

Հաստատված է 15.10.2025 թ.

_____ Տ. Մելքոնյան



**«ՀՀ ԿԳՄՍՆ ԵՐԵՎԱՆԻ Ս. ԽԱՆԶԱՂՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ Ը. 184
ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ-ի
2025-2026 ՈՒՍՏԱՐԻ
ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՆԱԽԱԳԾԱՅԻՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ
ՊԼԱՆԱՎՈՐՈՒՄ**

Հավանության է արժանացել մաթեմատիկայի և ինֆորմատիկայի/ԹԳՀԳ/
մեթոդական միավորման
15.10.2025թ-ի N 4 նիստում

ՆԱԽԱԳԾԻ ԴԵԿԱՎԱՐ՝ ՀԱՍՄԻԿ ՍԻՄՈՆՅԱՆ

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՆԱԽԱԳԾԱՅԻՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Նախագծի ղեկավար՝ Հասմիկ Սիմոնյան

Թեմա	Տեղեկատվական տեխնոլոգիաներ
Ուսումնական նախագծի անվանում	Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները և հասարակությունը
Առարկա	ԹԳՀԳ
Ուսումնական տարի, կիսամյակ	2025-2026 ուստարի, առաջին կիսամյակ
Դասարան	11-5(տնտեսագիտական խորացված ուսուցմամբ)
Տևողություն՝ սկիզբ և վերջնաժամկետ	7 շաբաթ (հոկտեմբերի 16 - դեկտեմբերի 04)
ՏՏ գործիքներ	համակարգիչ, համացանց, PP
Նախագծի իրականացման փուլեր	1-ին փուլ- Հիմնահարց 2-րդ փուլ- Պլանավորում/ Նախագծում 3-րդ փուլ- Որոնում 4-րդ փուլ- Սահիկաշար,ցուցադրություն (նախապատրաստում) 5-րդ փուլ- Ցուցադրություն
Նախագծի տեսակ	ներառարկայական
Նախագծի նպատակ	1. ծանոթացնել նախագծի թեմայի բովանդակությանը 2. նպաստել սովորողների ակտիվ գործունեության խթանմանը 3. բացահայտել սովորողների անհատական առանձնահատկությունները և խթանել նրանց ստեղծարարական- հետազոտական կարողունակությունները 4. ձևավորել հետաքրքրությունների հստակ շրջանակ 5. սովորողները հմտանան կիրառել ունեցած գիտելիքները, ինչպես նաև ստանան նոր գիտելիքներ

	6. գարգացնել սովորողների թիմային աշխատանքի հմտությունները
Նախագծի վերջնարդյունք	• Բացատրել տեղեկատվական տեխնոլոգիաների դերը և նշանակությունը ժամանակակից հասարակության տարբեր ոլորտներում: • Վերլուծել SS-ի ազդեցությունը սոցիալական հարաբերությունների, կրթության, աշխատանքի և հաղորդակցության վրա: • Գնահատել տեղեկատվության արժանահավատությունը թվային և մեդիա գրագիտության հմտությունների կիրառմամբ: • Տարբերակել SS-ի դրական և բացասական հետևանքները հասարակական գործընթացների վրա: • Կիրառել անվտանգ և էթիկական վարքագիծ թվային միջավայրում: • Բացահայտել հասարակական խնդիրներ, որոնք առնչվում են SS-ի կիրառմանը: • Առաջարկել հիմնավորված լուծումներ SS-ի պատասխանատու օգտագործման ուղղությամբ: • Աշխատել թիմում` պլանավորելով և իրականացնելով նախագծային գործունեություն: • Ստեղծել և ներկայացնել թվային բովանդակություն (սլայդ, ինֆոգրաֆիկա, տեսանյութ): • Կատարել ինքնագնահատում և անդրադարձ սեփական ուսումնառության արդյունքների վերաբերյալ:
Հնարավոր հետագա ազդեցությունը, վերջնարդյունքի կիրառելիությունը այլոց կողմից	• Թվային և մեդիա գրագիտության կայուն զարգացում Սովորողները ձեռք կբերեն գիտելիքներ և հմտություններ, որոնք կօգնեն նրանց գիտակցված կողմնորոշվել տեղեկատվական հոսքերում և թվային միջավայրում: • Քննադատական և քաղաքացիական մտածողության ամրապնդում SS-ի հասարակական ազդեցության վերլուծությունը կնպաստի սոցիալական պատասխանատվության և

