

ՄԵՌԻՍԳՐԱԳԻՏՈՒԹՅՈՒՆԸ

ՍԿՋՐԵՆԱԿԱՆ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ

ՈԼՈՐՏՈՒՄ

ՃՐԱԳՈՒ ՂԵԿԱԿԱՐ՝

Սեդա Մուրադյան

ԳՈՐԾԵԼԿԵՐ ԿՍՈՂԼՅ՞

«Թիչինգ Ըբադեմի» (Teaching Academy)

ՁԵՆՆԱՐԿԻ ԳԵՂԵՆԱԿԵՐ՝

Չեղինե Խաչատրյան

Լուսինե Պողոսյան

Տաթևիկ Ենոբյան

ՓՈՐՁԱԵԼԵՐՈ՝

ԿՉՆԱԿ հիմնադրամի Ուսումնական բնագավառների

մշակման և զարգացման բաժնի մասնագետ

Աննա Ամիրջանյան

ՀԱՍՏԱԿԱՐԳՁՅՈՒՆ ԶԵԿԱՎՈՐՈՒՄ ◊

Հասմիկ Մուրադյան

Հանրային

լրագրության ակումբ

«Թիչինգ Ըբադեմի» ԲՀ

Երևան 2023

Ձեռնարկը մշակվել է Հանրային լրագրության ակումբի «Մեդիա և տեղեկատվական գրագիտությունը նախադպրոցական կրթության մեջ» ծրագրի շրջանակում ԱՄՆ պետքարտուղարության Հանրային դիվանագիտության գրասենյակի դրամաշնորհային աջակցությամբ: Ձեռնարկում արտահայտված է հեղինակների դիրքորոշումը, որը պարտադիր չէ, որ համընկնի Հանրային լրագրության ակումբի և ԱՄՆ պետքարտուղարության դիրքորոշման հետ:

Ձեռնարկը երաշխավորվել է ՀՀ կրթության, գիտության, մշակույթի և սպորտի նախարարության կողմից:

Ձեռնարկի հեղինակային իրավունքը պատկանում է Հանրային լրագրության ակումբին, գործընկեր կառույցին՝ «Թիչինգ Աքադեմի/Teaching Academy», և ձեռնարկի համահեղինակներին՝ հավասարապես:

Այլ անհատների և կազմակերպությունների կողմից ձեռնարկի տպագրությունն անթույլատրելի է:

ԲՈՎԱՆՈՒԿՆԵՐԸ

Ինչի՞ մասին է ձեռնարկը.....	4
Մեթոդական ցանց.....	5
Գլուխ 1. Մեդիայի և մեդիագրագիտության տեսական դրույթներ.....	8
1.1 Ի՞նչ է մեդիան և մեդիագրագիտությունը.....	8
1.2 Մեդիագրագիտության հիմնական ուղղությունները.....	10
1.3 Մեդիագրագիտության 5 հարցերը, մեդիագրագիտության կանոնները (մեդիադիետա).....	12
Գլուխ 2. Մեդիակրթությունը մանկապարտեզում.....	13
2.1 Աշխատանք ստեղծագործությունների շուրջ. Պարապմունքների պլաններ, թեմատիկ միավորներ.....	13
2.2 Խաղ. խաղի տեսություններ, խաղի դերը նախադպրոցական տարիքի երեխայի մեդիագրագիտության գործում, խաղերի օրինակներ.....	25
Գլուխ 3. Աշխատանք ծնողների հետ.....	41
3.1 Տեղեկատվական նամակներ (մեդիադիետա).....	41
3.2 Ծնողական հանդիպումներ.....	42
Գրականության ցանկ.....	45
Հավելվածներ.....	47

ԻՆՏԻ՝ ՍԱՍԻՆ Ե ՁԵՆՆԱՐԿԵ

Ձեռնարկի հիմքում դրված են մի շարք առանցքային գաղափարներ՝ թելադրված մեր երկրի կրթական քաղաքականությամբ և տեսլականով, այսօր աշխարհում առկա առաջնահերթություններով և մարտահրավերներով, ժամանակակից մանկավարժության և հոգեբանության հիմնարար մոտեցումներով, 21-րդ դարի սովորողներին, մասնագետներին ներկայացվող պահանջներով:

Ժամանակակից աշխարհում այսօր առաջնահերթ է դառնում համերաշխության և համագործակցության մանկավարժության վրա հիմնված կրթության կազմակերպումը, կրթություն, որը հնարավորություն է տալիս սովորողներին և մանկավարժներին վերափոխել աշխարհը՝ միասին աշխատելով փոխվստահության մթնոլորտում [13]: Այն ենթադրում է մասնակցային, համագործակցային, խնդիրները վեր հանող, ինտերակտիվ ուսումնառություն, ուսումնառություն՝ հիմնված կարողունակությունների ձևավորման և զարգացման վրա:

Ձեռնարկը մշակելիս մենք առաջնորդվել ենք կարողունակությունների վրա հիմնված կրթության կազմակերպման և իրականացման գաղափարով և պահանջներով, որն իր արտացոլումն է գտել ԶԶ Նախադպրոցական կրթության պետական կրթական նոր չափորոշչում: Այն սահմանում է նախադպրոցական կրթության կարողունակությունները և ձևակերպում նախադպրոցական տարիքի երեխաների (ըստ տարիքային խմբերի) զարգացման կրթական ծրագրերի բովանդակությունը, նրանց ներկայացվող վերջնարդյունքները, ուսումնական բեռնվածության առավելագույն ծավալը, նախադպրոցական տարիքի երեխաների կրթության և զարգացման վերջնարդյունքի ապահովման հիմքերը [12]:

Այդ կարողունակություններն են.

- Ա լեզվական և հաղորդակցական կարողունակություն,
- Բ ճանաչողական և մոտիվացիոն կարողունակություն,
- Ճ ինքնաճանաչողական և սոցիալական կարողունակություն,
- Դ ժողովրդավարական և քաղաքացիական կարողունակություն,
- Ե թվային և մեդիա կարողունակություն,
- Զ մաթեմատիկական և տեխնիկական կարողունակություն,
- Շ մշակութային կարողունակություն,
- Ը տնտեսական կարողունակություն,
- Ճ ֆիզիկական կուլտուրայի կարողունակություն:

ԶԶ Նախադպրոցական կրթության պետական կրթական նոր չափորոշիչը նպատակաուղղված է նախադպրոցական տարիքի երեխայի իմացական դրդապատճառների ձևավորմանն ու խթանմանը, ինքնաճանաչման և ինքնադրսևորման ապահովմանն ու խրախուսմանը, երեխայի կենսակերպի հիմքերի ձևավորմանն ու սոցիալականացմանը: Կարողունակությունների վրա հիմնված կրթության և դաստիարակության հիմնական նպատակն ամբողջական մարդու և ապագա

քաղաքացու ձևավորումն է, այն ապահովում է նախադպրոցականի համակողմանի ու ներդաշնակ զարգացումը: Այս համատեքստում էլ վերոնշյալ կարողունակությունների ձևավորումն ու զարգացումը խիստ կապակցված և ամբողջական գործընթաց է:

Ձեռնարկում մենք հիմնականում կանդրադառնանք մանկապարտեզի մանկավարժական գործընթացում թվային և մեդիա կարողունակության ձևավորման հիմնահարցին, կներկայացնենք մանկավարժական պահանջներն ու կրթադաստիարակչական գործունեության ու աշխատանքի այն ձևերը, որոնք առավել արդյունավետ կարող են ապահովել նախադպրոցականի կողմից մեդիա և թվային գրագիտության տարրերի ձեռքբերումը, այդ ոլորտի չափորոշչային պահանջների ապահովումը: Միանգամայն հասկանալի է, որ այս գործընթացը կազմակերպելիս հարկ է նկատի ունենալ նախադպրոցական կրթության ու դաստիարակության գործընթացի յուրահատկությունները, նախադպրոցականի տարիքային և անհատական զարգացման առանձնահատկությունները:

ՀՀ Նախադպրոցական կրթության պետական կրթական նոր չափորոշիչը թվային և մեդիա կարողունակությունը սահմանում է հետևյալ կերպ.

«Երեխան ունի տարրական պատկերացումներ մեդիայի վերաբերյալ, կողմնորոշվում է մեդիա բազմազանության մեջ, մեծահասակի աջակցությամբ գնահատում է ներկայացված տեղեկատվությունը, այն համադրում սեփական պատկերացումներին՝ դրսևորելով քննադատական և ընտրողական մոտեցում: Երեխան կարողանում է օգտվել մեդիա տարրական գործիքներից՝ միևնույն ժամանակ հասկանալով դրանց կիրառման հնարավոր վտանգները և այդ հարցում սեփական պատասխանատվությունը: Երեխան դրսևորում է առարկաների, երևույթների մոդելավորման և ստեղծագործական կարողություններ, տարբերում է իրական և վիրտուալ աշխարհները, հասկանում դրանց տարբերությունները» [12]:

Գաղտնիք չէ, որ համակարգիչն ու համացանցը, տեղեկատվական հոսքերն այսօր ներթափանցել են կյանքի բոլոր ոլորտներ, և դժվար է պատկերացնել մեր կյանքն առանց նրանց: Սակայն ներկայիս արագընթաց զարգացումները, հասարակական կյանքի տեղեկատվական հագեցվածությունն ու ինֆորմացիոն հեղեղը դժվարացնում են մարդու կողմնորոշումը տեղեկատվական հոսքերում, մարդիկ դժվարանում են իրենց անհրաժեշտ տեղեկատվությունը ձեռք բերել, գտել հավաստի և իրական տեղեկատվությունը, օգտվել արժանահավատ աղբյուրներից: Խնդիրը ներթափանցել է նաև երեխաների կյանք ու առօրյա: Ինչը ենթադրում է այս ոլորտում որոշակի կրթական քաղաքականության և կրթության կազմակերպման ձևերի մշակում: Ահա այստեղ է, որ առաջ է գալիս մանկավարժական գործընթացում դրանց խելամիտ կիրառման, մեդիակրթության իրականացման հարցը:

ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ՑԱԼՑ

Ձեռնարկի նպատակը.

Աջակցություն և օգնություն ՆՈՒՅ-ի մանկավարժներին, դաստիարակներին, ծնողներին՝ մանկապարտեզի մանկավարժական գործընթացում մեդիակրթություն իրականացնելու և սաների թվային ու մեդիա կարողունակությունները ձևավորելու համար:

Ձեռնարկում ներկայացված նախադպրոցական կրթության ակնկալվող կարողունակությունները մեդիակրթության համատեքստում (ՏԵՆ ՆԿՊԶ)

- Ա լեզվական և հաղորդակցական կարողունակություն
- Բ ճանաչողական և մոտիվացիոն կարողունակություն
- Ճ ինքնաճանաչողական և սոցիալական կարողունակություն
- Դ ժողովրդավարական և քաղաքացիական կարողունակություն
- Ե թվային և մեդիա կարողունակություն
- Զ մշակութային կարողունակություն

Նախադպրոցական կրթության պետական չափորոշի որակական պահանջներն ու ակնկալիքները

- Ա նախադպրոցական համակարգի կրթական ոլորտի զարգացում և նորացում,
- Բ անձնավորության ձևավորման նպաստում,
- Ճ զարգացնող առարկայական միջավայրի ապահովում,
- Դ կադրերի մասնագիտական որակի կատարելագործում, վերապատրաստման աշխատանքի ձևերի և մեթոդների նորացում:

Միջին և ավագ խմբերի կրթական հիմնական ծրագրերի նպատակները

Ուսումնադաստիարակչական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման գործում նախադպրոցական հաստատությունների մանկավարժներին աջակցումը:

4-5 և 5-6 տարեկան սաների տարիքային և անհատական առանձնահատկություններին համապատասխան՝ ֆիզիկական, մտավոր, հոգեկան և սոցիալ-անձնային զարգացման ապահովումը՝ ըստ ոլորտային վերջնարդյունքների.

<https://escs.am/files/files/2022-08-09/c1070d2a9bfc55fff20a4df4fd69907d.pdf> (Նախադպրոցական կրթական հիմնական ծրագիր միջին խումբ (4-5տարեկաններ))

<https://escs.am/files/files/2022-08-09/06b11dbbf73cfbae85c27a8dc632ba58.pdf>

(Նախադպրոցական կրթական հիմնական ծրագիր ավագ խումբ (5-6տարեկաններ))

Նախադպրոցական կրթության ավարտին սաներից ակնկալվող կարողունակությունների ձևավորումը (գիտելիքներ, հմտություններ, համապատասխան վերաբերմունք և վարքագիծ).

Միջին խմբի կրթական հիմնական ծրագրի բովանդակային բաղադրիչներում արտացոլված վերջնարդյունքները

- Լ Խոսքի զարգացում (ԽՁ 6, 11, 12, 13, 15, 16, 19, 23, 24, 25, 26, 30)
- Ը Ինձ շրջապատող աշխարհը (ԻՇԱ 2, 4, 5)
- Ջ Երաժշտություն (Ե- Երաժշտաշարժական վարժություններ- խաղ 1, 2)
- Գ Կերպարվեստ և կառուցողական աշխատանք (ԿԿԱ ծեփակերտում 1, 2, 3, 4, կառուցողական աշխատանք 6)

Կապը նախադպրոցական կրթության պետական կրթական չափորոշի հետ՝ ԽՅ (5 ա, ը, ե), Ի (բ, գ, ը), ՀՍԱ (դ, է)...

Ավագ խմբի կրթական հիմնական ծրագրի բովանդակային բաղադրիչներում արտացոլված վերջնարդյունքները

- Լ Խոսքի զարգացում (ԽՁ 1, 2, 5, 24, 25, 26, 27, 28)
- Ը Ինձ շրջապատող աշխարհը (ԻՇԱ 1, 2, 3)
- Ջ Երաժշտություն (Ե - ունկնդրում 3, 4, 11, խաղ 2, 3, 4, երաժշտական թերապիա 1, 2, 3)
- Գ Կերպարվեստ և կառուցողական աշխատանք (ԿԿԱ ապլիկացիա 14, 15)

Կապը նախադպրոցական կրթության պետական կրթական չափորոշի հետ՝ ԽՅ (5 ա, ը, ե), Ի (բ, գ, ը), ՀՍԱ (դ, է)...

