ տեքստ՝ բանեցնելով մկնիկը, դիտարկել փաստաթղթի ցանկացած հատվածը և գտնել այնպիսի հրամաններ, ինչպիսիք են՝ տպել, պահպանել և ստուգել</li> </ul> <p>ուղղագրությունը:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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:</li> <li>- Օգտագործել նշելու, կտրելու, պատճենելու և տեղադրելու, ինչպես նաև վերջին գործողությունները չեղարկելու հրամանները, դրանց միջոցով փոփոխել</li> </ul>
--	--	--	--

				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	2	Հ2 5-1 Էլեկտրոնային հաղորդագրությունների գրելու էթիկետ	Թեմայի ուսումնառության

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

**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"> <li>- Գտնել, նշել և տեսակավորել համակարգչի գլխավոր մուտքային և ելքային սարքերը:</li> </ul>
----	--	---	---	---

8.	3. 2. Ինչ և ինչպես ենք միացնում և հանում համակարգչից	1	Հ2 6-1 Պերիֆերալ սարքեր	Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա.  - 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	Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա.  Թղթի վրա հավաքել մեզ շրջապատող աշխարհի մասին պարզ տվյալներ :
11.	4. 2 . Ալգորիթմներն առօրյա կյանքում	2	Հ2 9-1 Կազմալուծումը գործողության մեջ  Հ2 9-2 Դաս 2_ Տեղափոխիք, տեղափոխիք  Հ2 9-3 Շարժիք - սխալներ գտնելու աշխ թերթ  Հ2 9-4 Շարժիք քարտեզներ  Հ2 9-5 Շարժիք - սխալների որոնում	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>	<p>Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա.</p> <p>- Դրված նպատակին հասնելու համար պլանավորել հրամանների կարճ հաջորդականություն (քայլաշար):</p>
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>	<p>Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա.</p> <p>- Սահմանել ալգորիթմը՝ որպես որոշված քայլերի հաջորդականություն:</p> <p>- Առանց համակարգիչ օգտագործելու՝ անհատապես կամ համագործակցությամբ ստեղծել պարզ ալգորիթմներ որևէ գործողություն ավարտին հասցնելու նպատակով (օրինակ՝ բրդուճ պատրաստել, նախապատրաստվել դպրոցին, գրադարանից գիրք վերցնել):</p>
14.	4. 5. Պարզ պատկերներ խոսքերի ու թվերի փոխարեն	3	<p>Հ2 12-1 Գործն . Երկուական Թվեր</p> <p>Հ2 12-2 Գործն . Գույնն ըստ թվերի</p>	<p>Թեմայի ուսումնառության արդյունքում սովորողը կկարողանա.</p> <p>- Գտնել/ճանաչել տեղեկատվության</p>

				<p>տարբեր տեսակներ (օրինակ՝ տեքստ, գծապատկեր, գրաֆիկ, թվեր, նկարներ, աուդիո, տեսանյութ, առարկաներ):</p> <p>- Գտնել, ուսումնասիրել և հավաքել տեղեկություններ որևէ թեմայի, խնդրի կամ հարցի վերաբերյալ՝ օգտագործելով տարիքին համապատասխան թվային տեխնոլոգիա:</p>
15.	Գործնական աշխատանք	1		