	ակտիվ քաղաքացիական դիրքորոշման ձևավորմանը: • Անվտանգ և էթիկական թվային վարքագծի տարածում Նախագծի միջոցով ձևավորված մոտեցումները կարող են նպաստել թվային անվտանգության և պատասխանատու օգտագործման մշակույթի ձևավորմանը: • Միջառարկայական մտածողության զարգացում Նախագիծը կնպաստի ինֆորմատիկայի, հասարակագիտության և քաղաքացիական կրթության փոխկապակցված ուսուցմանը: • Ուսուցիչների կողմից՝ որպես ուսումնական նյութ, քննարկման թեմա կամ դասի սցենար այլ դասարաններում: • Սովորողների կողմից՝ որպես իրազեկման նյութ թվային անվտանգ վարքագծի և SS-ի պատասխանատու կիրառման վերաբերյալ: • Դպրոցական համայնքի կողմից՝ ծնողական հանդիպումների, քննարկումների և միջոցառումների ընթացքում: • Լայն հանրության համար՝ առցանց հարթակներում հրապարակման միջոցով՝ բարձրացնելով հասարակության իրազեկվածությունը SS-ի ազդեցության մասին:
--	--

Նախագծի նկարագիր (Ժամանակացույցը)	1-ին փուլ- Հիմնահարց (հոկտեմբերի 16) ՈՒՍՈՒՆԳԻ գործունեությունը`</b> ներկայացնել նախագծի թեման, առաջարկել հիմնահարցը և ձևակերպել նպատակներն ու խնդիրները <b>սովորողի գործունեությունը` իրականացնել հիմնահարցի նպատակների և խնդիրների ընկալում 2-րդ փուլ- Պլանավորում/ նախագծում (հոկտեմբերի 21) ՈՒՍՈՒՆԳԻ գործունեությունը`</b> կազմակերպել նախագծի գործունեությունը, բաշխել սովորողների դերերը, քննարկել նախագծի ներկայացման հնարավոր տարբերակները <b>սովորողի գործունեությունը` իրականացնել աշխատանքի պլանավորում և բաժանում, ընտրել ներկայացման հնարավոր ձևերը 3-րդ փուլ- Որոնում (նոյեմբերի 6) ՈՒՍՈՒՆԳԻ գործունեությունը`</b> տրամադրել խորհրդատվություն, հսկել սովորողների աշխատանքը, տալ նոր գիտելիք, կատարել պրեզենտացիայի փորձեր <b>սովորողի գործունեությունը` աշխատել ինքնուրույն, յուրաքանչյուրն իր դերով, խորհրդակցել իրար հետ, գտնել նյութեր ներկայացման համար 4-րդ փուլ- Պրեզենտացիա (նախապատրաստում) (նոյեմբերի 13, 20, դեկտեմբերի 04) ՈՒՍՈՒՆԳԻ գործունեությունը`</b> կատարել դիտարկումներ, տալ խորհուրդներ, պատրաստվել նախագծի պաշտպանությանը <b>սովորողի գործունեությունը` վերլուծել տեղեկությունները, կատարել հետազոտություններ, աշխատել նախագծի վրա, պատրաստվել պաշտպանությանը ձևեր
---	---