ՎԼԴԼԻ Լ ՄԵՂԻԱՅԻ ԵՆ ՄԵՂԻԱԳՐԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ ՊՐՈԼՅՅԵՆԵՐ

Լ Ի ԻՆՏԵ Ե ՄԵՂԻԱՆ ԵՆ ՄԵՂԻԱԳՐԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ

21-րդ դարում տեղեկատվության ձեռքբերման ամենաարագ միջոցը մեդիան է: Մեդիան հաղորդակցության ուղիների ու գործիքների այն միջավայրն է, որտեղ ստեղծվում ու տարածվում են տեղեկություններ, ուղերձներ, տվյալներ, փաստեր: Մեդիան միջնորդն է:

Մեդիան զանգվածային լրատվության միջոցների հավաքական անվանումն է: Լատիներեն «medium» բառը նշանակում է «միջանկյալ, միջին», ուստի լրատվամիջոցները կանգնած են ընթերցողների և լրատվական աղբյուրների միջև:

Մեդիայի միջոցով մարդիկ սովորում են, ձեռք են բերում գիտելիքներ, հաղորդակցվում են միմյանց հետ, ստեղծում և տարածում են տեղեկատվություն: Այսինքն, մեդիայի միջոցով ձևավորվում է երկխոսություն: Մարդը մշտապես շրջապատված է մեդիայով (պաստառներ, Էկրաններ, հաղորդագրություններ, հայտարարություններ, ազդագրեր, հնչող երգեր, Ֆիլմերը/մուլտֆիլմեր, համակարգչային խաղեր, փակցված հայտարարություններ, թերթեր, ամսագրեր, հեռուստատեսություն և ռադիո և այլն) և այն մեր կյանքի անբաժանելի մասն է կազմում:

Յուրաքանչյուր մարդու կյանքում կարևոր դեր ունի մեդիան՝ ձևավորելով արժեքներ, սոցիալական նորմեր, վարք, կյանքի սցենարներ և աշխարհի ամբողջական պատկեր:

Ժամանակակից աշխարհում տեղեկատվական հասարակության ձևավորման դարաշրջանում մեդիակրթությունը դառնում է կրթության կարևոր ուղղություն՝ արտացոլելով անձի զարգացման գործընթացը զանգվածային լրատվության միջոցների օգնությամբ, երեխաներին նախապատրաստելով կյանքին, ձևավորելով լրատվամիջոցների հետ շփման մշակույթ, ստեղծագործական, հաղորդակցման կարողություններ, քննադատական մտածողություն, տեղեկավորության ընկալման, մեկնաբանման, վերլուծության և գնահատման հմտություններ՝ սովորեցնելով մեդիա տեքստերի, մեդիա տեխնոլոգիայի միջոցով ինքնարտահայտման տարբեր ձևեր: **Այս գործընթացի արդյունքում ձեռք բերված մեդիագրագիտությունը** երեխային օգնում է ակտիվորեն օգտագործել հեռուստատեսության, ռադիոյի, կինոյի, մամուլի, համացանցի հնարավորությունները:

Մեդիակրթությունը անհատի զարգացման գործընթացն է զանգվածային հաղորդակցության (մեդիայի) միջոցով, մեդիայի հետ հաղորդակցվելու մշակույթի, ստեղծագործական, հաղորդակցական հմտությունների, քննադատական մտածողության, մեդիա տեքստերի մեկնաբանման, վերլուծության և գնահատման հմտությունների ձևավորման նպատակով, ինչպես նաև մեդիա տեխնիկայի միջոցով ինքնարտահայտման տարբեր ձևերի ուսուցումն է [25]:

Իսկ ի՞նչ է մեդիագրագիտությունը:

Դասական մեկնաբանմամբ՝ **մեդիագրագիտությունը** տեղեկությունները գտնելու, դրանք քննադատորեն վերլուծելու ու գնահատելու, մեդիա բովանդակություն ստեղծելու և տարածելու հրմտությունների ամբողջությունն է [8]:

Մեդիագրագիտությունը անհրաժեշտ հմտություն է թվային դարաշրջանում: Երեխաներն այժմ հսկայական քանակությամբ տեղեկատվություն են ստանում տարբեր աղբյուրներից, և դրանց թվում են ոչ միայն ավանդական լրատվամիջոցները, որոնց ծանոթ են մեծահասակները /ծնողները, մանկավարժները/ (հեռուստատեսություն, ռադիո, թերթեր և ամսագրեր): Այն ներառում է նաև տեքստային հաղորդագրություններ, մեմեր, փոթաբաստներ, տեսանյութեր, տեսախաղեր, գովազդ և այլն: Բայց բոլոր մեդիա ռեսուրսները ստեղծվել են ինչ-որ մեկի կողմից, դրանց ստեղծման պատճառները շատ հաճախ անհասկանալի են: Այդ պատճառները հասկանալը մեդիագրագիտության էությունն է:

Թվային մեդիայի և ինֆորմացիայի ծավալը արագորեն աճում է և մարդիկ դժվարանում են կողմնորոշվել տեղեկատվական հսկայածավալ հոսքերում: Ուստի անհրաժեշտ է ձևավորել մեդիագրագետ քաղաքացի, որը կկարողանա գրագետ սպառել մեդիատեղեկույթը: Այս հանգամանքով էլ պայմանավորված՝ նախադպրոցական և հանրակրթության պետական նոր չափորոշիչներում ներառվեց մեդիագրագիտությունը՝ որպես պարտադիր բաղադրիչ:

Համացանցից անվտանգ օգտվելու անչափ կարևոր կարողությանը պետք է տիրապետի յուրաքանչյուր ոք՝ յուրաքանչյուր երեխա, յուրաքանչյուր դեռահաս և երիտասարդ, և իհարկե, յուրաքանչյուր մեծահասակ: Մեդիագրագետ երեխան ինքնին տեղեկացված քաղաքացի է, որն իր որոշումները կայացնում է գիտակցված և տեղեկատվական հոսքերից կարողանում է քաղել այն, ինչ իրեն պետք է և օգտակար: Համացանցի ամենախոցելի խումբը՝ երեխաները և դեռահասները պետք է իմանան, թե ինչ աղբյուրներից է պետք օգտվել, ինչպես է պետք պաշտպանվել սխալ ու վնասող բովանդակությունից և ինչպես ստուգել ու հետևել մեդիաբովանդակությանը, որպեսզի այն վնասակար չլինի առողջությանը:

Մեդիագրագիտության հիմնական ուղղություններն են.

- **Ապատեղեկատվություն** (կեղծ, մտացածին տեղեկատվություն, տեղեկությանը սահմանափակում, արգելք): Այն բացասաբար է անդրադառնում լսարանի գիտակցության վրա և հանգեցնում է մարդկանց միջև հարաբերությունների, հասարակության մեջ ընդունված նորմերի ու կանոնների, արժեքների և ավանդույթների խախտմանը[26]:
- **Մանիպուլյացիա** (հռետորական և քարոզչական խոսք, բացահայտ կամ ոչ բացահայտ խաբեություն, որը հետապնդում է որոշակի շահ): «Մանիպուլյացիա»/ անգլերեն manipulation/ բառը Օքսֆորդյան բառարանում փոխաբերական իմաստով նկարագրվում է՝ որպես մարդկանց վրա ազդելու կամ նրանցով կամ իրերով ճկունությամբ ղեկավարելու գործընթաց:
- **Անձնական տվյալների գաղտնիություն** (անունը, ծննդյան ամսաթիվը, հասցեն, լուսանկարները, էլ. փոստը, բանկային տվյալները, IP հասցեն, աշխարհագրական դիրքի տվյալները, գենետիկ ու բիոմետրիկ տվյալները):

Այսօր **ապատեղեկատվության** դեմ պայքարի ամենաընդունված և տարածված մեթոդը լայն հասարակության շրջանում մեդիա և տեղեկատվական գրագիտության (MIL) հմտությունների բարձրացումն է: «Գրագիտություն» բառացի նշանակում է գրել-կարդալու կարողություն: Մեդիա և տեղեկատվական գրագիտությունը մեր հմտությունն է հասկանալ, թե ինչպես է աշխատում մեդիան և կարողանալ անվտանգ, ողջամտորեն և պատասխանատվությամբ օգտագործել մեդիայի բոլոր ձևերը: Մեդիա և տեղեկատվական գրագիտությունը թույլ է տալիս անհատին.

- ա) ունենալ տեղեկատվության մատչելիություն,
- բ) քննադատաբար վերլուծել մեդիա բովանդակությունը,
- գ) ստեղծել մեդիա արտադրանք և այլն:

Մեդիագրագիտությունը օգնում է անհատին ձևավորել իր ինքնությունը, ճանաչողությունը և կողմնորոշվել տեղեկատվական քառսում:

Մեդիամանիպուլյացիա

(անգլ.՝ media manipulation) փոխկապակցված մեթոդների ամբողջություն է, որն ուղղված է հասարակության մեջ կոնկրետ կարծիք, արձագանք կամ տեսակետ ձևավորելուն [1]: Նմանատիպ գործողությունը մարդու մոտ առաջացնում է իրականության այնպիսի ընկալում, որը գոյություն չունի: Մեդիամանիպուլյացիոն մեթոդներից են հռետորական և քարոզչական խոսքը, բացահայտ կամ ոչ բացահայտ խաբեությունը, ապատեղեկատվությունը, հոգեբանական մանիպուլյացիան, ուշադրության շեղումը, փաստերի կեղծումը կամ մասնակի ներկայացումը, անհիմն պնդումները, կեղծ հակադրություններ առաջ բերելը, ինչպես նաև այս ամենի միջոցով կեղծ օրակարգի ձևավորումը և այլն:

Անձնական տվյալներն այն տվյալներն են, որոնցով կարելի է ուղղակիորեն կամ անուղղակիորեն նույնականացնել անձին: Դրանք են անունը, ծննդյան ամսաթիվը, հասցեն, լուսանկարները, էլ. փոստը, բանկային տվյալները, IP հասցեն, ինտերնետային բլիթները (cookies), աշխարհագրական դիրքի տվյալները, գենետիկ ու բիոմետրիկ տվյալները:

Ժամանակակից կյանքում անձնական տվյալներն օգտագործվում են բոլոր ոլորտներում՝ սոցիալական մեդիայից մինչև բանկեր, խանութներ և պետական գործակալություններ: Գրեթե բոլոր ծառայությունները, որոնցից օգտվում ենք, հավաքագրում են մեր տվյալները, վերամշակում ու պահեստավորում դրանք:

Հենց այս վերոնշյալ ուղղություններով էլ մենք առաջնորդվում ենք՝ մանկապարտեզի մանկավարժական գործընթացում մեդիակրթություն իրականացնելիս:



1.3 ՄԵՊԻԱԳՐԱԳԻՏՆԵՑԱՆ Գ ԱՐԳԵՐԸ, ՄԵՊԻԱԳՐԱԳԻՏՆԵՑԱՆ ԿԱՆՈՒՆԵՐԸ (ՄԵՊԻԱՊԻԵՏԱՆ)

Քննադատական մտածողությունը մեդիագրագիտության հիմքն է, իսկ քննադատական մտածողության հիմքում հարցերն են: Հարցեր տալը, կասկածելը գրագետ մեդիասպառողի բնութագրիչներն են: Առանձնացնենք ու քննարկենք մեդիագրագիտության՝ միջազգայնորեն ընդունված հինգ հիմնական հարցերը, որոնք մշտապես պետք է մտքում ունենալ՝ ցանկացած մեդիանյութ դիտելիս, լսելիս, կարդալիս: Դրանք են.

- 1. Ո՞վ է հեղինակը:
- 2. Ո՞րն է ասելիքը:
- 3. Ո՞վ է հասցեատերը:
- 4. Ի՞նչ հնարքներ են օգտագործված:
- 5. Ի՞նչ նպատակ ունի նյութը:

Այս հարցերը թույլ են տալիս անհատին վերլուծել ներկայացված մեդիատեքստն ու հասկանալ տողատակն ու նպատակը:

Դեռևս վաղ տարիքից աշխատելով տարբեր մեդիատեքստերի հետ /հեքիաթ, պատմություն, տեսաֆիլմ, մուլտֆիլմ և այլն/, անհրաժեշտ է, որ մանկավարժները, դաստիարակները երեխաներին սովորեցնեն հարցեր տալ, հարցերի միջոցով յուրացնել և վերլուծել ներկայացված տեքստի բովանդակությունը, գտնել հասցեատիրոջը, հասկանալ իմաստն ու նպատակները:

Ուսումնական ձեռնարկի հաջորդ գլխում Ձեզ ենք ներկայացնում ստեղծագործությունների շուրջ աշխատանքը, որը կօգնի ձևավորել մեդիագրագետ սերունդ:

ՉԻՆՆԻ Ե. ԱՆՆԻԱԿՐԹՈՒԹՅՈՒՆԵ ՍԱՆԿԱՊՄՈՒՏԵՂՈՒՄ

ԸՈՒ ԱՇԽԱՏԱՆԵ ԱՏԵՂԵԱԳՈՐԹՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ՇՈՒՄԳ, ԿԱՐԱՊՄՈՒԼՆԵՐԻ ԿԼԱՆՆԵՐ, ԹԵՍԱՏԻԿ ՄԻԱԿՐԸՆԵՐ

Մեղիագրագիտությանն ուղղված աշխատանքի պլանավորում

Թեմա	Մանիպուլյացիա ¹
Ծրագրային բաղադրիչ՝ <ul style="list-style-type: none"> խոսքի զարգացում (ԽՉ) կերպարվեստ և կառուցողական աշխատանք (ԿԿԱ) 	Խումբ՝ միջին
Դաստիարակ՝	Ամսաթիվ՝
Նպատակներ	<ul style="list-style-type: none"> զարգացնել սաների կապակցված խոսքը, խթանել ստեղծագործական մտածողությունը, հաղորդել գիտելիքներ «մանիպուլյացիա» երևույթի մասին, ձևավորել «անվտանգ վարքագիծ» մեղիագրագիտության համատեքստում, Նպաստել հեթիաթը նորովի վերլուծելու (մեղիագրագիտության համատեքստում) կարողության ձևավորմանը:
Վերջնարդյունքներ	Ծրագրային բաղադրիչների վերջնարդյունքներ՝ <ul style="list-style-type: none"> ԽՉ 6, 11, 12, 13, 15, 16, 19, 23, 24, 25, 26, 30: ԿԿԱ (ստեղծի ծեփակերտման միջոցով տարբեր առարկաներ՝ միավորելով դրանք ընդհանուր կոմպոզիցիայի մեջ, ծեփակերտի պարզ կառուցվածք ունեցող առարկաներ, ծեփակերտի ըստ նմուշորինակի, ստանա դետալներ ծեփելու, միմյանց միացնելու և ստացված հատվածը հարթեցնելու միջոցով տարբեր առարկաներ / սունկ, ծաղիկ, մարդուկ, նապաստակ/, կատարի աշխատանք թղթով: Ուղղանկյուն թուղթը ծալի երկտակ՝ համատեղելով կողմերն ու անկյունները և ստանա տարբեր կերպարներ՝ կենդանիներ, ծաղիկներ)

¹ Առաջարկվող թեման կարող է օգտագործվել նախադպրոցական կրթության հիմնական ծրագրով նախատեսված տարբեր բաղադրիչների այն թեմաներում, որոնք միտված են մեղիագրագիտության վերաբերյալ վերջնարդյունքների ապահովմանը:

<p>Վերջնարդյունքներ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ԿԿԱ (ստեղծի ծեփակերտման միջոցով տարբեր առարկաներ՝ միավորելով դրանք ընդհանուր կոմպոզիցիայի մեջ, ծեփակերտի պարզ կառուցվածք ունեցող առարկաներ, ծեփակերտի ըստ նմուշօրինակի, ստանա դետալներ ծեփելու, միմյանց միացնելու և ստացված հատվածը հարթեցնելու միջոցով տարբեր առարկաներ / սուևկ, ծաղիկ, մարդուկ, նապաստակ/, կատարի աշխատանք թղթով: Ուղղանկյուն թուղթը ծալի երկտակ՝ համատեղելով կողմերն ու անկյունները և ստանա տարբեր կերպարներ՝ կենդանիներ, ծաղիկներ) <p>Կապը նախադպրոցական կրթության պետական կրթական չափորոշիչի հետ՝</p> <ul style="list-style-type: none"> ԽՅ (ա, ը, Ե) Ի (բ, գ, ը) ՅՍԱ (դ, Է)
<p>Մեթոդներ (ռազմավարություն)</p>	<ul style="list-style-type: none"> դադարներով ընթերցանություն, ուղղորդող հարցեր, զրույց, գործնական աշխատանք
<p>Անհրաժեշտ ռեսուրսներ</p>	<p>Ենթախմբերի բաժանման համար երկրաչափական պատկերներ՝ ըստ երեխաների քանակի և մեծ պատկերներ՝ ըստ ենթախմբերի քանակի.</p> <ul style="list-style-type: none"> քառակուսի թղթեր /10x10սմ/ ըստ երեխաների քանակի, սոսինձ, գունավոր յուղամատիտներ, կատու և մուկ պատրաստելու գծապատկերներ, կատու և մուկ ծեփելու քարտեր, ծեփոն, ծեփատախտակ ըստ երեխաների քանակի:
<p>Ուսումնական գործունեության ձևեր</p>	<p>Պարապմունք, սեղանային թատրոն, ծեփակերտում և օրիգամի (աշխատանք խմբերով)</p>

ՊԱՐԱՊՄՈՒՆԷԻ ՊԼԱՆ 1

Պարապմունքի թեմա	Ծրագրային բաղադրիչ՝ Խոսքի զարգացում (Խ2) «Խորամանկ կատուն և ոչուրահավատ մկնիկը» հեքիաթ				
Գործողություններ* (25-30 րոպե)	Դաստիարակ	Սաներ	Տևողություն		
	<p>1. Երեխաների ուշադրությունը հրավիրում է հեքիաթի նկարագարող գրքին և հայտնում, որ այդ գրքում կան շատ հետաքրքիր հեքիաթներ:</p>	<p>1. Երեխաները հետաքրքրություն են դրսևորում գրքի նկատմամբ</p>	<p>1-2</p>		
	<p>2. Ընթերցում է հեքիաթը դադարներով և հարցեր ուղղում սաներին.</p> <p>Դադար 1. հարցեր՝</p> <ul style="list-style-type: none"> - Երեխաներ, ձեր կարծիքով, կատուն ճանաչեց մկնիկին, թե ձևացրեց, որ չի ճանաչում: - Ձեր կարծիքով, ինչու՞ այդպես վարվեց կատուն: - Դուք մկնիկի փոխարեն կհավատայի՞ք կատվին, ինչու՞: - Դադար 2. հարցեր՝ - Երեխաներ, ինչ սխալ արեց մկնիկը: - Ի՞նչ բառերով կնկարագրե՞ք մկնիկին, կատվին: - Եկեք միասին փոփոխենք հեքիաթի ընթացքը, այնպես, որ մկնիկը չտուժի 			<p>2. Ուշադիր լսում են հեքիաթը՝ հատված առ հատված, և պատասխանում հարցերին</p>	<p>14-16</p>
	<p>3. Հեքիաթն ավարտելուց հետո հարցեր է ուղղում երեխաներին՝</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ի՞նչ բառերով կնկարագրե՞ք մկնիկին, կատվին: - Ինչի՞ մասին էր հեքիաթը: 				

	<p>4. Պարապմունքն ամփոփում է փոքրիկ զրույցով՝ սխալ տեղեկատվության միջոցով մարդկանց մոլորության մեջ գցելու, նրանց տարբեր գործողությունների մղելու մասին: Այս երևույթը կոչվում է մանիպուլյացիա:</p> <p>5. Առաջարկում է ասել հեքիաթներ, որտեղ հերոսները նմանատիպ վարքագիծ են դրսևորում:</p>	<p>4. Լսում են դաստիարակի խոսքը:</p> <p>5. Անվանում են հեքիաթներ:</p>	<p>3-2</p> <p>1-2</p>
--	--	---	-----------------------

Թեմայի շուրջ աշխատանքները շարունակվում են օրվա երկրորդ կեսին:

Օրվա երկրորդ կեսի աշխատանքներ

Դաստիարակ - Իսկ հիմա երեխաներ, հերթով մոտեցեք, վերցրեք սկուտեղից որևէ պատկեր, գտեք այդ պատկերի մեծ տարբերակը սեղանների վրա և կազմեք ենթախմբեր:

/Երեխաները կազմում են 2-4 ենթախմբերի/

Դաստիարակ.

