

Պատվաստման ԵՏՆ  
 15.01.2024թ.

## Ուսումնական նախագծային աշխատանք

Ուսումնական նախագծի ղեկավար՝ Հ. Մխիթարյան

Թվային գրագիտության պատասխանատու՝ Ա. Բաղդոյան

Թեմա		
Առարկա	ԹԳՀԳ	
Դասարան	7-րդ	
Ուսումնական նախագծի անվանում	Եղիշե Չարենցի <<Ծիածան>>-ը ժողովածուն և ստեղծագործությունների արտացոլանքը արվեստում	
Ձևաչափը	Միջառարկայական	
Ուս.տարի, կիսամյակ	2023-2024թթ. II կիսամյակ	
Տևողությունը	Միջնաժամկետ	
Նախատեսված ժամաքանակ	10 ժամ(շաբաթական 2 ժամ)	
Պաշտպանություն	23.02.2024թ.	
Ուսումնական նախագծի իրականացման փուլերը	I շաբաթ 15.01-19.01	Ծանոթացում PowerPoint ծրագրին
	II շաբաթ 22.02-26.02	Բոլոր ֆայլերի ներբեռնում
	III շաբաթ 29.01-02.02	Պրեզենտացիոն ֆայլի ստեղծում
	IV շաբաթ 05.02-09.02	Բոլոր նկարների ներբեռնում և տեղադրում
	V շաբաթ 12.02-16.02	Պրեզենտացիոն ծրագրի վերջնական տեսքի բերում
Տեսակը	Խմբային	
Տիպը	Գործնական	
<i>Ուսումնական նախագծի նպատակը</i>		
<p>Թվարկել, թե որն է ներկայացվող ներկայացվող նախագծի նպատակը:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ուղղորդել սովորողներին փնտրել համացանցում թեմայի հետ կապված նյութեր</li> <li>• Չարգանել հմտություններ ինքնուրույն ստեղծելու պրեզենտացիոն ֆայլ</li> <li>• Ձևավորել կարողություններ պատրաստելու այնպիսի համակարգչային ցուցադրում, որտեղ տեղադրված կլինի թեմային առնչվող ամբողջ տեղեկատվությունը</li> </ul>		

*Ուսումնական նախագծի վերջնարդյունքները*

Ներկայացնել նախագծի վերջնարդյունքները, որոնք բխում են առարկայական ծրագրից կամ ՀՊԶ-ից:

Սովորողները պետք է կարողանան՝

- Կատարել որոնողական աշխատանք համացանցում
- Հավաքել ամբողջ տեղեկատվությունը մեկ տեղում
- Ստեղծել համակարգչային ցուցադրման ֆայլ (պրեզենտացիա)

ՀՊԶ-ից վերցված վերջնարդյունքներ՝

- Կիրառի համալիր գիտելիք և անհրաժեշտ հմտություններ՝ տեխնոլոգիական զարգացում և տեղեկատվության բազմազանության պայմաններում կողմնորոշվելու համար
- Ստեղծագործաբար և պատասխանատու կերպով կիրառի տեղեկատվական և թվային սարքերը որպես ժամանակակից աշխատանքային գործիք, իսկ համացանցը՝ որպես ուսումնական համագործակցային և աշխատանքային հարթակ

*Հիմնախնդիր*

Ձևակերպել այն հիմնախնդիրը, որի շուրջ պետք է կատարվի ուսումնական նախագծի հետազոտությունը

*Ուղղորդող հարցեր*

Հետազոտությունն իրականացնելիս ինչ հարցերի պատասխաններ պետք է գտնեն սովորողները՝

- Որտեղ փնտրել տեղեկատվությունը
- Ինչպես համացանցից դուրս բերել և պահպանել մեզ հետաքրքրող նյութերը
- Ինչ ծրագրով ստեղծել համակարգչային ցուցադրություն
- Ինչպես ստեղծել պրեզենտացիոն ֆայլը

*Ուսումնական նախագծի նկարագիրը*

Մանրամասն շարադրել, թե ինչ ուսումնական նախագիծ են իրականացնելու աշակերտները, առաջադրանքի նկարագրությունը և հերթական քայլերը:

Աշակերտները ստեղծում են պրեզենտացիոն ֆայլ:

Առաջադրանքի կատարման համար ձևավորվում է խումբ:

Ուսուցիչը ներկայացնում է նախագծային աշխատանքի իրականացման փուլերը և հնարավորություն է տալիս աշակերտներին ստանձնեն դերեր՝

- Նախագծի պատասխանատու
- Որոնողական աշխատանքի համակարգող
- Տեղեկատվության համակարգող
- Համակարգչային ֆայլի համակարգող

*Կարողունակություններ, որոնք կզարգանան այս ուսումնական նախագծի ընթացքում*

- ✓ Սովորել սովորելու կարողունակություն (Սովորողները ինքնակազմակերպվում են և ձևավորում են ժամանակի արդյունավետ կառավարման հմտություն: Նրանք կարողանում են գնահատել սեփական և մյուսների ֆիզիկական ու հոգեբանական հնարավորությունները, սովորում են աշխատել ծանրաբեռնվածության պայմաններում):
- ✓ Ինքնաճանաչողական և սոցիալական կարողունակություն (ձևավորում են վստահություն սեփական ուժերի և կյանքի հանդեպ և հաջողությամբ կառավարում են սեփական ժամանակը, գիտելիքներն ու հմտությունները):
- ✓ Լեզվական գրագիտություն և կարողունակություն (սովորողները տիրապետում են հայոց լեզվին գրավոր և բանավոր կերպով գրագետ հաղորդակցվում են մայրենի լեզվով):
- ✓ Թվային և մեդիակարողունակություն (սովորողները տիրապետում են մեդիագրագիտության կանոններին ու հմտություններին, պատկերացնում են մեդիա աշխատանքը և դերը ժողովրդավարական հասարակությունում, կարողանում են կողմնորոշվել տեղեկատվության հոսքերում, գտնել և տարածել տեղեկություններ):

*Միջառայկայական կապեր*

Հայոց լեզու և գրականություն	ԹԳՀԳ	Կերպարվեստ	Երաժշտություն
-----------------------------	------	------------	---------------

*Ուսումնական նախագծի վերջնարդյունքների ներկայացման տեսակները*

- ✓ Սահիկաշար
- ✓ Պաստառ
- ✓ Համակարգչային ցուցադրություն

*Հետազոտության աղբյուրներ*

- Վիքիպեդիա ազատ հանրագիտարան
- Համակարգչային ծրագիր

*Գնահատում*

Ընդհանուր՝ 10 միավոր  
 Ընթացքը՝ 3 միավոր  
 Բովանդակությունը՝ 3 միավոր  
 Հիմնավորվածությունը՝ 1 միավոր  
 Գրագիտությունը՝ 1 միավոր  
 Ներկայացումը՝ 2 միավոր