	5-րդ փուլ- Որոնում (Նոյեմբերի 21) ՈՒՍՈՒՆԳՅԱԿԱՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ՝ տրամադրել խորհրդատվություն, հսկել սովորողների աշխատանքը, տալ նոր գիտելիք, կատարել պրեզենտացիայի փորձեր ՍՈՎՈՐՈՂԻ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ՝ աշխատել ինքնուրույն, յուրաքանչյուրն իր դերով, խորհրդակցել իրար հետ, գտնել նյութեր ներկայացման համար 6-րդ փուլ- Ցուցադրության ՆԱԽԱԿԱՏՐԱՍՏՈՒՄ (Նոյեմբերի 19, 26) ՈՒՍՈՒՆԳՅԱԿԱՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ՝ կատարել դիտարկումներ, տալ խորհուրդներ, պատրաստվել նախագծի պաշտպանությանը ՍՈՎՈՐՈՂԻ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ՝ վերլուծել տեղեկությունները, կատարել հետազոտություններ, աշխատել նախագծի վրա, պատրաստվել պաշտպանությանը 7-րդ փուլ- Ցուցադրություն (դեկտեմբերի 04) ՈՒՍՈՒՆԳՅԱԿԱՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ՝ լսել, հարցեր տալ սովորողներին, ուղղորդել, գնահատել նրանց կատարած աշխատանքի որակը ՍՈՎՈՐՈՂԻ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ՝ ներկայացնել ուսումնական նախագիծը, մասնակցել խմբային վերլուծությանը
Կարողունակություններ, որոնք կգարգանան այս նախագծի ընթացքում	• Թվային կարողունակություն – տեղեկատվական տեխնոլոգիաների նպատակային, անվտանգ և արդյունավետ օգտագործում տարբեր թվային միջավայրերում: • Մեղիա գրագիտություն – տեղեկատվության արժանահավատության գնահատում, մեղիա թվանդակության վերլուծություն և պատասխանատու տարածում: • Քննադատական մտածողություն – ՏՏ-ի ազդեցության համեմատական վերլուծություն, փաստերի և կարծիքների տարբերակում:

	• Սոցիալական և քաղաքացիական կարողունակություն – թվային հասարակությունում իրավագիտակցության, պատասխանատվության և քաղաքացիական մասնակցության ձևավորում: • Էթիկական և իրավական գիտակցություն – թվային իրավունքների, անձնական տվյալների պաշտպանության և առցանց վարքագծի նորմերի իմացություն: • Հաղորդակցական կարողունակություն – տեղեկատվության հստակ և հիմնավորված ներկայացում բանավոր, գրավոր և թվային ձևաչափերով: • Համագործակցային կարողունակություն – թիմում աշխատելու, դերաբաշխման և համատեղ որոշումների կայացման հմտություններ: • Խնդիրների լուծման կարողունակություն – հասարակական խնդիրների բացահայտում և ՏՏ-ի կիրառմամբ լուծումների առաջարկում: • Ստեղծագործական մտածողություն – նոր գաղափարների մշակում և թվային բովանդակության ստեղծում: • Ինքնուրույն ուսումնառության կարողունակություն – տեղեկատվության որոնում, մշակում և սեփական ուսումնական առաջընթացի գնահատում:
Ուսումնական նախագծի հիմնախնդիրը և մարտահրավերային հարցեր	• Ինչպե՞ս կարելի է սովորողներին ճանաչողական և հետաքրքրական ձևով ներկայացնել ՏՏ-ի ազդեցությունը հասարակության տարբեր ոլորտներում: • Ինչպե՞ս գնահատել ՏՏ-ի դրական և բացասական հետևանքները և համեմատել դրանց ազդեցությունը: • Ինչպե՞ս կարելի է ինտեգրել թվային անվտանգությունն ու էթիկան սովորողների առօրյա գործունեության մեջ: • Ինչպե՞ս են ՏՏ-ն և առցանց հաղորդակցությունը փոխակերպում սոցիալական և քաղաքացիական ակտիվությունը: • Ինչպե՞ս կարող են սովորողները համագործակցել և վերլուծել հասարակական խնդիրները ՏՏ-ի

	կիրառմամբ՝ առաջարկելով հիմնավորված լուծումներ: • Ինչպե՞ս կարելի է ստեղծել տեսանելի և մատչելի ուսուցողական նյութեր (սլայդ, ինֆոգրաֆիկա, տեսանյութ), որոնք կօգնեն նաև այլոց կրթական ներգրավվածությանը:
--	---