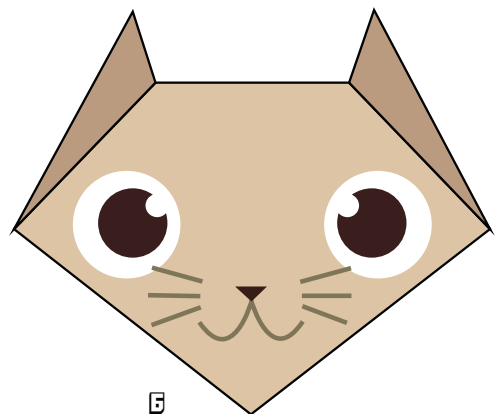
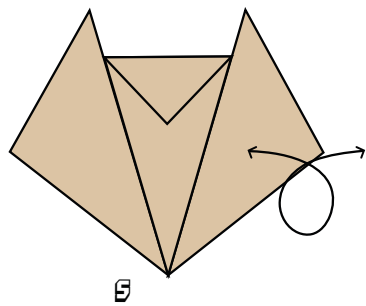
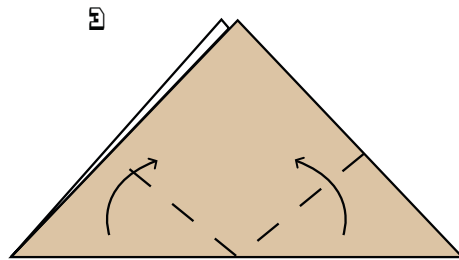
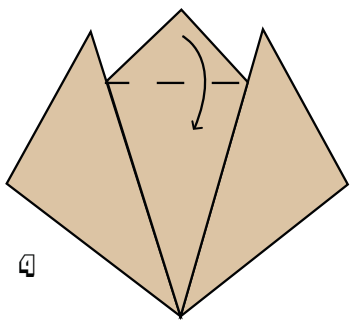
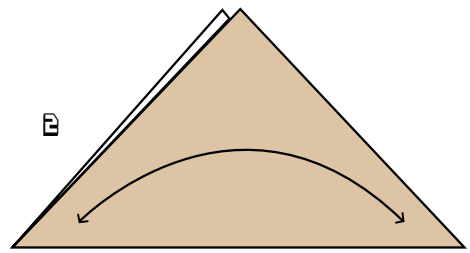
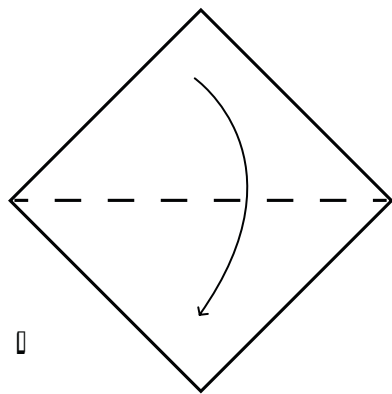
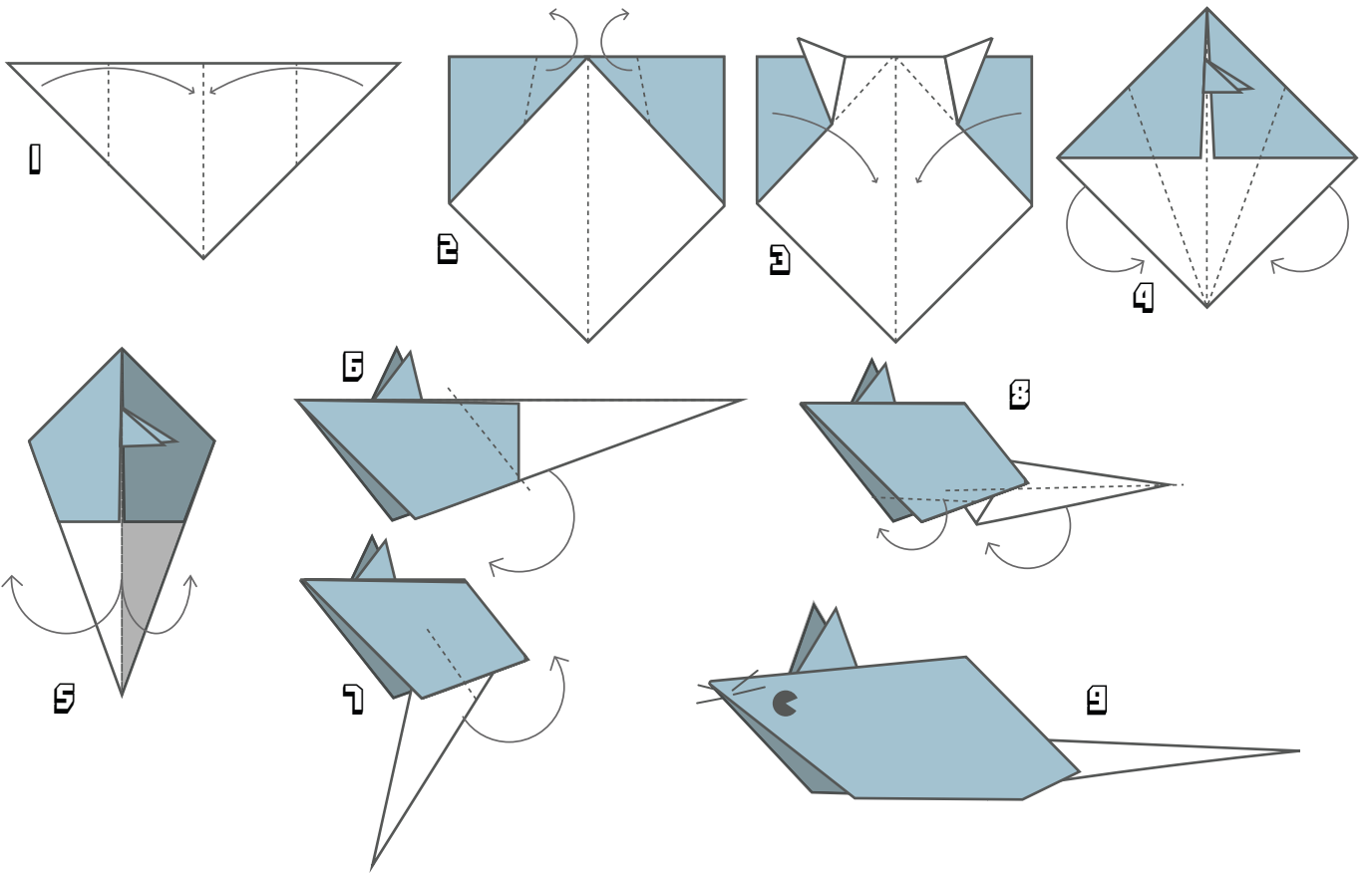
- Ձեր սեղաններին դրված են աշխատանքային նյութեր և հուշող քարտեր: Հիմա դուք միասին կպատրաստեք երկու տարբեր տեխնիկաներով կատու և մուկ՝ ծեփելով և թղթի ծալումներով:
- Երեխաների կողմից ստեղծված կերպարների կիրառմամբ կազմակերպվում է սեղանային թատրոն և տվում առաջադրանք՝ փոխել հեքիաթի ընթացքը այնպես, որ մկնիկները չտուժեն կատվի վարքագծից:

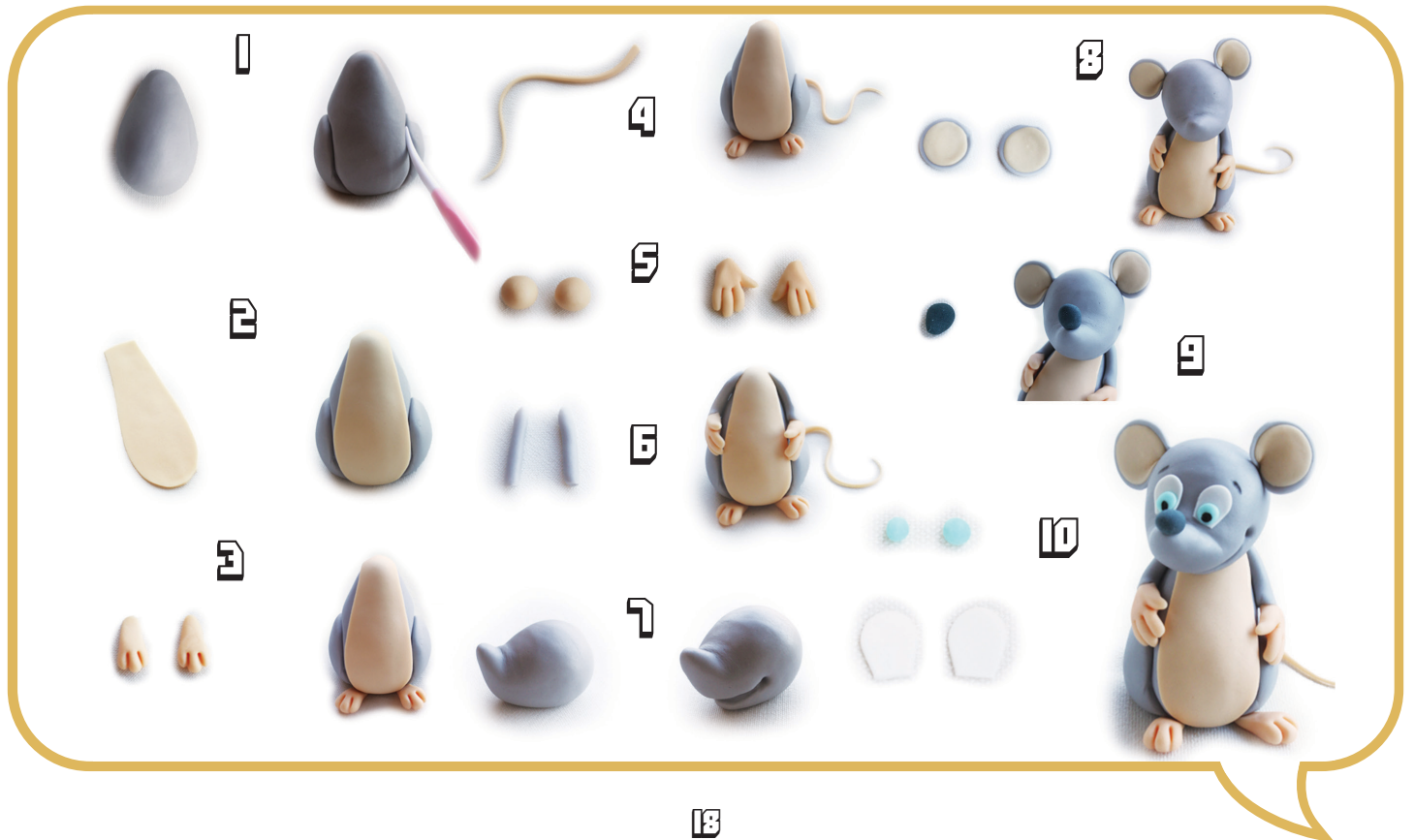
Կապն այլ պարապմունքների և գործունեության ձևերի հետ

Առավոտյան հավաքին առաջարկել երեխաներին դիտել հեքիաթների նկարազարդ գրքեր: Առաջարկել փոխել ծանոթ հեքիաթի ավարտը կամ ընթացքը՝ ըստ երեխաների ցանկության: Առաջարկել հիմնավորել կատարած փոփոխությունը:

Ծեփակերտման պարապմունքներին սովորել ծեփել կատու և մուկ:

Կառուցողական պարապմունքներին սովորել կառուցել կատվի և մկան մոդելները:





ԻՆՏԵԳՐՎԱԾ ՊԱՐԱՊՄՈՒՆԵԻ ՊԼԱՆ 2

Թեմա՝ «Անձնական տվյալների գաղտնիություն»

(Կարմիր գլխարկը հեքիաթի միջոցով)

Ծրագրային բաղադրիչներ

- Խոսքի զարգացում
- Կերպարվեստ և կառուցողական աշխատանք

Խոսք՝ ավագ

Նպատակը՝

- Նպաստել անձնական տվյալների և դրանց գաղտնիության մասին գիտելիքների ձեռքբերմանը
- զարգացնել երեխաների խոսքն ու քննադատական մտածողությունը,
- հարստացնել երեխաների բառապաշարը
- զարգացնել երեխաների ձեռքի մանր մոտորիկան

Վերջնարդյունքներ

Խոսքի զարգացում (Խ2 1,2, 5, 28)

- Նախաձեռնի խոսակցություն հասակակիցների և մեծահասակների հետ,
- ուղղի համապատասխան հարցեր՝ տեղեկություններ ստանալու նպատակով,
- արտահայտի իր կարծիքը՝ դրսևորելով քննադատական վերաբերմունք,
- հասակակիցների և մեծահասակների հետ հարաբերություններում հետևի բարեվարքության կանոններին, օգտագործի բարեվարքություն արտահայտող բառեր,
- Կերպարվեստ և կառուցողական աշխատանք (ԿԿԱ ապլիկացիա 14, 15),
- ստեղծի խճանկարային պաննո գունավոր թղթից,
- ստեղծի տարբեր տեսարաններ ծաղկամանի մեջ ծաղիկներ, անտառային պատկեր, աշնանային ծառ, գունավոր թղթերով կտրատված պատկերներից:

Աշխատանքի ձևերը՝ խմբային, անհատական

Պարապմունքի տեսակը՝ նոր նյութի ուսումնասիրություն

Կիրառվող մեթոդներ՝ ինտերակտիվ զրույց, դիտում, գործնական աշխատանք

Անհրաժեշտ նյութեր՝ Կարմիր գլխարկի նկար կամ տիկնիկ, կենդանիների նկարներ, ալբոմի թուղթ, գունավոր թուղթ, սոսինձ:

Սկիզբ՝

Դաստիարակը կազմակերպում է ինտերակտիվ զրույց երեխաների հետ անձնական տվյալների և դրանց գաղտնիության մասին. ինչ կարող եք ասել ձեր մասին, ինչ է ձեր անունն ու ազգանունը, ովքեր են ձեր ծնողները և այլն:

Զրույցն ավարտվում է նրանով, որ երեխաները իմանում են, որ իրենց մասին տվյալները՝ անձնական տվյալները պետք է իմանան միայն ընտանիքի անդամները, մանկավարժները կամ ծնողների կողմից լիազորված մարդիկ:

Ընթացք՝

Դաստիարակ – Սիրելի փոքրիկներ, այսօր մենք հյուր ունենք: Մեզ հյուր է եկել մի աղջիկ, որն ունի կարմիր գլխարկ: Երեխաներ, ինչ եք կարծում, ինչ է նրա անունը (երեխաները պատասխանում են հարցերին՝ գուշակելով, որ Կարմիր գլխարկն է): Ի՞նչ գիտեք նրա մասին (ինչում են պատասխանները): Երեխաներ, Կարմիր գլխարկը մեր օգնության կարիքն ունի, նրան պետք է օգնենք, որ նա գնա տատիկի տուն այնպիսի ճանապարհով, որ չհանդիպի գայլին:

Երեխաներ, ինչպե՞ս օգնենք Կարմիր գլխարկին, ինչ խորհուրդներ տանք: Եկե՛ք միասին մտածենք (թույլ տալ, որ երեխաներն արտահայտեն իրենց կարծիքները): Հնչեցրած կարծիքները ընդհանրացվում են և գալիս են ընդհանուր եզրակացության, որ եթե երեխաները հանդիպում են անձանոթի, չպետք է նրա հետ խոսեն, ունենան քարտեզ:

Դաստիարակ - Երեխաներ, ումի՞ց կարելի է օգնություն խնդրել, երբ մոլորվել եք կամ հայտնվել եք անձանոթ միջավայրում:

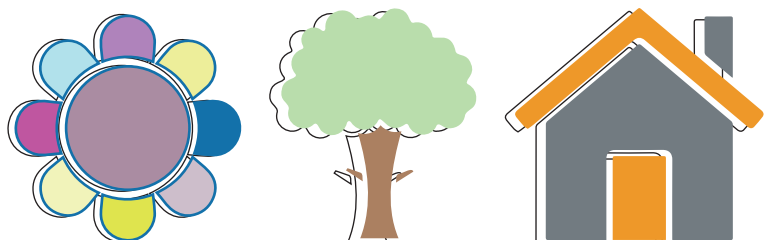
Երեխաներ - կարող ենք դիմել ոստիկանին, խանութի աշխատողին, ավտոբուսի վարորդին, կանգնել տեսանելի վայրում և օգնություն կանչել, զանգել ծնողներին:

Դաստիարակ – Եկե՛ք միասին կազմենք քարտեզ, որ Կարմիր գլխարկը անվտանգ հասնի տատիկի տուն: Հիշո՞ւ՛մ եք՝ որտեղ էր ապրում տատիկը՝ անտառում: Մեզ անհրաժեշտ է պատրաստել ծառեր, ծաղիկներ, ճանապարհ, տնակ:

Երեխաներին բաժանել 3 խմբի՝

Ըին խումբը պատրաստում է ծաղիկներ,

Զրդ խումբը՝ ծառեր,



Ձ-րդ խումբը՝ տնակ:

Կարելի է նախապես կտրտված դետալները տալ երեխաներին և նրանք՝ սոսնձելով կազմեն ծաղիկներ, ծառեր, տնակ: Այնուհետև դաստիարակի օգնությամբ փակցնել A1 չափի թղթի վրա:

Դաստիարակ – Երեխաներ, մեր քարտեզը ունի կանգառներ, որտեղ մեզ սպասում են առաջադրանքներ: Առաջադրանքները եթե ճիշտ լուծենք, կօգնենք Կարմիր գլխարկին գտնել տատիկի տուն տանող անվտանգ ճանապարհը:

Առաջին կանգառ՝ Կարմիր գլխարկը հանդիպում է իր մորաքրոջը և Էլզային:

Չարքեր.

- Ո՞ւմ օգնությանը պետք է դիմել ճիշտ ճանապարհը գտնելու համար:
- Չիմնավորի՞ր պատասխանդ:

Ակնկալվող ճիշտ պատասխաններ.

-Մորաքրոջը, քանի որ նա իր հարազատն է:

-Էլզային, քանի որ հայտնի հեքիաթի իրեն ծանոթ հերոս է:

Դաստիարակը երեխաների հետ միասին հիմնավորում են իրենց ընտրությունը նրանով, որ երկու կերպարներն էլ երեխաներին **հարազատ են և ծանոթ**:

Կարմիր գլխարկը շարունակում է ճանապարհը:

Երկրորդ կանգառ՝ Կարմիր գլխարկը շարունակում է ճանապարհը, հանդիպում է ոստիկանի և մի տղայի:

- Չարքեր. ի՞նչ եք կարծում՝ ում օգնությանը պետք է դիմի Կարմիր գլխարկը: Ինչո՞ւ
- Ի՞նչ բառեր օգտագործի դիմելիս:

Ակնկալվող ճիշտ պատասխան/ներ.

-Ճիշտ է դիմել ոստիկանին, քանի որ ոստիկանները պաշտպանում և օգնում են մեզ բոլորիս, նրանք վստահելի են:

-Ներեցե՞ք..., Կարելի՞ է Ձեզ դիմել....., Կարո՞ղ եք ինձ օգնել....., Շնորհակալություն.... և այլն:

Կարմիր գլխարկը շարունակում է ճանապարհը:

Երրորդ կանգառ՝ Կարմիր գլխարկը հասնում է ճամփաբաժանի, նա մտահոգ է՝ չգիտի աջ, թե ձախ ճանապարհով գնա: Այդտեղ կար կենդանիների փոքրիկ բուժարան, բուժարանի դիմաց՝ անծանոթ մի մարդ: Անծանոթը հարցնում է՝ ո՞վ է, ի՞նչ է անունը, ու՞ր է գնում, կարո՞ղ է նրան ուղեկցել:

Հարցեր.

- Ի՞նչ էք կարծում՝ պե՞տք է պատասխանի անձանոթի հարցերին:
- Կարո՞ղ է օգնության համար դիմել կենդանիների բուժարանի աշխատակցին:

Ակնկալվող ճիշտ պատասխաններ.

- Չպետք է դիմի, գրուցի անձանոթ մարդկանց հետ:
- Օգնություն խնդրելու համար ավելի լավ է դիմել կենդանիների բուժարանի աշխատակցին, քանի որ վստահելի է՝ բուժարանի աշխատակից է և ծանոթ է ճանապարհին:

Կարմիր գլխարկը շարունակում է ճանապարհը և բարեհաջող հասնում տատիկի տուն:

Ամփոփում

Դաստիարակ – Կեցցե՞ք երեխաներ, մենք կատարեցինք բոլոր առաջադրանքները և օգնեցինք Կարմիր գլխարկին գտնել անվտանգ ճանապարհը: Կարմիր գլխարկը շնորհակալություն է հայտնում իրեն օգնելու, խորհուրդներ տալու համար:

Դաստիարակ – Երեխաներ, եկե՞ք Կարմիր գլխարկին ևս մեկ անգամ հիշեցնենք, թե նա ինչ պետք է անի, որ անվտանգ հասնի տատիկի տուն:

Երեխաներ - դրսում, շրջապատում, ծանոթ և անծանոթ վայրերում խոսի և շփվի միայն ծանոթ մարդկանց հետ, չխոսի անծանոթների հետ,

- անծանոթներին ու պատահական մարդկանց չասի տատիկի տան տեղը,
- գնա քարտեզի ճանապարհով,
- օգնություն խնդրի նրանցից, ում ճանաչում է:



ՊԱՐԱՊՄՈՒՆԷԻ ՊԼԱՆ 3

Թեմա՝ «Ապատեղեկատվություն»

(«Գայլն ու կոշկակար նապաստակը» հեքիաթի ընթերցման միջոցով)

Խումբ՝ միջին

Նպատակը՝ նպաստել ճիշտ, կեղծ լուրերը տարբերակելու կարողության ձևավորմանը, հաղորդել գիտելիքներ «ապատեղեկատվություն» հասկացության մասին:

Կարողունակություններ՝

Ը լեզվական և հաղորդակցական կարողունակություն,

Զ թվային և մեդիա կարողունակություն:

Վերջնարդյունքներ՝

ձևակերպի և կիրառի իրավիճակային հարցեր հասակակիցների և մեծահասակների հետ հաղորդակցվելիս:

Աշխատանքի ձևերը՝ խմբային, անհատական,

Կիրառվող մեթոդներ՝ դադարներով ընթերցանություն, զրույց, խաղ,

Անհրաժեշտ նյութեր՝ քարտեր:

Ընթացք՝

Պատիարակ – Սիրելի փոքրիկներ, այսօր մի շատ հետաքրքիր պատմվածք եմ ընթերցելու ձեզ համար: Բայց թե ինչի մասին է պատմվածքը, դուք պետք է գուշակեք՝ լսելով հանելուկները՝

Չար եմ բոլոր գազաններից,

Հայտնի եմ ձեզ հեքիաթներից:

Թե որսորդ չես, փորձիր հապա,

Տատիկիդ տուն հասցրու գաթա: (Գայլ)

-Եկեք փորձենք միասին գուշակել: Ո՞ր հեքիաթում է, որը չար գազան է, բայց վախենում է որսորդներից: Այս տեղեկությունը մեզ ի՞նչ է հուշում:

Երեխաներ - «Կարմիր գլխարկը» հեքիաթում, և այդ կենդանին գայլն է:

Դաստիարակ- Այ՛ր, երեխաներ, ճիշտ է «Կարմիր գլխարկը» հեքիաթի կենդանու մասին է՝ գայլի: Լսենք հաջորդ հանելուկը.

Թռչկոտում ու ցատկոտում է,
Գազարները կրծոտում է,
Թե ուզում ես դիպչել, շոյել,
Վախենում, արագ փախչում է: (Նապաստակ)

-Ի՞նչ իմացանք այդ կենդանու մասին. այդ կենդանին կարողանում է թռչկոտել, ցատկոտել, արագ փախչում է, գազարներ է կրծոտում, վախենում է:

Երեխաներ - Նապաստակի մասին է:

Դաստիարակ – Այ՛ր, երեխաներ, ճիշտ էք, նապաստակի մասին է:

Երեխաներ հանելուկում ներկայացված տեղեկությունները ճիշտ էին, որի արդյունքում էլ կարողացանք ճիշտ գուշակել հանելուկները: Երբեմն կարող ենք լսել տեղեկություններ, լուրեր, որոնք այդքան էլ ճիշտ չեն: Ի՞նչ էք կարծում, դրանք ճշտելու համար ո՞ւմ կարող ենք դիմել, ումից հարցնել:

Երեխաներ – Մայրիկին, հայրիկին, պապիկին, տատիկին...: Դաստիարակ- Այ՛ր, երեխաներ, որպեսզի վստահ լինենք, որ լուրը կամ տեղեկությունը ճիշտ է, պետք է հարցնենք հայրիկին, մայրիկին, տատիկին, պապիկին, դաստիարակին և այլն:

Դաստիարակ - Ի՞նչ էք կարծում՝ մեր այսօրվա պատմվածքը հր կենդանիների մասին է լինելու:

Երեխաներ – Գայլի և նապաստակի:

Դաստիարակ – Հիմա ուշադիր լսում ենք պատմվածքը: (Երեխաները կիսաշրջան նստած են խմբասենյակում):

**Գայլն ու կոշկակար նապաստակը
Ս. Մուրադյան**

Գայլը հաճախ էր ծաղրում նապաստակին.

- Դու ոչ մի շնորհք չունես, միայն փախչել գիտես:

Նապաստակը ցանկացավ վրեժ լուծել գայլից ու իրեն կոշկակար հռչակեց.

- Կոշկակար եմ, կոշիկներ եմ կարում. արագավագ, դիմացկուն, գեղեցիկ:

Դադար.

Դաստիարակ- Երեխաներ, գայլը ինչպես էր վերաբերվում նապաստակին:

- Ի՞նչ որոշեց անի նապաստակը:

- Արոյհի նապաստակը կոշկակմոր էր:

Երեխաներ – արտահայտում են իրենց կարծիքը:

Դաստիարակ- Ինչպես տեսնում ենք, նապաստակը սխալը տեղեկություն է տարածում, թե կոշկակար է: Եկեք շարունակենք պատմվածքի ընթերցումը:

Շարունակություն.

Գայլը գալիս է կոշկակար նապաստակի մոտ:

- Ինձ համար կոշիկներ կարիր, տեսնեմ շնորհքդ, - արհամարհական ասում է գայլը: Նապաստակը գայլի համար կրիայի կոշիկներ է կարում, հագցնում: Գայլը մի քայլ է անում վայր ընկնում, երկու քայլ է անում էլի վայր ընկնում:

Դադար.

Դաստիարակ- Ի՞նչ է անում գայլը:

- Ի՞նչ պատահեց գայլի հետ:

Երեխաներ - արտահայտում են իրենց կարծիքը:

Դաստիարակ - Ի՞նչ պետք է աներ գայլը, ի՞նչ եք կարծում:

- Ինչպես կարող էր ստուգել լսած լուրը, այսինքն՝ իսկապես նապաստակը կոշկակար է, թե ոչ:

Երեխաներ - արտահայտում են իրենց կարծիքը:

Դաստիարակ - Այսինքն, եթե լսում ենք լուր, անհրաժեշտ է ստուգել, ճշտել այն և նոր հավատալ:

Շարունակություն.

- Այս ի՞նչ կոշիկներ են, չեմ կարողանում քայլել, հանիր շուտ, - բարկանում է գայլը: Նապաստակը գայլին թողնում է այդ վիճակում և փախչում: Գայլը գայլույթից գոռգոռում է, ոռնում: Շները լսում են, հարձակվում ու իսկույն կտրում գայլի ոռնոցը:

Դաստիարակ- Ի՞նչ խորհուրդ կտաք գայլին: Ի՞նչ աներ, որ նման իրավիճակում չհայտնվեր: Երեխաներ – արտահայտում են իրենց կարծիքը:

Դաստիարակն **ամփոփում է** կատարում՝ ասելով.

Երեխաներ, անհրաժեշտ է հիշել, որ անհավանական, անսովոր, արտառոց լուրեր լսելիս, պետք է ստուգել դրանց իսկությունը, պետք է դիմել մեծահասակներին, հարցնել մեզ համար վստահելի, հեղինակավոր մարդկանց:

Եթե մենք հավատանք բոլոր լուրերին, տեղեկություններին առանց ստուգելու, ապա կհայտնվենք վատ իրավիճակում, ինչպես որ գայլը հայտնվեց:

Զ.Զ ԽԱՂ ԽԱՌԻ ՏԵՍՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ, ԽԱՌԻ ՂԵՐԸ ԵՎ ԿԱՌԱՐԱՊԵՏԱԿԱՆ ՏԱՌԻՔԻ ԵՐԵՒԱՅԻ ՄԵՌԻԱԳՈՐԱԳԻՂՎԵՅԱՆ ԳՈՐԾՈՒՄ, ԽԱՂԵՐԻ ՈՐԻԵՍՎԵՐ

*«Ֆիզիկայի հիմնախնդիրների ուսումնասիրությունը մանկական խաղ Է մանկական խաղի գաղտնիքների համեմատ»:
Նման կարծիք Է հայտնել հայտնի ֆիզիկոս Ալֆրեդ Էյնշտեյնը՝ ծանոթանալով ֆրանսիացի հայտնի հոգեբան Ժան Պիաժեի փորձերին [23]:*

**Մի փոքր պատմություն.
ՉԵՂԻՆԱԿՆԵՐ, ՏԵՍՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ, ՄՈՏԵՑՈՒՄՆԵՐ**

Սպենսեր Շիլեր	«Լրացուցիչ Էներգիայի կուտակման տեսություն». Խաղն արդյունք է կուտակված, ավելցուկ Էներգիայի, և խաղի միջոցով երեխան լիցքաթափում է իր լրացուցիչ Էներգիան:
Վ.Վունդտ	«Խաղն աշխատանքի հետնորդն է», ցանկացած խաղ հանրագուստ աշխատանքի ձև է: Խաղն՝ ուղղված լինելով հաճույքի բավարարմանը, հետաքրքիր է դարձնում աշխատելու ընթացքը: Կարևորը ոչ այնքան աշխատանքի արդյունքն է, որքան աշխատանքի ընթացքում հաճույք ստանալու, հաճույքով աշխատելու անհրաժեշտությունը:
Վ.Բյուլեր, Ս. Յոլլ, Ֆ.Բոնտենդայկ	«Խաղը որպես բնագոյ». Վ.Բյուլեր՝ «Խաղում երեխան արտացոլում է իշխելու, պայթարի՝ իրական կյանքում չբավարարված բնագոյները»: Ֆ.Բոնտենդայկ՝ «Խաղն արդյունք է ոչ թե առանձին բնագոյների, այլ հավաքական բնածին ձգողական ուժերի (ազատագրման, միաձուլման, պայթարի և այլ), որոնց միջոցով երեխան արտահայտում է իր հատուկ վերաբերմունքը միջավայրին, իրականությանը»: Ս. Յոլլ՝ «Երեխան խաղում ընդօրինակում է ոչ թե արտաքին աշխարհում գոյություն ունեցող նմուշները, այլ կրկնում է մարդկության պատմական զարգացման փուլերը, ինչպես ներարգանդային շրջանում կենսաբանական էվոլյուցիայի բոլոր աստիճանները: Երեխան խաղում է, քանի որ կարիք ունի սոցիալական վերարտադրման»:
Չիգմունդ Ֆրոյդ	Խաղի հոգեվերլուծական մեկնաբանություն. «Երեխայի կյանքը լի է տրավմաներով, դժվարություններով ու արգելքներով, և խաղն այն հզոր միջոցն է, ուր կարելի է շրջանցել բոլոր տիպի արգելքները»:

Կարլ Գրոս	<p>«Խաղը որպես նախավարժեցում».</p> <p>Խաղի հիմքում ընկած է ընդօրինակման մեխանիզմը: «Խաղը գործիք է, որի օգնությամբ երեխան ձեռք է բերում կյանքի համար անհրաժեշտ «հարմարանքներ»:</p> <p>«Մենք խաղում ենք ոչ այն պատճառով, որ երեխա ենք, այլ մանկությունը մեզ տրված է խաղալու համար»:</p>
Ժ.Պիաժե - Կոֆկա	<p>«Երկու աշխարհի տեսություն».</p> <p>Երեխան ունի երկու աշխարհ՝ իրական աշխարհ. ռեալ մեծահասակների աշխարհ, ուր երեխան ներգրավվում է 6-7 տարեկանից, և խաղային աշխարհ, որը պատկանում է երեխային: Եվ քանի որ երեխայի հնարավորությունները, կարողությունները զարգացած չեն, նա այլ ելք չունի, քան խաղային աշխարհում ապրելը: Այն երեխայի ստեղծած երևակայական աշխարհն է, ոչ ռեալ, ոչ իրական, որը նախապատրաստում է, օգնում երեխային անցնելու իրական, մեծահասակների աշխարհ:</p>
Դ.Էլկոնին	<p>Խաղը որպես իրականության մոդելավորում և վերարտադրում.</p> <p>Խաղն այն գործունեությունն է, որում արտացոլվում է իրական կյանքը, հետևաբար խաղն իր բնույթով սոցիալական է: Այն պատկանում է գործունեության սիմվոլիկ-մոդելավորող տիպին, որում օպերացիոն-տեխնիկական կողմը նվազագույն է, կրճատված են օպերացիաները, առարկաները պայմանական են:</p> <p>Սոցիալական հարաբերությունների համակարգը վերարտադրվում է ընդհանրացված ձևով՝ խորհրդանիշների (սիմվոլների) միջոցով: Հիմնական խորհրդանիշը սոցիալական դերն է, հետևաբար՝ խաղային գործունեության առանցքն ընդօրինակվող սոցիալական դերն է, որի շուրջ և կառուցվում են խաղային գործողություններն ու հարաբերությունները:</p> <p>Խաղն իրականության յուրացման յուրահատուկ ձև է՝ դրա վերարտադրման, մոդելավորման ճանապարհով: Երեխայի մեջ կյանք մտնելու, շրջապատը ճանաչելու, աշխարհում իր տեղն ունենալու ակտիվ միտում կա, նա իր խաղերի մեջ այդ աշխարհը սիմվոլիկ իրականություն է դարձնում: Երեխան սկզբում մարդկային հարաբերությունների փորձը յուրացնում է հուզական մակարդակում, հետագայում այն ենթարկում է նաև ինտելեկտուալ վերլուծության:</p>

Ինչպես տեսնում ենք, խաղի ծագման ու էության վերաբերյալ գոյություն ունեն հետաքրքիր ու ուշագրավ բազմաթիվ տեսություններ, մոտեցումներ: Եվ չնայած դրանցից յուրաքանչյուրը յուրովի է մեկնաբանում խաղը, սակայն բոլորն էլ համակարծիք են մի բանում՝ խաղը իր մեջ ունի մեծ ներուժ և լայն հնարավորություններ՝ երեխայի զարգացումը, կրթությունն ու դաստիարակությունն արդյունավետ իրականացնելու համար:

Ինչպես գիտենք, Նախադպրոցական տարիքում առաջատարը խաղային գործունեությունն է, բայց ոչ այն պատճառով, որ խաղն առավել հաճախ է կրկնվում երեխայի զարգացման այս փուլում: Հակառակը՝ ուսումնասիրությունները ցույց են տվել, որ երեխան օրվա ընթացքում մոտավորապես երեք ժամ է տրամադրում խաղին: Նշանակում է՝ խնդիրը քանակական այն ձևի մեջ չէ, որ զարգացնում է խաղը Նախադպրոցական տարիքում, պարզապես խաղի զարգացմամբ երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում գլխավոր փոփոխություններ, և նրանում զարգանում են այն հիմնական գործընթացները, որոնք Նախապատրաստում են երեխային իր զարգացման նոր, առավել բարձր աստիճանի: Խորհրդային հայտնի հոգեբաններ Լ.Վիգոտսկին և Ա.Լեոնտևը հանգամանորեն անդրադարձել են առաջատար գործունեության հիմնախնդրին՝ առանձնացնելով վերջինիս հիմնական բնորոշիչները:

Ներկայացնենք դրանք:

Առաջատար է այն գործունեությունը,

- Ա որում ձևավորվում և տարբերակվում են գործունեության այլ ձևեր,
- Բ որում ձևավորվում, զարգանում և կատարելագործվում են հոգեկան տարբեր գործընթացներ,
- Ճ որում ձևավորվում և զարգանում են անձնային որակներ և հատկանիշներ:

Քննարկենք խաղը հենց այս տեսանկյունից:

Առաջին. Առաջատար գործունեության մեջ ձևավորվում և տարբերակվում են գործունեության այլ ձևեր, ստեղծվում են հիմքեր հաջորդ տարիքային փուլի առաջատար գործունեության համար: Այս համատեքստում Նախադպրոցական տարիքում գործունեության առաջատար ձևում խաղում, ընդգրկվում և դրսևորվում են Նաև ուսումնական գործունեության տարրեր, գործունեություն, որն առաջատար է դառնում կրտսեր դպրոցական տարիքում: Խաղում երեխան Նաև սովորում է, խաղում ձևավորվում և զարգանում է երեխայի կամայնությունը, կամային վարքը, ինչն անչափ կարևոր է և անհրաժեշտ ուսումնական գործունեություն ծավալելու համար:

Երկրորդ. Առաջատար գործունեությունում մեջ զարգանում և կատարելագործվում են հոգեկան տարբեր գործընթացներ, ծնվում՝ նոր հոգեկան գործընթացներ: Այսպես, Նախադպրոցական տարիքում երեխայի խաղում ի հայտ է գալիս և զարգանում նոր հոգեկան գործընթաց՝ երևակայությունը:

Երրորդ. Առաջատար գործունեությունում մեջ ձևավորվում և զարգանում են անձնային որակներ և հատկանիշներ: Հենց խաղային գործունեության ընթացքում երեխաները յուրացնում են մեծահասակի վարքի նորմերը, շփման, հաղորդակցման ձևերը: Նախադպրոցական տարիքում երեխան մեծերի կյանքի մեջ ընդգրկվելու, նրանում ակտիվ մասնակցելու մեծ ցանկություն է դրսևորում, ինչը ինքնին չի համապատասխանում երեխայի հնարավորություններին: Ավելին, ոչ պակաս մեծ ուժով Նա ձգտում է ինքնուրույնության: Ահա այս պահանջմունքները բավարարելու

միտումով էլ ծնվում է խաղը՝ երեխայի ինքնուրույն գործունեությունը, որտեղ նա մոդելավորում է մեծերի կյանքը, վերարտադրում մեծերի գործունեությունը և հարաբերությունները, այն ամենը, ինչ տեսնում են շրջապատող կյանքում և մարդկային փոխհարաբերություններում:

ԽՆԴԻ ՈՂԵՐ ՈՒ ԵՆԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ ԵՐԵՒՅԵՒ ԳՈՂԵԿԱՆ ԳՈՐԳՆՑՄԱՆ , ԿՐԱ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԵՆ ՈՍՏԻՄՐԱԿՈՒԹՅԱՆ ԿՈՑՍԱԿԵՐՊՄԱՆ ԳՈՐԾՈՒՄ

Խաղը *երևակայություն* է: Նրա էությունը հենց այն է, որ այն շինծու է, իբրև թե, որ երեխան ձևա-
նում է: Ուստի խաղը չի հանգեցնում այն օգտակար արդյունքին, որն ունենում ենք, օրինակ,
աշխատանքի ժամանակ: Փոքրիկ վարորդը երևակայաբար է մեքենա վարում, ոչ թե իրական:
Խաղի ժամանակ երեխան առավել հաճախ օգտագործում է ոչ թե իրական, այլ փոխարինող
առարկաներ, որոնք առավել հարմար են: Ընդ որում, երեխան քաջ գիտակցում է, որ դա այն չէ,
ինչ, օրինակ, իրական առարկաները, որոնք, իհարկե, ավելի լավ են: Բայց փոխարենը՝ ինչպիսի
լայն հնարավորություններ են բացվում երեխայի առաջ, երբ նա մտնում է խաղալիքների աշխար-
հը: Ամբողջ աշխարհն ասես նրա առաջ է, և երեխան կարող է, հնարավորություն ունի ոչ թե անո-
րոշ և հեռավոր ապագայում, այլ հիմա և այստեղ գործել ու ստեղծագործել: Ինչ խոսք, այլ է երկու
տարեկանի խաղը, այլ է՝ հինգ տարեկանի խաղը, և բոլորովին այլ է կրտսեր դպրոցականի խաղը:
**Սակայն դրանց բոլորին միավորում է այն, որ բոլոր այս խաղերի արդյունքը հենց ինքը՝ երե-
խան է: Խաղը երեխայի աշխատանքն է ինքն իր վրա:**

Իհարկե, սա չի նշանակում, որ երեխան գիտակցաբար է իր առջև *ինքնակատարելագործվելու
նպատակ* դնում: Երեխան այդ մասին չի էլ մտածում, նա պարզապես ուսումնասիրում է առար-
կաները, ճանապարհորդում է ծովով, թռչում տիեզերք և այլն: Ու հենց այստեղ էլ երեխայի համար
աննկատ տեղի է ունենում ինքն իրեն փոխելու հսկայական աշխատանքը. ուրախ, խաղալով նա
ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, բնությունն ու տիեզերքը, ձեռք է բերում մարդկային
փոխհարաբերությունների վերաբերյալ գիտելիքներ, շփման և հաղորդակցման հմտություն-
ներ, մարզում է իր հիշողությունը, զարգացնում մտածողությունն ու խոսքը, երևակայությունը:
Ստանձնելով այս կամ այն դերը՝ երեխան կարծես թե իրեն նախապատրաստում է ապագա մե-
ծահասակ կյանքին: Խաղը հնարավորություն է տալիս երեխային ապրել այն կյանքով, որը նրան
սպասվում է շատ տարիներ հետո [19]:

Խաղը նպաստում է *շփման, հաղորդակցման ունակությունների պարզացմանը*: Ամենից առաջ
խաղի միջոցով երեխաները սովորում են միմյանց հետ լիարժեք շփվել և հաղորդակցվել: Իհար-
կե, կրտսեր նախադպրոցական տարիքում դեռևս չեն կարողանում իսկապես միմյանց հետ շըփ-
վել: Աստիճանաբար երեխաների միջև շփումը դառնում է առավել ինտենսիվ և արդյունավետ:
Կրտսեր և ավագ նախադպրոցական տարիքում երեխաները, չնայած իրենց բնորոշ եզոցենտ-
րիզմին, պայմանավորվում են միմյանց հետ, բաժանում դերերը:

Խաղը նպաստում է նաև *կամային վարքի ձևավորմանը, կամային հիշողության պարզաց-
մանը*: Սեփական վարքի կառավարման մեխանիզմը՝ կանոններին ենթարկվելը, դրվում է հենց
խաղում, իսկ հետո դրսևորվում է նաև գործունեության մյուս ձևերում: Խաղում, որպես օրինակ,
ծառայում են ոչ թե բարոյական նորմերը կամ մեծահասակի այլ պահանջները, այլ այն մարդու

կերպարը, որի վարքն ընդօրինակում է երեխան:

Խաղում զարգանում է նաև **երեխայի պահանջմունքադրդապատճառային ոլորտը**: Դրսևորվում են գործունեության նոր մոտիվներ և նրանց հետ կապված նպատակներ: Արդեն երեք տարեկանում երեխայի մեջ ի հայտ են գալիս դրդապատճառներ, որոնք դուրս են գալիս կոնկրետ, անմիջական իրավիճակից և պայմանավորված են մեծերի հետ նրա հարաբերությունների զարգացմամբ: Վարքի ձևավորվող կամայնությունը հեշտացնում է անցումը աֆեկտիվ երանգավորված, անմիջական ցանկությունների տեսք ունեցող դրդապատճառներից դեպի գիտակցակա- նության սահմանում գործող, մտադրված դրդապատճառներին:

Եվ այսպես: Երեխան խաղում է իր մանկական տրամաբանությամբ: Հարկավոր է հաշվի առնել երեխայի դիրքորոշումը, նա չափազանց լուրջ է վերաբերում այն ամենին, ինչով զբաղվում է, և դա չափազանց հրապուրիչ է: Հենց այս տրամաբանությամբ մոտենալու դեպքում մեծահասակները երեխաների կրթության, այդ թվում նաև մեդիակրթության գործում կարող են հաջողության հասնել: Իհարկե, երեխաների բոլոր խաղերը պետք է հանգեցնել օգտակարության, բայց խաղը բնական ձևով և մեծահասակների խելամիտ մոտեցման շնորհիվ դառնում է մանկավարժական ներգործության մեթոդ, հետաքրքիրն ու անհետաքրքիրը միմյանց հետ կապող միջոց: Կարևորն այն է, որ խաղի միջոցով երեխան նախապատրաստվում է իր համար դեռևս անհասանելի ապագա կյանքին, մասնագիտական գործունեությանը և կամ թոթափում է, ծախսում է լրացուցիչ, ավելորդ էներգիան: Գլխավորն այն է, որ երեխան կարողանում է հաղթահարել իր բնական սահմանափակվածությունը, անկատարությունը: Խաղում նա պարզապես բժիշկ, ուսուցիչ, օդաչու կամ շինարար է: Այստեղ նա ամենակարող է: Նա սահմանափակված է ժամանակով ու տարածությամբ: Երեխան զգում է իրեն ազատության և ստեղծագործականության մարմնացում, մարդու իրական էության մարմնացում: Այն ամենը, ինչ երեխային տրվում է խաղով և խաղում, երեխայի կողմից հեշտությամբ ու սիրով է յուրացվում:

Ելնելով վերոնշյալից կարող ենք փաստել, որ խաղը որոշիչ և էական նշանակություն ունի նախադպրոցականի կրթության և դաստիարակության գործում, որ այն հիանալի միջոց է ու ճանապարհ երեխային նորն ուսուցանելու, ապագա կյանքին նախապատրաստելու, ժամանակակից տեղեկատվական և տեխնոլոգիական աշխարհում կողմնորոշելու համար:

Իսկ այժմ փորձենք ներկայացնել, թե ինչ խաղեր են խաղում նախադպրոցականները, խաղերի ինչպիսի դասակարգումներ կան և թե ինչպիսի հնարավորություններ ունեն այդ խաղերը մեդիակրթություն իրականացնելու համար:

ԽԱՂԵՐԻ ԴԱՍՏԿԱՐԳՈՒՄԸ

Գոյություն ունեն խաղերի տարբեր դասակարգումներ: Ներկայացնենք մի քանիսը:

Ինչպես արդեն նշել ենք, մեդիագրագիտության հիմքը քննադատական մտածողությունն է: Այս համատեքստում խիստ ուշագրավ և մեզ համար հետաքրքրական է ֆրանսիացի հայտնի հոգեբան Ժան Պիաժեի խաղերի դասակարգումը: Խաղերն ու դրանց հերթափոխումը նա ներկայաց-