Խմբին տրվող առաջադրանքներ	Խմբին տրվող առաջադրանքներ Առաջադրանք 1. ՏՏ-ի ազդեցության ուսումնասիրություն (ուսումնասիրական փուլ) Խումբը պետք է՝ • ընտրի հասարակության մեկ ոլորտ (օր. կրթություն, առողջապահություն, մշակույթ, աշխատանք), • ուսումնասիրի ՏՏ-ի դրական և բացասական ազդեցությունները այդ ոլորտում, • ներկայացնի արդյունքները՝ գրաֆիկ, աղյուսակ կամ փաստաթղթային տվյալների տեսքով:
	Առաջադրանք 2. ՏՏ-ի դերի վիզուալ ներկայացում (ընկալման փուլ) Խումբը պետք է՝ • ստեղծի վիզուալ մոդել կամ ինֆոգրաֆիկա՝ ցույց տալու ՏՏ-ի ազդեցության հիմնական ոլորտները, • ընդգրկի տվյալների հոսքը, հաղորդակցության ձևերը և հնարավոր ռիսկերը:
	Առաջադրանք 3. Հարցումների և վերլուծության իրականացում (կիրառման փուլ) Խումբը պետք է՝

	• պատրաստի և անցկացնի առցանց հարցումներ կամ սոց. հեռազոտություն, • հավաքած տվյալները վերլուծի և ամփոփի, • կազմի եզրակացություններ SS-ի կիրառման և ազդեցության վերաբերյալ: Առաջադրանք 4. Հիմնավորված լուծումների առաջարկ (քննադատական փուլ) Խումբը պետք է՝ • որոշի հասարակական խնդիրներ կամ ռիսկեր, որոնք առնչվում են SS-ին, • առաջարկի հիմնավորված լուծումներ և խորհուրդներ՝ օգտագործելով ուսումնասիրված տվյալները, • ներկայացնի դրանց արդյունավետությունը և հնարավոր հետևանքները: Առաջադրանք 5. Թիմային ներկայացում (ներկայացման փուլ) Խումբը պետք է՝ • ներկայացնի իր աշխատանքը դասարանում կամ առցանց հարթակում, • օգտագործի թվային բովանդակություն՝ սլայդեր, տեսանյութ կամ ինֆոգրաֆիկա, • բացատրի եզրակացությունները պարզ և հասկանալի ձևով, • պատասխան տա այլ խմբերի հարցերին: Առաջադրանք 6. Ինքնագնահատում և անդրադարձ (ռեֆլեքսիայի փուլ) Խումբը պետք է՝ • ամփոփի խմբային աշխատանքի արդյունքները, • գնահատի սեփական և թիմի աշխատանքը, • նշի նոր ձեռքբերված գիտելիքներ, հմտություններ և խնդիրներ, որոնք դեռ պահանջում են խորացում:
--	---

Միջառարկայական կապեր	Մաթեմատիկա, անգլերեն, հասարակագիտություն
Ուսումնական նախագծի ավարտուն արդյունքի (պրոդուկտի) ներկայացման տեսակը	• Վիզուալ ներկայացում (Infographic / Slide presentation) ՏՏ-ի ազդեցության ոլորտները, դրական և բացասական կողմերը ցուցադրելու համար: • Տվյալների վերլուծություն և աղյուսակներ Հարցումների, հետազոտությունների կամ ուսումնասիրության արդյունքների պատկերացում և համեմատում: • Կարճ տեսանյութ կամ սքրինկաստ ՏՏ-ի կիրառման և ազդեցության ներկայացում ձայնային մեկնաբանությամբ: • Թվային փաթեթ (Digital portfolio) Խմբի ամբողջ աշխատանքների հավաքածու՝ ուսումնասիրություններ, վիզուալ նյութեր, եզրակացություններ և ինքնագնահատում: • Խմբային ներկայացում 5–7 րոպե տևողությամբ դասարանում կամ առցանց հարթակում, քննարկում և հարցուպատասխան մյուս խմբերի հետ:
Ուսումնական նախագծի վերջնարդյունքների ներկայացման տեսակներ	սահիկաշար, հետազոտական տեսանյութ
Հետագա հնարավոր ազդեցություն	• Թվային և մեդիա գրագիտության ամրապնդում Սովորողները կգարգացնեն տեղեկատվության վերլուծության, արժանահավատության գնահատման և թվային տեղեկատվության պատասխանատու օգտագործման հմտությունները: • Քննադատական և քաղաքացիական մտածողության զարգացում ՏՏ-ի հասարակական ազդեցության վերլուծությունը կնպաստի սոցիալական պատասխանատվության և ակտիվ քաղաքացիական դիրքորոշման ձևավորմանը: • Սոցիալական և ինտերակտիվ կարողությունների զարգացում Խմբային աշխատանքը կխորացնի թիմային համագործակցության, հաղորդակցման և քննարկման հմտությունները: • Թվային անվտանգ վարքագծի ձևավորում Նախագծի արդյունքում սովորողները կձևավորեն պատասխանատու և էթիկական վարքագիծ առցանց