Նու՛մ է երեխայի մտածողության զարգացմանը զուգընթաց:

ԽԱՂԵՐԻ ՏԵՍԱՐԿԵՐՆ ԴՆ ԴՐԱՆՑ ԴՐԵՄՈՒՄԿԱՆ՝ ԸՍՏ ԺԱՆ ԳԻՆՎԵՑԻ

Խաղի փուլերը	Անվանումը	Մեկնաբանություն
1-ին փուլ	Ֆունկցիոնալ խաղ	<p>Ֆունկցիոնալ խաղը երեխայի կյանքում խաղի առաջին տեսակն է: Այն սկսվում է երեխայի կոգնիտիվ զարգացման սենսոմոտորային (զգայաշարժողական) փուլի հետ: Երբ երեխաները սովորում են կառավարել իրենց մարմինն ու առարկաները, նրանք ֆունկցիոնալ խաղ են խաղում: Երեխաները խաղում են կրկնվող գործողությունների միջոցով, ինչպիսիք են՝ խաղալիքով չիկչիկացնելը, ջրի վրա չմփչմփացնելը, առարկաները նետելը և այլն: Որքան երեխան մեծանում է, այնքան նրա պարզ, կրկնվող գործողությունները բարդանում և կոորդինացվում են:</p> <p>Այս գործողությունները վերածվում են խաղի, երբ երեխան սկսում է դրանք անել միտումնավոր՝ հաճույք ստանալու համար: Ֆունկցիոնալ խաղը Պիաժեն ձևակերպում է որպես գործողությունից հաճույք ստանալուն ուղղված վարժություններ: Այս ձևակերպման համաձայն՝ պրակտիկ խաղի մեջ իմացությունը պարտադիր չէ: Չնայած օրինակներին հետևելով՝ կարելի է նկատել, որ անգամ պրակտիկ խաղում առկա են իմացության տարրեր: Եվ առաջին հերթին՝ հետաքրքրությունը: Երեխաները չեն շարունակի խաղալ, եթե դա նրանց չհետաքրքրի:</p> <p>Կարևոր է նշել նաև, որ ֆունկցիոնալ խաղը հատուկ է ոչ միայն կոգնիտիվ զարգացման զգայաշարժողական փուլին:</p>
2-րդ փուլ	Կառուցողական խաղ	<p>Երբ երեխան առարկաներով գործողություններ է կատարում ինչ-որ բան ստանալու համար, արդեն ներգրավվում է կառուցողական խաղի մեջ:</p> <p>Կառուցողական խաղի միջոցով երեխաների կոգնիտիվ զարգացումը տեղի է ունենում հարցեր տալու, գաղափարները փորձարկելու և տեղեկատվությունը հավաքելու միջոցով: Նյութերի հետ փորձարկումների միջոցով երեխաները պլանավորում են, հետազոտում և բացահայտումներ անում: Կառուցողական խաղերը չափազանց կարևոր են ակադեմիական, սոցիալական և հուզական հաջողության հիմքեր ստեղծելու տեսանկյունից:</p>

		<p>Երբ երեխան տարված է ինչ-որ բան կառուցելով, նրան դուր է գալիս հենց աշխատանքի պրոցեսը, նա ակտիվ է և մասնակցում է իսկական փորձարկմանը: Իսկ եթե կառուցողական խաղում մասնակցում են մի խումբ երեխաներ, օրինակ՝ խորանարդիկներով խաղալիս, երեխաները նաև համագործակցում են:</p> <p>Ըստ Պիաժեի՝ կառուցողական խաղն անցումային դեր է կատարում ֆունկցիոնալ խաղից դեպի սիմվոլիկ խաղ: Այն հնարավորություն է տալիս գործողություններ կատարել և կառավարել միջավայրը, և երեխային ավարտունության զգացողություն է տալիս:</p>
<p>3-րդ փուլ</p>	<p>Սիմվոլիկ կամ երևակայական խաղ</p>	<p>Սա դերային խաղն է: Սիմվոլիկ խաղը երեխայի ունակությունն է՝ առարկաները, գործողությունները կամ մտքերն օգտագործել այլ առարկաներ, գործողություններ կամ մտքեր ներկայացնելու համար:</p> <p>Այդպիսի խաղը ենթադրում է բացակայող առարկայի դրամատիկ ներկայացում: Իսկ սա նշանակում է, որ սիմվոլիկ խաղը իմացություն և ակտիվ հետաքրքրություն է առաջացնում: Բացակայող առարկան հնարավոր չէ փոխարինել ինչ-որ այլ բանով՝ առանց մտածական ակտիվության: Սիմվոլիկ խաղի ժամանակ, երբ երեխաները մտքեր են փոխանակում, նրանք սովորում են տեսնել ուրիշի տեսակետը:</p> <p>Սիմվոլիկ խաղը կարող է ի հայտ գալ արդեն 18 ամսական երեխաների մոտ: Օրինակ՝ երբ երեխան ինչ-որ առարկա օգտագործում է որպես դեկ և ձևացնում է, թե մեքենա է վարում, կամ փայտի կտորն օգտագործում է որպես հեռախոս և ձևացնում, թե զրուցում է հեռախոսով, կամ ձևացնում է, թե կերակրում է տիկնիկին:</p> <p>Կոգնիտիվ զարգացմանը զուգընթաց՝ երեխաների խաղի մեջ ներառվում են երևակայությունն ու հուզականությունը: Դերային խաղի և երևակայության զարգացման արդյունքում սոցիալիզացիան դառնում է խաղի զարգացման կարևոր բաղադրիչը:</p>

4-րդ փուլ

Կանոններով խաղ

Ցանկացած խաղ, որն ունի որոշված կանոններ, որին մասնակիցները պետք է հետևեն, կանոններով խաղ է: Սա Պիաժեի կողմից արձանագրած խաղի վերջին տեսակն է: Այս խաղերին հաջողությամբ մասնակցելու համար երեխաները նախ պետք է իմացական կարողություն ունենան՝ հասկանալու և մտապահելու կանոնները: Այս խաղերը նաև ինքնակառավարում են սովորեցնում: Երեխաները պետք է վերահսկեն իրենց ցանկություններն ու կարիքները, որպեսզի պահպանեն խաղի կանոնները: Երեխաներն այս խաղերում ինքնակամ ենթարկվում են կանոններին, որպեսզի խաղը շարունակվի: Ակտիվ փորձարկումներն այստեղ այնքան էլ տարածված չեն, չնայած երեխաները փորձարկումներ անում են, երբ փորձում են գտնել նպատակին հասնելու այլընտրանքային միջոցներ: Կանոններով խաղերը հաճախ բնութագրվում են տրամաբանությամբ և հաջորդականությամբ, և որքան երեխաները հասունանում են, այնքան կարող են իրենց խաղերում մեթոդներ և պլանավորում օգտագործել:

Սեղանային խաղերը և քարտերով խաղերը կանոններով խաղերի ևս մեկ տարատեսակ են: Դրանց միջոցով երեխաների մեջ ձևավորվում է համագործակցության և մրցակցության ընկալումը:

Ժամանակակից ամերիկացի հոգեբաններ Գրեյս Կրայզն ու Դոն Բոկումը մեզ են ներկայացնում առավել տարածված խաղերի հետևյալ տեսակները.

h/մ	Խաղի տեսակը	Խաղի նպատակը	Խաղի նկարագրություն
1.	Չգայական կամ սենսորային խաղեր	Չգայական փորձի ձեռքբերում իր իսկ համար:	Երեխաները կարող են անվերջ խաղալ ջրով, չըխչխկացնել ափսեները, պոկել ծաղիկների թերթիկները հենց միայն նրա համար, որպեսզի վայելեն նոր ծայներ, բույրեր, համեր, շոշափեն, զգան:
2.	Շարժողական կամ մոտորային խաղեր	Հիմնական շարժումների, կոորդինացիայի զարգացում, մարզում:	Վազք, ցատկ, նետում, սողանցում, մագլցում և շատ այլ ֆիզիկական շարժումներ: Երեխաները հաճույք են ստանում դրանց ընթացքից:
3.	Իրարանցում խաղեր	Կուտակված էներգիայի լիցքաթափում, սեփական հույզերի, զսպում, իմպուլսիվ ցանկությունների կառավարում: Ձերբազատում խմբի համար անընդունելի բացասական սովորույթներից:	Երեխաների միջև, իբրև թե, շինծու կռիվներ, սակայն ոչ իրական պայքար, որից այնքան շատ զգուշանում են ծնողները: Ավելի շատ բնորոշ է տղաներին, քան աղջիկներին:
4.	Բառախաղեր, լեզվական խաղեր	Խոսքի, լեզվի քերականական կողմի զարգացում: Երեխաները զվարճանում են և փորձում հասկանալ աշխարհը:	Երեխաներին հետաքրքրում է ինքնին բառը, խոսքը, խաղում են խոսքի հնչողության, ձևերի, իմաստային նրբերանգների հետ և հաճույք ստանում դրանից:
5.	Դերային խաղեր և մոդելավորում (այուժետա դերային խաղեր)	Ծանոթացում սոցիալական դերերին, կանոններին ու նորմերին, ավանդույթներին և մշակույթի տարբեր ասպեկտներին:	Երեխաները խաղում են մայրիկ-դուստր, տուն-տունիկ, ընդօրինակում են աշխատանքի գնացող ծնողին, մարմնավորում են դայակին, տիեզերագնացին, վարորդին:

6.	Կանոններով և մրցակցային խաղեր	Կոգնիտիվ կարողությունների զարգացում. կանոների իմացում և պահպանում, դրանց հետ-ևանքների հաշվառում: Կարողա-նալ հաղթել և պարտվել:	Տարիքի մեծացմանը զուգահեռ՝ երեխաների խաղերը սկսում են ըն-թանալ որոշակի կանոններով և հե-տապնդում են որոշակի նպատակ-ներ: Երեխաները պայմանավորվում են գործողությունների հերթականու-թյան մասին, որոշում են՝ ինչն է կա-րելի և ինչը՝ չի կարելի: Նրանց դուր են գալիս այն խաղերը, որտեղ կան հաղթողներ և պարտ-վողներ:
----	-------------------------------	---	--

Նախադպրոցական կրթության ոլորտում լայնորեն կիրառվում է խաղերի, այսպես կոչված, ավանդական դասակարգումը՝ ըստ որի տարբերակում ենք խաղերի 2 խոշոր խումբ՝ ստեղծա-գործական խաղեր և կանոններով խաղեր:

Ներկայացնենք այն աղյուսակի տեսքով.

Ստեղծագոր-ծական խաղեր	Սյուժետա-դերային խաղեր	<p>Նպատակը՝ մարդու սոցիալական ամենատարբեր դերերի ուսումնասիրում:</p> <p>Սյուժեի տեսակները՝ կենցաղային, արտադրական, հասա-րակական:</p> <p>Առանձնահատկությունները՝ խաղն ունի սյուժե, բովանդա-կություն, դեր:</p>
	Ռեժիսորա-կան խաղեր	<p>Նպատակը՝ ստեղծագործականության և ֆանտազիայի զարգացում:</p> <p>Սյուժեի տեսակները՝ կենցաղային, արտադրական, հասա-րակական:</p> <p>Առանձնահատկությունները՝ իրադարձությունների և տպավորությունների արտացոլում, խաղընկերները (խաղա-լիքներ և նրանց փոխարինողներ) անշունչ առարկաներ են:</p> <p>Պայմաններ՝ երեխաների համար անհատական տարածու-թյան ապահովում:</p>

	Կառուցողական խաղեր	<p>Նպատակը՝ կառուցողական խնդիրների լուծում</p> <ul style="list-style-type: none"> Նյութի տեսակները՝ բնական նյութեր, հատուկ ստեղծված նյութեր, օժանդակ նյութեր: Առանձնահատկությունները՝ մեծահասակներին գործողություններով ընդօրինակելուց երեխան անցնում է կառուցողական խնդիրների ինքնուրույն լուծմանը:
	Խաղ բեմականացումներ	<p>Նպատակը՝ երեխայի շփումն ու հաղորդակցումը արվեստին:</p> <ul style="list-style-type: none"> Տեսակները՝ երեխաները՝ ռեժիսորներ, երեխաները՝ դերասաններ: Առանձնահատկությունները՝ գրական ստեղծագործությունների կերպարների խաղարկում, պատրաստի, անփոփոխ սյուժեի առկայություն. բոլոր գործողությունները ենթարկվում են ստեղծագործության բովանդակությանը:
Կանոններով խաղեր	Դիդակտիկական (ուսուցողական)	<p>Նպատակը՝ ուսուցանել:</p> <p>Տեսակները՝ խոսքային դիդակտիկ խաղեր, առարկայական դիդակտիկ խաղեր, սեղանային խաղեր (լոտոներ):</p> <p>Առանձնահատկությունները՝ ուսուցողական և խաղային խնդրի, խաղային գործողությունների և կանոնների առկայություն:</p>

Կանոններով խաղերի խմբում ներկայումս կարող են դիտարկվել նաև համակարգչային խաղերը, առանց որոնց այսօր այլևս հնարավոր չէ պատկերացնել երեխաների կյանքն ու առօրյան:

Հարկ է նշել, որ վերոնշյալ խմբերի մեջ մտնող խաղերից շատերն ունեն մեծ հնարավորություններ՝ մեդիակրթության հիմնական ուղղություններով մանկավարժական ներգործություն իրականացնելու համար: Ներկայացնենք մի քանի օրինակ:

Խաղերի օրինակներ.

Ներկայացնում ենք մեդիակրթության հիմնական ուղղություններով խաղերի օրինակներ, որոնք կարելի է կազմակերպել մանկապարտեզում:

Ապատեղեկատվություն. Ինչպես գիտենք, ապատեղեկատվությունը կարող է լինել միտումնավոր կեղծված և խեղաթյուրված՝ մարդկանց մոլորեցնելու նպատակով, կարող է չունենալ դիտավորություն, տարածվել սխալմունքի, շփոթմունքի պատճառով:

Կասկածելի տեղեկությունները անհրաժեշտ է ստուգել. գտնել սկզբնաղբյուրը, հասկանալ դրա

հավաստիությունը: Լուրի իսկությունը ստուգելու համար անհրաժեշտ է գտնել հետևյալ հարցերի պատասխանները.

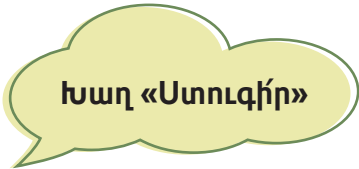
Ո՞վ է հեղինակը:

Քրթ է հրապարակվել:

Որտե՞ղ է հրապարակվել:

Ի՞նչ նպատակ է հետապնդում:

Այս նպատակով առաջարկում ենք կազմակերպել հետևյալ խաղը:



Խաղի նպատակը. լսած լուրի ճշմարտացիությունը մի քանի աղբյուրով ստուգելու կարողության զարգացում:

Անհրաժեշտ պարագաներ. քարտեր, դիմակներ:

Քարտ 1. Սիրելի փոքրիկներ, ՉԵՔ ՀԱՎԱՏԱ, ԹԵ ԻՆՉ Է ՏԵՂԻ ՈՒՆԵՆԱԼՈՒ, Հանրապետության հրապարակում կառուցվելու է պաղպաղակե դոյակ: Շտապե՛ք այցելել և համոտեսել պաղպաղակե դոյակը:

ա. հայրիկ/մայրիկ

բ. տատիկ/պապիկ

գ. դաստիարակ/ուսուցիչ

դ. ընկեր

Քարտ 2. Սիրելի փոքրիկներ, այսուհետև մանկապարտեզում չե՞ք քնելու:

ա. տնօրեն

բ. բուժքույր

գ. դաստիարակ/ուսուցիչ

դ. ընկեր

ե. խոհարար

Քարտ 3. Սիրելի փոքրիկներ, կարող ե՞ք ուտել լիժը կոնֆետներ, և ձեր ատամները չեն ցավի:

ա. հայրիկ/մայրիկ

բ. տատիկ/պապիկ

գ. դաստիարակ/ուսուցիչ

դ. ընկեր

ե. խոհարար

զ. բուժքույր

Խաղի ընթացքը. Երեխաներին բաժանել խմբերի, յուրաքանչյուր խմբի համար կարդալ քարտի վրա գրված լուրը և առաջարկել, որ, ըստ ներակայացված հավաստի աղբյուրների, ստուգել լու-

րի իսկությունը: Ներկայացված աղբյուրների կերպարները կարող են լինել երեխաները, որոնք պիտի հաստատեն կամ մերժեն լուրի ճմարտացիությունը՝ հիմնավորելով իրենց պատասխանը:

Մանիպուլյացիա.

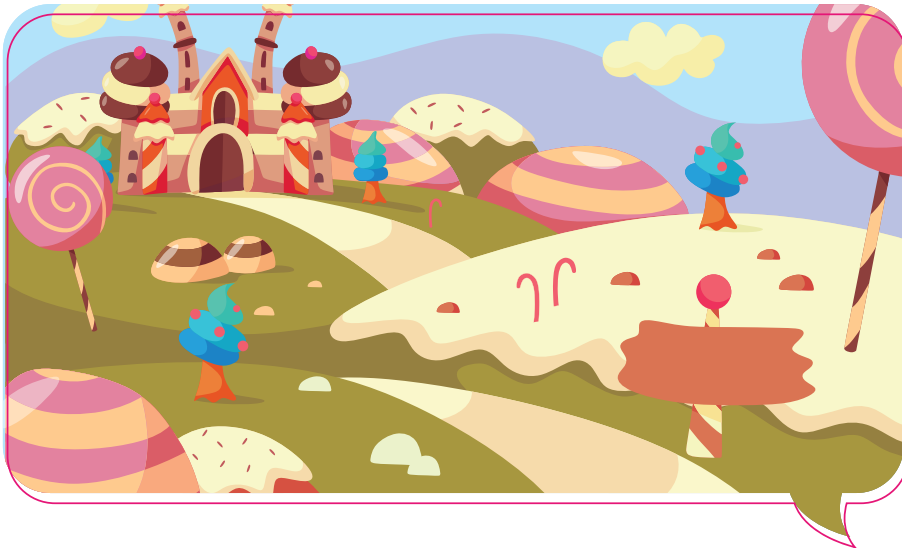


Խաղի նպատակը. լսած լուրի ճմարտացիությունը մի քանի աղբյուրով ստուգելու կարողության զարգացում:



Անհրաժեշտ պարագաներ. Նկար, քարտեր, դիմակներ:

Քարտ 1. Սիրելի փոքրիկներ, անսխադեպ հնարավորություն ունեք այցելել մեր կոնֆետաշատ մանկապարտեզ: Քո ընկերներն արդեն այստեղ են, շտապիր:



Խաղի ընթացքը: Երեխաները, ստանալով լուրը և լուսանկարը, պետք է ինքնուրույն որոշեն, թե ինչ աղբյուրներից կարող են ճշտել լուրի իսկությունը՝ փորձելով գտնել հետևյալ հարցի պատասխանները.

- Որտե՞ղ է արվել լուսանկարը,
- Ո՞վ է հեղինակը,
- Քրե՞ է արվել լուսանկարը,
- Լուսանկարը խմբագրված է, թե՞ ոչ:

Քարտ 2. Սիրելի փոքրիկներ, այսուհետև կարող եք մանկապարտեզի բակում խաղալ այնքան, որքան ցանկանում եք:

Քարտ 3. Սիրելի փոքրիկներ, ճաշելուց առաջ այլևս ձեռքերը լվանալու կարիք չկա:

Խաղի ընթացքը. Երեխաներին բաժանել խմբերի, յուրաքանչյուր խմբի համար կարդալ քարտի վրա գրված լուրը և առաջարկել, որ նշեն հավաստի աղբյուրներ, ստուգեն լուրի իսկությունը:

Ներկայացված աղբյուրների կերպարները կարող են լինել երեխաները, որոնք պիտի հաստատեն կամ մերժեն լուրի ճմարտագիտությունը՝ հիմնավորելով իրենց պատասխանը:

Անձնական տվյալների գաղտնիություն.

Խաղ «Կասկածի»

Խաղի նպատակը: Անձնական տվյալների գաղտնիության պահպանում:

Անհրաժեշտ պարագաներ. քարտեր:

Քարտ 1. Պատկերացրո՛ւ հանդիպել ես մի մարդու, ում չես ճանաչում: Անձանոթը հարցնում է քո անունը, ազգանունը, տան հասցեն: Կպատասխանե՞ս նրան: Ինչո՞ւ:

Քարտ 2. Պատկերացրո՛ւ մայրիկի ձեռքը բաց ես թողել և մոլորվել: Ո՞ւմ կմոտենաս և այդ մասին կասես.

ա. անձանոթին,

բ. ոստիկանին:

Խաղ «Ստեղծիր (հորինիր հեքիաթ/պատմություն)»

Խաղի նպատակը: Քննադատական մտածողության, երևակայության զարգացում:

Անհրաժեշտ պարագաներ. տարբեր կենդանիների դիմակներ:

Խաղի ընթացքը: Երեխաները նստում են շրջանաձև: Դաստիարակի օգնությամբ վերհիշում են, թե հեքիաթները ինչ բառերով են սկսվում: Այնուհետև հնչեցնել հարցերը, որոնց շուրջ պետք է հորինել հեքիաթ, և երեխաները մեկը մյուսի հետևից պատասխանում են հարցերին:

Դաստիարակ.

-Լինում է, չի լինում մի հվ/ ինչ է լինում:

Երեխա.

-Արջ է լինում/ աղջիկ է լինում:

Դաստիարակ.

-Նա ապրում էր որտե՞ղ:

Երեխա.

-Արջը/ աղջիկը ապրում է անտառում:

Դաստիարակ.

-Նա հանդիպում է ո՞ւմ:

Երեխա.

-Նա հանդիպում է աղվեսին:

Դաստիարակ.

- Ի՞նչ է ասում/ինչ է պատմում/ ո՞ւր են գնում/ Ե՞րբ են հանդիպում/ինչո՞ւ են այդպես վարվում....

Այսպես հարցերի օգնությամբ կառուցում են հեքիաթը: Հեքիաթի բովանդակությունը կարող է

որոշել ուսուցիչը/դաստիարակը՝ պայմանավորված ուսումնասիրվող թեմայի նպատակով:

Խաղ «Մեղիա, մեղիա գործիքներ»

Խաղի նպատակը. գուճազարդման միջոցով ծանոթանալ մեղիային, մեղիա գործիքներին, սարքավորումներին:

Անհրաժեշտ պարագաներ. մեղիա գործիքների գուճազարդման էջեր:

Խաղի ընթացքը. գուճազարդման ընթացքում քննարկել հետևյալ հարցերը՝

- Ի՞նչ էք դիտում հեռուստացույցով:
- Ի՞նչ կարող եք լսել ռադիոյով:
- Ի՞նչ կարելի է անել սմարթֆոնով:
- Ի՞նչ կասեք պլանշետային համակարգչի մասին:
- Ի՞նչ էք կարդում կամ նայում թերթերում:

Ցուցում: Կարելի է երեխաներին առաջարկել, որ շրջեն իրենց սենյակում կամ դպրոցի կամ մանկապարտեզի տարածքում և գտնեն մեղիա սարքավորումներ՝ ինչն են նրանք գտնում, իսկ ի՞նչը՝ ոչ:

Մեղիա սարքերի ուրվագծային նկարները տե՛ս հավելվածում:

ընդհանուր զարգացումը, ուստի պիտի կարևորել մեդիա սարքերի կիրառման բացասական ազդեցության հանգամանքը երեխաների ընդհանուր զարգացման վրա:

Յ.Բ ՄԵԴԻԱՎԱՆ ԳՍԵՌԻՊՈՒՄԵՆԸ

Թեմա՝ Մեդիասարքերը և երեխան

Նպատակը՝ ձևավորել մեդիամշակույթ ընտանիքում
Խնդիրները՝

- քննարկել մեդիայի և մեդիասարքերի տեսակները,
- երբ և ինչպես կիրառել մեդիասարքերը,
- քննարկել մեդիայից օգտվելու կանոնները,
- կազմել պաստառ մեդիագրագիտության կանոնների վերաբերյալ:

ԿԵՐԱՇԱԿԱՆ ԽՊՈՐ

Ժամանակակից մարդն ամենուր շրջապատված է մեդիայով: Տանը, թե դրսում լսում կամ կարդում ենք հայտարարություններ, նորություններ, տարբեր իրադարձությունների վերաբերյալ տեղեկատվություն և այդ ամենը մեզ փոխանցվում է ռադիոյի, հեռուստացույցի, հեռախոսի, տպագիր մամուլի, գովազդային վահանակների միջոցով: Այս բոլորը մենք անվանում ենք մեդիա: Ժամանակակից աշխարհում մարդիկ այդ ամենը ոչ միայն սպառում են, այլ նաև ստեղծում են՝ սոցիալական ցանցերում տարածելով նկարներ, տեսանյութեր, գրառումներ և այլն: Մեդիան հարողակցության միջոց է, որտեղ ստեղծվում, տարածվում են տեղեկություններ, տվյալներ:

Մեդիասարքերը այն բոլոր սարքերն են, որոնցից ստանում ենք տեղեկատվություն՝ հեռախոս, հեռուստացույց, համակարգիչ, ռադիո և այլն: Ի թիվս այլ սարքավորումների՝ այսօրվա մեդիա գործիքներ են համարվում նաև՝

- նվագարկիչները,
- ֆոտոխցիկները,
- խաղային սարքերը,
- էլեկտրոնային գրքերը:

Երբ և ինչպես կիրառել մեդիասարքերը:

Չարցն ուղղել ծնողներին՝ լսելու նրանց կարծիքները: Իրենք ինչպես են վարվում, ինչ փորձառություն ունեն այդ առնչությամբ:

Այնուհետև ներկայացնել մասնագետների առաջարկած մոտեցումները, խորհուրդները քննարկվող հարցի վերաբերյալ:

Մեդիափորձագետները, մանկավարժները մշակել են մի շարք խորհուրդներ, թե ինչպես կազմակերպել երեխաների մեդիափորձառությունները: Մասնավորապես նշում են, որ երեխաները չպետք է ունենան իրենց անձնական համակարգիչը կամ հեռախոսը, քանի որ այս դեպքում գրկելը կունենա օբյեկտիվ պատճառ (համակարգիչը ծնողներին է անհրաժեշտ աշխատանքի հա-

մար): Փորձել գտնել երեխայի համար զբաղմունքներ, խմբակներ, որոնցով նա հաճույքով կըզբաղվի ազատ ժամանակ, քանի որ շատ հաճախ երեխաները երկար ժամանակ են անցկացնում, կառչում են սմարթֆոններին, համակարգիչներին, երբ զբաղվելու բան չեն ունենում: Այսինքն անհրաժեշտ է կազմակերպել նրա օրը իր հետաքրքրությունների շրջանակներում: Մեդիայից օգտվելիս երեխայի հետ հստակ պայմանավորվել, թե որքան ժամանակ պետք է օգտվի համացանցից: Փոքրիկները դեռևս չունեն ժամանակի հստակ ընկալում, ուստի կարող եք զարթուցիչ միացնել, որը կազդարարի ժամանակի ավարտը: Անհրաժեշտ է անվտանգ միջավայր ստեղծել մեդիատիրոջությամբ, որ երեխան դիտի, խաղա իր տարիքին համապատասխան տեսանյութեր, խաղեր: Դրա համար կան գտիչներ, որոնք թաքցնում են ոչ ցանկալի բովանդակությունը: Շատ կարևոր է, որ մեծահասակի հետ համատեղ երեխան դիտի, խաղա տեսանյութեր, խաղեր, ընթացքում հնչեցնել հարցեր տեսանյութի վերաբերյալ, քննարկել տեղի ունեցող դեպքերը, իրադարձությունները, ինչն էր օգտակար, ինչ սովորեցի և այլն: Այսինքն զարգացնել երեխայի քննադատական միտքը:

Ինչ կանոնների է անհրաժեշտ հետևել մեդիայից օգտվելիս: Հարցը քննարկել ծնողների հետ (կարելի է կիրառել mentimetr.com կամ padlet.com առցանց մեդիագործիքները): Հավաքագրել այն բոլոր պատասխանները, որոնք կհնչեն քննարկման ընթացքում: Այնուհետև ներկայացնել մեդիայից օգտվելու կանոնները՝ ըստ մասնագետների.

- Ձեր երեխաների հետ միասին ճամփորդեք առցանց միջավայրում,
- Տեղեկացված եղեք նրա մեդիափորձությունների մասին,
- Սահմանափակեք մեդիասարքերի օգտագործման ժամանակը,
- Մեդիան չպետք է լինի երեխային հանգստացնելու միջոց,
- Ճաշելուց, քնելուց անջատեք բոլոր մեդիա սարքերը,
- Երեխային սովորեցրեք, եթե համացանցում հանդիպել է իրեն անձանոթ երևույթի՝ անպայման տեղեկացնի մեծահասակին,
- Անձանոթին չհայտնել անձնական տվյալները (անունը, տան հասցեն, հեռախոսը):

Խմբային աշխատանք.

Առաջարկել ծնողներին պատրաստել պաստառ՝ մեդիայից օգտվելու կանոնների վերաբերյալ, որը կփակցվի տանը՝ մշտապես հետևելու համար: Պաստառը կարող է լինել նկարների, պայմանական նշանների տեսքով (քանի որ փոքրիկները կարդալ չգիտեն): Ծնողները կարող են տանը երեխայի հետ միասին պատրաստել և փակցնել տեսանելի վայրում: Յուրաքանչյուր անգամ մեդիայից օգտվելիս հիշեցնել կանոնները և պահպանել այն: Կարևոր է, որ տանը գտնվող բոլոր մեծահասակները հետևեն կանոններին՝ օրինակ լինելով երեխայի համար:

Թեմա՝ ինչպե՞ս տանը կազմակերպել մուլտֆիլմերի, հաղորդումների դիտումը երեխաների հետ

Նպատակը՝ ձևավորել երեխաների հետ համատեղ դիտելու մշակույթ

Խնդիրները՝

- քննարկել մեդիայի 5 հարցերը,
- քննարկել զարգացնող մանկական հաղորդումների, մուլտֆիլմերի, հեքիաթների ընտրության չափանիշները,
- երբ և ինչպես դիտել, կարդալ տարիքին համապատասխան նյութեր և կազմակերպել քննարկում:

Որո՞նք են մեդիայի 5 հարցերը

Մեդիագրագիտության հիմքում քննադատական մտածողությունն է, որի հիմքում հարցերն են, որոնք մղում են մտածել, վերլուծել: Կարևոր է իմանալ մեդիագրագիտության 5 հարցերը (1. Ո՞վ է հեղինակը: 2. Ո՞րն է ասելիքը: 3. Ո՞վ է հասցեատերը: 4. Ի՞նչ հնարքներ են օգտագործված: 5. Ի՞նչ նպատակ ունի նյութը) և անհրաժեշտ է դրանք մշտապես մտքում ունենալ՝ ցանկացած նյութ նայելիս, լսելիս, կարդալիս: Այսինքն՝ ցանկացած տեղեկատվություն ստանալիս անհրաժեշտ է հիշել 5 հարցերը և փորձել գտնել հարցերի պատասխանները:

Ի՞նչ չափանիշներ կան

Երեխային մեդիայի հետ ընկերացնելու ընթացքում աշխատեք չվսասել նրա զարգացմանը: Հետևել ֆիլմի տարիքային սահմանափակումներին, տևողությանը, հույզերին և այլն: Կարևոր է, որ ընտրված հաղորդումները, մուլտֆիլմերը, ստեղծագործությունները նպաստեն երեխայի գիտելիքների ձեռքբերմանը, քննադատական մտածողության զարգացմանը: Ֆիլմերի, մուլտֆիլմերի ընտրությունը կատարելիս անհրաժեշտ է հաշվի առնել մի շարք չափանիշներ՝

- Էթիկական (դաժանության, բռնության, անձի նվաստացման տեսարանների բացակայություն)
- Կոզմիտիկ (իրադարձությունների ժամանակային և տրամաբանական հաջորդականություն)
- Հուզական (հուզական հատվածների բարդության մակարդակը, դրանց խորությունը, իրավիճակայնությունը)

Կարելի է ավանդույթ դարձնել ֆիլմերի, մուլտֆիլմերի ընտանեկան դիտումները:

Ինչպե՞ս կազմակերպել քննարկում

Երեխաների հետ համատեղ որևէ մուլտֆիլմի դիտմանը կամ նրանց համար որևէ ստեղծագործության ընթերցմանը պետք է հաջորդի քննարկում՝ անընդհատ մղելով պատասխանել «ինչի՞նչ» հարցին: Ֆիլմի քննարկման համար նախատեսված ամենաարդյունավետ հարցերն են.