	միջավայրում, որը կարող է տարածվել նաև այլ ուսանողների և համայնքի անդամների վրա: • Միջառարկայական ու կիրառելի հմտությունների զարգացման հնարավորություն Ռեսուրսները և մեթոդները հնարավոր է կիրառել այլ դասերի և ուսումնական նախագծերի ընթացքում՝ մաթեմատիկայում, հասարակագիտությունում և քաղաքացիական կրթությունում: • Վերջնարդյունքի տարածում և հանրային ազդեցություն Նախագծի արդյունքները հնարավոր է ներկայացնել դասարանում, դպրոցում կամ առցանց հարթակներում՝ բարձրացնելով ուսուցողական հետաքրքրությունն ու հանրային իրազեկվածությունը ՏՏ-ի մասին:
Վերջնարդյունքի կիրառելիություն	• սահիկաշարի տեղադրումը դպրոցի կայքում • հղումներից և QR կոդերից օգտվելու հնարավորություններ
Ջետազոտության աղբյուրներ	Պաշտոնական և չափորոշչային աղբյուրներ 1. ՀՀ ԿԳՄՍ նախարարություն – Հանրակրթության պետական չափորոշիչ https://www.mes.am https://www.arlis.am 2. ՀՀ ԿԳՄՍ – Ինֆորմատիկայի և տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ուսումնական ծրագրեր https://www.mes.am/hy/subjects Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների և հասարակության ուսումնասիրություն 3. UNESCO – <i>ICT in Education and Society</i> https://en.unesco.org/themes/ict-education 4. OECD – <i>The Impact of ICT on Society</i> https://www.oecd.org/sti/ict/ 5. Pew Research Center – <i>Internet & Technology</i> https://www.pewresearch.org/internet/

Խաղային և մեդիա ուսուցման մեթոդաբանություն

6. James Paul Gee – *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*
<https://jamespaulgee.com>
7. Marc Prensky – *Digital Game-Based Learning*
<https://marcprensky.com/writing/>
8. Bell, T., Alexander, J., Freeman, I., Grimley, M.
– *Computer Science Unplugged*
<https://csunplugged.org/en/>

Տվյալների վերլուծություն և տեղեկատվական ռեսուրսներ

9. Statista – *ICT Statistics*
<https://www.statista.com/topics/871/ict-in-society/>
10. World Bank – *Digital Development*
<https://www.worldbank.org/en/topic/digitaldevelopment>
11. European Commission – *Digital Society*
<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-society>

Խմբի գործողությունները			
Խմբի անդամներ	Անելիքները	Նախատեսված ժամկետները	Կատարման ժամկետը
1. Դիլանյան Անյա	համացանցից գտնել և ուսումնասիրել թեմայի վերաբերյալ բոլոր նյութերը, գտնել գրաֆիտիի և վանդալիզմի օրինակներ Երևան քաղաքում, պատրաստել սահիկաշար նյութի վերաբերյալ, պատրաստել հետազոտական տեսանյութ	հոկտեմբերի 16 - դեկտեմբերի 04	հոկտեմբերի 16 - դեկտեմբերի 04
2. Խանոյան Միլենա			
3. Սողոմոնյան Մանե			
4. Մելիքյան Լիանա			