- Քո կարծիքով այս ֆիլմը ինչի՞ մասին է: Ինչի՞ քեզ դուր եկավ/դուր չեկավ: Ինչի՞նչ:
- Այս իրավիճակում հերոսը կարո՞ղ էր այլ կերպ վարվել: Ինչպե՞ս: Ի՞նչ կանեիր նման պարագայում:
- Ինչպե՞ս է կապված այդ ֆիլմը քո կյանքում տեղի ունեցող իրադարձությունների հետ:

Վերոնշյալ հարցերով կարելի է նաև քննարկում կազմակերպել կարդացած ստեղծագործության շուրջ:

Խմբային աշխատանք

Ծնողներին տրամադրել մանկական հաղորդումների, մուլտֆիլմերի, ստեղծագործությունների ցանկ: Մասնակիցներին բաժանել խմբերի և առաջարկել ներկայացված ցանկից, ըստ չափանիշների, ընտրել որևէ հաղորդում, մուլտֆիլմ և ստեղծագործություն և հիմնավորել: Ամփոփել կատարված աշխատանքները:

ՕԳՏԱԳՈՂԵՎԱՆ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱԿԿ

- Լ Գրիգորյան Լ., Մեդիագրագիտության հինգ հարցերը. ինչպե՞ս վերլուծել տեղեկությունները, Մեդիա նախաձեռնությունների կենտրոն, Երևան 2019
- Է Զգույշ եղիր երեխաներ են, ուղեցույց երեխաների անձնական տվյալների պաշտպանության վերաբերյալ, երեխաների և բոլորի համար, Երևան 2018
- Ճ Թոփուզյան Ա., Գյուլամիրյան Ջ., Ասատրյան Ս., Պողոսյան Լ., Անտոնյան Լ., Ղազարյան Ս., Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները տարրական դպրոցում: Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ մանկավարժների և ծնողների համար/, Եր., «Մանկավարժ» հրատ., 2018, 173 էջ
- Գ Թոփուզյան Ա., Գյուլամիրյան Ջ., Ասատրյան Ս., Պողոսյան Լ., Կարապետյան Ն., Ավագյան Լ., Մեդիակրթությունը տարրական դպրոցում: Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ մանկավարժների և ծնողների համար, Եր., «Գիտություն» հրատ., 2019, 120 էջ:
- Ե Լեոնտև Ա.Ն., Հոգեկանի զարգացման պրոբլեմները, Երևան, 1968, - 570 էջ
- Ե Խաչատրյան Հ.Վ.Մանկան հոգեբանության դասախոսությունների ժողովածու, Երևան, 2022, 316 էջ
- Դ Մարության Ս. Ա., Դալլաթյան Ա. Մ., Նախադպրոցական մանկավարժություն, բուհական դասագիրք, Երևան, 2005
- Ե Մեդիա iqիտություն ձեռնարկ, 2022 <https://media.am/hy/lab/2022/08/29/33843/>, 31.05.2023
- Ե Մեդիագրագետ քաղաքացու ուղեցույց - <https://media.am/hy/lab/2022/05/02/32646/> , 31.05.2023
- Մ Մեդիագրագիտության թեմաներով դասի/խաղերի/վարժությունների շտեմարան <https://medianavigator.org/toolkit> , 31.05.2023
- Լ Մեդիագրագիտություն, ձեռնարկ, Ինտերնյուս, Երևան 2013
- Ե Նախադպրոցական կրթության պետական կրթական չափորոշիչ և նախադպրոցական միջին և ավագ խմբերի կրթական ծրագրեր <https://escs.am/am/static/preschool-sdication?s=edu>, 16.08.2023
- Ե Վերաիմաստավորելով մեր համատեղ ապագայի հեռանկարները. հանրային նոր համաձայնագիր ի նպաստ կրթության <https://en.unesco.org/futuresofeducation/>
- Գ Выготский Л.С. Психология развития ребенка. – М.: Изд-во Эксмо, 2005. – 512 с.
- Ե Грэйс Крайг, Дон Бокум. Психология развития, Питер, 2018. – 939 с.

- Кулагина. И.Ю. Возрастная психология. – М.: 2001. – 464 с.
- Мухина В.С. Возрастная психология. – М.: 1998. – 456 с.
- Пиаже Ж. Избранные психологические труды. – М.: Просвещение, 1994. – 680 с.
- Субботский Е.В. Ребенок открывает мир. – М.: 1991. – 207 с.
- Урунтаева Г.А. Практикум по детской психологии. – М.: ВЛАДОС, 1995. – 291 с.
- Фрейд З. Избранное. Москва, 1990
- Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: 1999. – 360 с.
- Ярошевский М.Г.. История психологии от античности до середины XX в. – М.: 1996
- Педагогическая энциклопедия <https://didacts.ru/termin/mediaobrazovanie.html>,
31.05.2023
- Fake news: дезинформация в медиа : Пособие для студентов направлений журналистики и массовых коммуникаций <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374919/>, 31.05.2023
- Children and Media, <https://pjc.am/wp-content/uploads/2021/12/PJC-Children-and-Media.pdf>, 31.05.2023



Ստեղծագործություններ
Խորամանկ կատուն և դժուրահավատ մկնիկը
Ա. Մովսիսյան

Կատուն որոշեց մուկ ուտել: Բայց հո մուկը այնտեղ կանգնած չէր, որ բռներ, ուտեր, ու վազվզելու էլ հավես չուներ: Մտածեց, մտածեց ու հնարը գտավ, գնաց թաքնվեց ցանկապատի հետևում: Մկնիկը դուրս եկավ զբոսնելու, հանկարծ տեսավ կատվին. լեղաճաք ուզեց փախչել, տեսավ՝ կատուն չի շարժվում:

«Չլինի՞, թե հիվանդ ես».-մտածեց մկնիկը:

Մոտեցավ կատվին.

-Հիվանդ ես:

-Չէ, հիվանդ չեմ: Իսկ դու ո՞վ ես:

-Ո՞նց թե ով եմ, ինձ չե՞ս ճանաչում:

-Ես հիվանդ չեմ, թեզ էլ չեմ ճանաչում,-բարկացավ կատուն:

-Բա որ հիվանդ չես, ինչու՞ չես ինձ բռնում:

-Բռնեմ ի՞նչ անեմ,- զարմացավ կատուն:

Դադար:

Դաստիարակ.

- Երեխաներ, ձեր կարծիքով, կատուն ճանաչե՞ց մկնիկին, թե ձևացրեց, որ չի ճանաչում:
- Ձեր կարծիքով, ինչու՞ այդպես վարվեց կատուն:
- Դուք մկնիկի փոխարեն կհավատայի՞ք կատվին, ինչու՞:

Շարունակություն.

Մկնիկը մտածեց՝ «Կամ կատուն հիմար է, կամ էլ եկել է մի այնպիսի վայրից, որտեղ մուկ չեն բռնում»:

Անչափ ուրախացավ և կանչեց իր ընկերներին:

-Եկե՛ք, եկե՛ք, տեսե՛ք՝ ինչպիսի կատու եմ գտել, նա չգիտե, թե մկնիկին ինչ անի, հա՛, հա՛, հա՛....

Հավաքվեցին մկներն ու սկսեցին հետաքրքրությամբ զննել կատվին:

–Հահ, հահ, հահ, –ծիծաղում էին մկները,–չգիտեմ մկնիկին ինչ անել:

Կատվին էլ հենց դա էր պետք. վրա պրծավ և բռնեց դյուրահավատ մկներին:

Մկնիկը նոր միայն հասկացավ, որ կատուն խաբում էր իրեն, բայց արդեն ուշ էր.....

Դաստիարակ.

- Երեխաներ, ինչ սխալ արեց մկնիկը:
- Ի՞նչ բառերով կնկարագրե՞ք մկնիկին, կատվին:
- Եկե՞ք միասին փոփոխենք հեքիաթի ընթացքը, այնպես, որ մկնիկը չտուժի:

Գայլն ու կոշկակար Նապաստակը Ս. Մուրադյան

Գայլը հաճախ էր ծաղրում Նապաստակին.

– Դու ոչ մի շնորհք չունես, միայն փախչել գիտես:

Նապաստակը ցանկացավ վրեժ լուծել գայլից ու իրեն կոշկակար հռչակեց.

– Կոշկակար եմ, կոշիկներ եմ կարում. արագավագ, դիմացկուն, գեղեցիկ:

Գայլը գալիս է կոշկակար Նապաստակի մոտ:

– Ինձ համար կոշիկներ կարիր, տեսնեմ շնորհքդ,- արհամարհական ասում է գայլը:

Նապաստակը գայլի համար կրիայի կոշիկներ է կարում, հազցնում: Գայլը մի քայլ է անում վայր ընկնում, երկու քայլ է անում էլի վայր ընկնում:

– Այս ինչ կոշիկներ են, չեմ կարողանում քայլել, հանիր շուտ,- բարկանում է գայլը:

Նապաստակը գայլին թողնում է այդ վիճակում և փախչում: Գայլը զայրույթից գոռգոռում է, ոռնում: Շները լսում են, հարձարկվում ու իսկույն կտրում գայլի ոռնոցը:

Կարմիր գլխարկը Շ. Պետր

Լինում է, չի լինում մի փոքրիկ աղջիկ: Մայրիկն ու տատիկը նրան անչափ շատ էին սիրում: Թոռնիկի ծննդյան օրվա կապակցությամբ տատիկը նրան կարմիր գույնի մի գլխարկ էր նվիրել, որը շատ էր դուր եկել աղջնակին: Անվերջ նրա գլխին էր կարմիր գլխարկը, ասում են նույնիսկ գիշերները չէր հանում գլխից: Այդ պատճառով բոլոր ծանոթներն ու հարևանները նրան անվանում էին Կարմիր Գլխարկ:

Մի անգամ Կարմիր Գլխարկի մայրիկը կարկանդակ է թխում. մի քանի կարկանդակ տեղավորելով զամբյուղի մեջ՝ ասում է աղջկան.

– Կարմիր Գլխարկ, տար այս զամբյուղը տատիկին: Նա վատառողջ է: Չգույշ կլինես, չմոլորվես անտառում: Անպայման կհարցնես, թե ինչպես է տատիկի առողջությունը: Եվ ամենակարևորը՝ չուշանաս, երեկոյան տանը կլինես:

Կարմիր Գլխարկը վերցնում է զամբյուղը և անմիջապես ճանապարհ ընկնում:

Տատիկն ապրում էր անտառի մյուս կողմում՝ առանձնացված մի տնակում:

Անտառում ապրում էր գորշ գայլը: Դեպի տատիկի տուն տանող ամենաապահով ճանապարհն անցնում էր անտառի եզրով, որով հենց շարժվում էր Կարմիր Գլխարկը:

Գայլը դուրս է թռչում ծառի հետևից և կտրում աղջկա առջևը.

– Այս ու՞ր ես գնում, Կարմիր Գլխարկ, – հարցնում է գայլը:

– Տատիկիս մոտ, – վախեցած պատասխանում է աղջիկը:

Իսկ հեռու՞ է ապրում տատիկդ:

– Անտառի մյուս ծայրում:

– Իսկ այդ ի՞նչ ես տանում:

– Կարկանդակ: Տատիկը հիվանդ է, գնում եմ նրան տեսակցության:

Իսկ խորամանկ գայլը, ցույց տալով դեպի անտառի խորքը գնացող ճանապարհն, ասում է.

– Լավ, Կարմիր Գլխարկ: Իսկ ինչո՞ւ ես այս երկար ճանապարհով գնում: Ահա այս արահետով ավելի շուտ կհասնես տատիկի տուն: Բացի դա, այս ճանապարհին գեղեցիկ ծաղիկներ են աճում:

Գայլը խաբեց Կարմիր Գլխարկին, որ ինքը շուտ հասնի տատիկի տուն: Շատ խորամանկ էր գայլը: Նա որոշել էր ուտել և՛ Կարմիր Գլխարկին, և՛ տատիկին:

Մինչ Կարմիր Գլխարկը երկար ճանապարհով կգնար դեպի տատիկի տուն, գայլն արդեն հասել էր այնտեղ.

Գայլը մոտենում է դռանը և թակում.

– Թըխկ-թըխկ;

– Ո՞վ է. – հարցնում է տատիկը ներսից:

– Ես եմ, տատիկ, Կարմիր Գլխարկը, – ձայնը փոխելով պատասխանում է գայլը, – քեզ կարկանդակներ եմ բերել, որպեսզի ուտես և շուտ առողջանաս:

– Պարանը քաշիր, դուռը կբացվի թոռնիկս:

Գայլը պարանը քաշում է և բաց է անում դուռը: Գայլը վրա է հասնում և ողջ-ողջ կուլ է տալիս տատիկին:

«Ահա, – մտածում է անկուշտ կենդանին, – վերջապես այսօր փառահեղ կսնվեմ»: Նա հագնում է տատիկի շորերը մտնում անկողին և սպասում Կարմիր Գլխարկին:

Շուտով հայտնվում է Կարմիր Գլխարկը:

– Թըխկ-թըխկ, – թակում է նա դուռը:

– Ո՞վ է, – հարցնում է գայլը խռպոտ ձայնով:

Կարմիր Գլխարկը քիչ է մնում սարսափահար լինի գայլի հաստ ձայնից, բայց մտածում է. գուցե մրսելուց է տատիկի ձայնը կոշտացել: Ուստի հանգստացնում է իրեն ու պատասխանում.

– Ես եմ, Կարմիր Գլխարկը, տատիկ, քեզ կարկանդակներ եմ բերել, որպեսզի ուտես և առողջանաս:

– Պարանը քաշիր, դուռը կբացվի, թոռնիկս:

Կարմիր Գլխարկը պարանը քաշում է, դուռը բացվում է:

Երբ Կարմիր Գլխարկը ներս է մտնում, գայլը ծածկվում է վերմակի տակ ու ասում.

– Կարկանդակները դիր սեղանին ու եկ ինձ մոտ: Տեսնեմ՝ դ՞ուրս ինչպես ես:

Կարմիր Գլխարկն անում է այնպես, ինչպես կարգադրում է տատիկը, և մոտենում է նրան: Տեսնում է տատիկի երկար ձեռքերն ու ասում.

- Տատիկ, իսկ քո ձեռքերն ինչո՞ւ են այդքան մեծ:

Գայլը պատասխանում է.

- Որպեսզի քեզ ամճուր գրկեմ, թոռնիկս:

Նայում է նրան Կարմիր Գլխարկը և նորից հարցնում.

- Տատիկ, իսկ քո ականջներն ինչո՞ւ են այդքան մեծ:

- Որպեսզի քեզ լսվ լսեմ, թոռնիկս:

- Տատիկ, իսկ քո աչքերն ինչո՞ւ են այդքան մեծ:

- Որպեսզի քեզ լսվ տեսնեմ, թոռնիկս:

- Տատիկ, իսկ քո բերանն ինչո՞ւ է այդքան մեծ:

- Որպեսզի քեզ արագորեն խժռեմ, թոռնիկս...

Կարմիր Գլխարկը սարսափահար փորձում է փախչել, սակայն գայլը նետվում է նրա ետևից և կռվ է տալիս փոքրիկ աղջկան:

Այդ պահին տատիկի տան մոտով փայտահատն էր անցնում: Նա լսում է տատիկի տան աղմուկը և հասկանում, թե ինչ է պատահել:

Առանց երկար-բարակ մտածելու փայտահատը մոտենում է տատիկի տանը և նկատում, որ դուռը կիսաբաց է: Նա մտնում է ներս ու անմիջապես կացնով պատռում գայլի տոզած փորը:

Եվ հանկարծ գայլի պատռված փորից դուրս են գալիս Կարմիր Գլխարկն ու տատիկը: Երկուսն էլ՝ ողջ ու անվնաս: Գայլը նրանց ողջ-ողջ կռվ էր տվել, և նրանք գերի էին ընկել գայլի ստամոքսում:

Գայլն այլևս ոչ ոքի չէր անհանգստացնում ու արդեն բոլորը կարող էին հանգիստ մտնել անտառ: Իսկ Կարմիր Գլխարկն արդեն առանց վախենալու շուտ-շուտ այցելում էր տատիկին:

