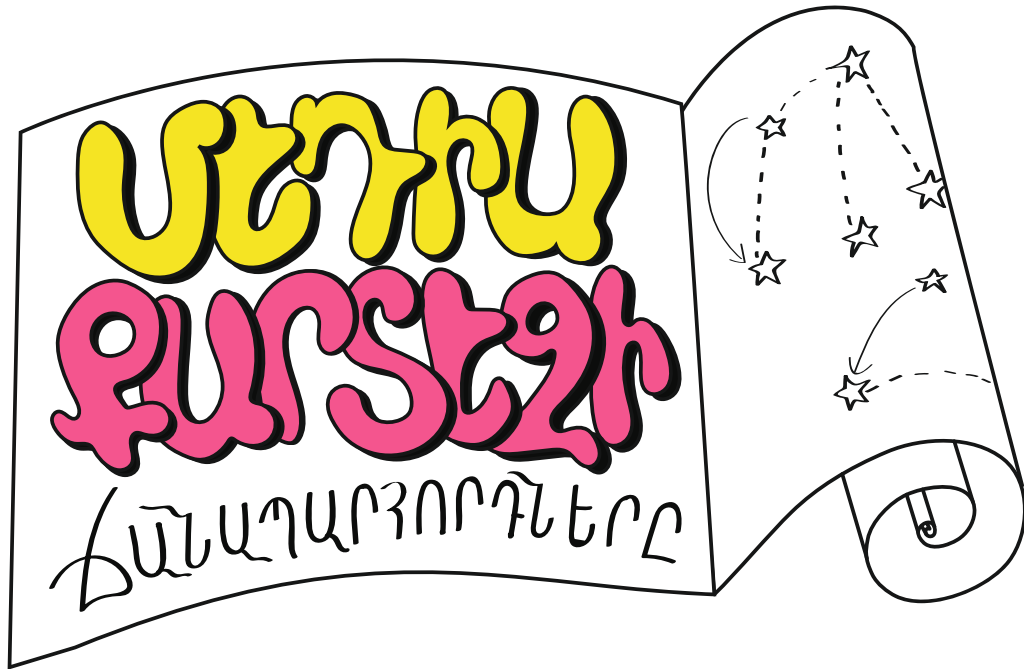




# ՄԵՂԻՍ ԲԱՐՏԵՂԻ

ՀԱՆԱԴԱՐՅՈՐՂՆԵՐԸ

ԿՐԹԱԿԱՆ ՆՅՈՒԹ  
ՄԵԴԻԱՅԻ ԵՎ ՀՈՒՅԶԵՐԻ  
ՎԵՐԱԲԵՐՅԱԼ



## ԿՐԹԱԿԱՆ ՆՅՈՒԹ ՄԵԴԻԱՅԻ ԵՎ ՀՈՒՅՁԵՐԻ ՎԵՐԱԲԵՐՅԱԼ



Co-financed by the European Union  
Connecting Europe Faculty



KANSALLINEN AUDIOVISUAALINEN INSTITUUTTI  
NATIONELLA AUDIOVISUELLA INSTITUTET  
NATIONAL AUDIOVISUAL INSTITUTE

Սույն ուսումնամեթոդական ձեռնարկը թարգմանվել է Զանրային լրագրության ակումբի "Ավելի անվտանգ առցանց միջավայր. Նախադպրոցական հաստատություններում մեդիագրագիտության ուղղությամբ միջամտություն" ծրագրի շրջանակներում, որը ֆինանսավորվել է ԱՄՆ պետքարտուղարության Զասարակայնության հետ կապերի գրասենյակի դրամաշնորհի շրջանակներում:

Այս ուսումնամեթոդական ձեռնարկում արտահայտված է հեղինակի դիրքորոշումը, որի համընկնումը ԱՄՆ պետքարտուղարության դիրքորոշման հետ պարտադիր չէ:



Նկարագրողումը՝ Լուսինե Խանդիյանի  
Էջադրումը՝ Ծովինար Խաչատրյանի

# ՄԻՆՉԵՎ 8 ՏԱՐԵԿԱՆ ԵՐԵԽԱՆՆԵՐԻ ՄԵԴԻԱ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԳՈՐԾԱՌՆԱԿԱՆ ՄՈԴԵԼԸ

**ԻՆՉ ՏԵՍԱԿԻ ՀՈՒՅՉԵՐ Է** առաջացնում մեդիան: Ինչո՞ւ է ֆիլմի ինչ-որ տեսարան մեկի համար հուզիչ, իսկ մյուսի համար՝ սարսափազդու: Ի՞նչն է, որ խաղը դարձնում է զվարճալի, իսկ գովազդն՝ ազդեցիկ: Ինչպե՞ս ստեղծել այնպիսի մեդիա բովանդակություն, որը կվախեցնի կամ կուրախացնի մարդկանց:

**ՀՈՒՅՉԵՐԸ ՄԵԾ ԴԵՐ ՈՒՆԵՆ** մեդիա մշակույթում: Տարատեսակ մեդիա բովանդակությունը, մեդիա միջոցները և իրավիճակները ստիպում են մեզ ծիծաղել, ծանձրանալ և զայրանալ կամ դիպչում են մեր հոգուն: Նույնիսկ, եթե որոշ մեդիա հաղորդագրություններ նախատեսված են որոշակի հույզեր առաջացնելու համար, մեդիա բովանդակությունը միշտ կարող է մեկնաբանվել այլ կերպ, և մարդիկ էլ դրան այլ կերպ արձագանքեն: Մեդիա գրագիտության մի մաս է կազմում մեր հույզերի վրա ազդող մեթոդների ճանաչումը և մեր սեփական գործողություններում հույզերի կարևորության ընդունումը:

**ՄԵԴԻԱ ԶԱՐՏԵԶԻ ՃԱՆԱՊԱՐՀՈՐԴՆԵՐ** նյութը իր մեջ ներառում է տեղեկատվություն, գործնական մոդել և փոքրիկների մեդիա կրթության համար նախատեսված առաջադրանքներ: Գործնական մոդելը հիմնված է երեխաների սեփական փորձի և մեդիա մշակույթի վրա: Մեր նպատակն է զարգացնել մեդիագրագիտությունը և բազմակողմանի կրթությունը, սովորել ճանաչել ու հասկանալ մեդիայի միջոցով առաջացող հույզերը, ինչպես նաև նկատել այն միջոցները, որոնք օգտագործվում են մեր հույզերի վրա ազդելու համար: Այս նպատակը մասամբ իրականացվում է՝ թույլ տալով երեխաներին ստեղծել իրենց սեփական մեդիա բովանդակությունը:

**ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՄՈԴԵԼԸ ԿԱՊԿԱԾ Է** Ֆինլանդիայի "Նախադպրոցական կրթության և խնամքի" ազգային ուսումնական ծրագրի ուղեցույցների գեղագիտական և էթիկական կողմնորոշման բովանդակության հետ: Վաղ մանկական և նախադպրոցական կրթության ընթացքում այս տեսակ առաջադրանքներն ամրապնդում են երեխաների կարողությունները, հատկապես բազմակողմանի կրթության և տեղեկատվական և հաղորդակցման տեխնոլոգիաների ոլորտներում, ինչպես նաև էթիկական կրթության ոլորտում:

## ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՄՈԴԵԼՈՒՄ ՆԵՐԱՌՎԱԾ ԵՆ ՀԵՏԵՎՅԱԼ ԲԱԺԻՆՆԵՐԸ

- 1) ՀՈՒՅՉԵՐԸ ՇԱՐԺՄԱՆ ՄԵԶ,
- 2) ԻՆՉ Է ՄԵԴԻԱՆ,
- 3) ՈՐՏԵ՞Ղ ԵՆ ՀՈՒՅՉԵՐԸ ՄԵԴԻԱՅՈՒՄ,
- 4) ՍՏԵՂԾԻՐ ԻՆՔԴ:



**ՅՈՒՐԱՔԱՆՉՅՈՒՐ ԲԱԺԻՆ** ունի մի քանի առաջադրանք, որոնցից կարող եք ընտրություն կատարել և հարմարեցնել ձեր խմբին:

**ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՄՈԴԵԼՆ** ունի "Մեդիա քարտեզի ճանապարհորդներ" պաստառ (պետք է տպել), որտեղ պատկերված են Սվիֆն ու Լինին, ովքեր մեծացել են տիեզերանավի վրա: Նրանք ուսումնասիրում են իրենց կողմից բացահայտած տիեզերական կայանները և յուրաքանչյուր կայանում երեխաների օգնության կարիքն ունեն: Այս ձեռնարկի պատմության ներդիրը տպագրված է փիրուզագույն տառատեսակով:

Կարող եք հետևել պատմությանը և շարժվել մի բաժնից կամ առաջադրանքից մյուսը: Պաստառը կարելի է օգտագործել՝ որպես սեղանի խաղ (տե՛ս Չավելված 1):

"Մեդիա քարտեզի ճանապարհորդներ" գործնական մոդելը մշակվել է համատեղ՝ Ազգային աուդիովիզուալ ինստիտուտի, Ֆինլանդիայի Մրցակցության և սպառողների մարմնի, "Մետկա" մեդիա կրթական կենտրոնի, Ֆինլանդիայի Մեդիա կրթության հասարակության և Ֆինլանդիայի Կրթության ազգային խորհրդի կողմից 2016թ. Մեդիա գրագիտության շաբաթվա համար:



1

# ՀՈՒՅՉԵՐԵ ՇԱՐՃՄԱՆ ՄԵԶ

Այս բաժնի նպատակն է ազատություն տալ մեր երևակայությանը և մտքերին և տեսնել, թե ինչ տարբեր հույզերի ենք հանդիպում ամեն օր:  
Հույզերն ուսումնասիրելու համար օգտագործվում են տարբեր շարժողական վարժություններ, առաջադրանքներ և մտավոր խաղեր:  
Կարող եք ընտրել մեկ կամ մի քանի առաջադրանք:

## ՆԱԽԱՊԱՏՍՈՒԹՅՈՒՆ

Յեռու հեռավոր տիեզերքում, մեզնից շատ վերև, երկու ընկեր՝ տիեզերական կոստյումներ հագած, հետաքրքիր տիեզերական արկածների մեջ են, ևույնիսկ այս պահին, երբ մենք խոսում ենք: Նրանք տիեզերական՝ Սլամպֆ կայանում ծնված Սվիֆն ու Լինին են: Երեխաները շատ համարձակ են և հետաքրքրասեր: Մի օր նրանց ծնողներին հանձնարարվում է իրենցից հեռու գտնվող մի փոքր տիեզերակայան նորոգել, որը շարունակաբար տարօրինակ ձայներ է ուղարկում մայր ռադիո կայանին: Սվիֆն ու Լինին որոշում են գնալ նրանց հետ, քանի որ նրանք նախկինում երբեք չեն եղել տիեզերքի այդ հատվածում:

Երբ փոքրիկ վերանորոգող նավակը մոտենում է տարօրինակ ձայներ արձակող կայանին, պարզվում է, որ դա ոչ թե մեկ, այլ չորս տիեզերական կայաններ են: Նրանք բոլորը տարբեր են և ունեն տարբեր գույներ: Մենք պետք է պարզենք, թե ինչ է այստեղ կատարվում: Երբ ծնողներն անցնում են աշխատանքի, Սվիֆն ու Լինին որոշեցին ուսումնասիրել այդ չորս տիեզերական կայանները: Տիեզերական կոստյումներ հագնելուց հետո (ինչը հեշտացնում է թռչելը կայանների միջև), նրանք ասում են ծնողներին, որ գնում են արկածների հետևից և կվերադառնան ամենաուշը քաղցած լինելու դեպքում: Դրանից հետո նրանք բացում են փոքրիկ վերանորոգող նավակի դուռը և շարժվում դեպի առաջին տեսանելի տիեզերակայանը: Տիեզերական հագուստով կարճ ժամանակ թռչելուց հետո Սվիֆն ու Լինին ժամանում են առաջին տիեզերակայան: Վերջինիս պատերը ու տանիքը պատված էին նշումներով, յուրաքանչյուրի վրա առանձին բառ էր գրված: Լինին, ով արդեն կարդալ գիտեր, սկսեց բարձրաձայն հեզել. "ՈՒ-Ր-Ա-Խ-ՈՒ-Թ-Յ-ՈՒ-Ն. Վ-Ա-Խ. Ե-Ր-Ձ-Ա-Ն-Կ-ՈՒ-Թ-Յ-ՈՒ-Ն. Յ-ՈՒ-Չ-Մ-ՈՒ-Ն-Զ. Տ-Խ-Ր-ՈՒ-Թ-Յ-ՈՒ-Ն. Ա-Տ-Ե-Լ-ՈՒ-Թ-Յ-ՈՒ-Ն. Սա ի՞նչ է,"- հարցրեց Լինին: Կարո՞ղ եք օգնել Սվիֆն ու Լինին: Կատարե՞ք հետևյալ առաջադրանքները միասին, գուցե Սվիֆն ու Լինին ևույնպես հասկանան, թե ինչ է կատարվում:

## ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ

**ԻՆՉ Է ԱՆՅՐԱԺԵՇՏ. Բավարար տարածք՝ ամբողջ խմբով տեղաշարժվելու համար:**

Այս առաջադրանքի ընթացքում երեխաները շարժվում են սենյակում և փորձում են լինել հնարավորինս անտարբեր, բացառությամբ մեկ կամ երկու երեխաների, որոնց խնդիրն է փոխանցել ընտրված հույզը (օրինակ՝ երջանկությունը, տխրությունը և այլն): Հույզերը կարող են փոխանցվել մյուսներին՝ ուսին թույլ հարվածելու և ընտրված հույզը դեմքի արտահայտությամբ և ժեստերով արտահայտելու միջոցով: "Վարակվածը" պետք է կրկնի ժեստերն ու արտահայտությունները:

Այնուհետև "փոխանցողը" բռնում է հույզ ստացած երեխայի գոտկատեղից, և երկուսը միասին սկսում են շարժվել շարքով՝ փոխանցելով հույզը հաջորդ երեխային: Վերջին "վարակված" երեխան միշտ շարքի սկզբի կանգնածն է և հետևաբար՝ հաջորդ հույզ փոխանցողը: Երբ բոլոր երեխաները հայտնվում են շարքում, խաղն ավարտվում է:

Տարիքով ավելի մեծ երեխաների համար խաղը կարելի է մի փոքր ավելի մրցակցային դարձնել՝ բաժանելով երկու թիմերի, որոնցից մեկը փոխանցում է երջանկություն, իսկ մյուսը՝ տխրություն, և հաղթում է այն թիմը, որն իր շարքում ունի ավելի շատ երեխաներ:

## **ԱՌԱՋԱԴՐԱԼՔ**

### **ԻՆՉ ՏԵՍՔ ՈՒՆԵՆ ՀՈՒՅՉԵՐԸ**

**ԻՆՉ Է ԱՆՀՐԱԺԵՇՏ. Բավարար տարածք՝  
ամբողջ խմբով տեղաշարժվելու համար:**

Այս առաջադրանքը ենթադրում է գործողություն, շարժում և դեմքի տարբեր արտահայտություններ՝ կախված տրամադրությունից և հույզերից: Ամենափոքրիկների համար լավ կլինի ընտրել պարզունակ հույզեր, ինչպիսիք են երջանկությունը կամ տխրությունը, և հույզերն ավելացնել՝ ըստ երեխաների զարգացման մակարդակի:

Միացրե՛ք որևէ զվարճալի երաժշտություն և թույլ տվե՛ք, որ երեխաները ցատկոտեն: Այնուհետև կտրուկ դադարեցրե՛ք երաժշտությունը և բարձրաձայն նշե՛ք որևէ հույզ, երեխաները պետք է ցատկեն դեպի նշված հույզը այն ընթացքում, քանի դեռ երաժշտություն չկա:

Կանգնե՛ք հայելու առաջ և փորձե՛ք տարբեր հույզեր ցուցադրել: Ուշադրություն դարձրե՛ք, թե ինչ տեսք ունեք, երբ տխուր եք, ուրախ կամ ինչ-որ բանից մի փոքր անհանգստացած:

Գաղտնի կերպով երեխաներից մեկին որևէ հույզ հանձնարարե՛ք և խնդրե՛ք, որ այդ հույզը ցուցադրի ուրիշներին առանց որևէ բառ ասելու: Համոզվե՛ք, որ մյուսները չեն լսում, թե ինչ հույզ է հանձնարարվում: Կարող եք օգտագործել հույզերի նշաններ կամ պարզապես շշնջալ ականջին: Երբ մյուսները գուշակեն գաղտնի հույզը, մյուսի հերթն է փորձել բացատրել հաջորդ գաղտնի հույզը:

Վերջում քննարկե՛ք, թե ինչպիսին էր առաջադրանքը և արդյոք որոշ հույզեր ավելի զվարճալի էին կամ դժվար փոխանցելու առումով, քան՝ մյուսները:

## **ԱՌԱՋԱԴՐԱԼՔ**

### **ՊԱՏԿԵՐՆԵՐԸ ՊԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆ ԵՆ ՊԱՏՄՈՒՄ**

**ԻՆՉ Է ԱՆՀՐԱԺԵՇՏ. Թերթեր կամ ամսագրեր, մկրատ  
(+թուղթ կամ ստվարաթուղթ, Blu-Tack, եթե ցանկանում եք)**

Այս առաջադրանքի նպատակն է ուսումնասիրել հուզական վիճակները՝ մեկնաբանելով մարդկանց դեմքի արտահայտություններն ու կեցվածքը լուսանկարներում: Այս առաջադրանքը կարող է լինել բազմազան՝ կախված խմբի հմտություններից և մարդկանց քանակից: Ահա մի քանի տարբերակ.

Ա. Առաջարկե՛ք երեխաներին թերթերից և ամսագրերից ընտրել և կտրել տարբեր մարդկանց պատկերներ: Երբ բոլորը կկտրեն առնվազն հինգ պատկեր, տեղադրե՛ք



պատկերները բաց գույն ունեցող մակերեսի վրա և մանրակրկիտ ուսումնասիրեք դրանք: Խնդրե՛ք, որ երեխաները խմբավորեն նկարներում պատկերված մարդկանց՝ ըստ նրանց հուզական վիճակի՝ ով է երջանիկ, իսկ ով տխուր տեսք ունի: Ի՞նչ կասեք զայրույթի կամ վախի մասին: Արդյոք պատկերներում կա՞ն այլ հույզեր: Կա՞ր արդյոք խմբում որևէ տարածայնություն պատկերներում ցուցադրված հույզերի վերաբերյալ: Ինչո՞ւ եք այդպես կարծում:

Բ. Առաջարկե՛ք երեխաներին թերթերից և ամսագրերից ընտրել և կտրել տարբեր մարդկանց պատկերներ: Երբ բոլորը կկտրեն 3-ից 5 պատկեր, առաջարկե՛ք երեխաներին տեղադրել պատկերները հուզական քարտեզի երկու ծայրահեղ բևեռների՝ երջանկության ու տխրության միջև: Երբ աշխատանքն ավարտեն, քննարկե՛ք, թե ինչու է մի պատկերը արատահայտում երջանկություն, իսկ մյուսը ստիպում մտածել տխրության մասին: Կարո՞ղ են արդյոք երեխաները մտաբերել պահեր, երբ զգացել են նույնն, ինչ նկարներում պատկերված մարդիկ:

Գ. Ընտրե՛ք 3-5 հուզական վիճակ և խնդրե՛ք երեխաներին թերթերում և ամսագրերում փնտրել այն մարդկանց նկարները, որոնց դեմքի արտահայտությունն ու կեցվածքն արտահայտում են այդ ընտրված հույզերը: Կտրատե՛ք պատկերները և խմբավորե՛ք դրանք՝ ըստ տարբեր հույզերի:

## ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՊԱՏՈՒՅԱԼ. ՅՈՒՅՉԵՐ



Մարդիկ միշտ էլ հետաքրքրվել են հույզերով, և հետազոտողներն ու գիտնականները նկարագրել և դասակարգել են դրանք տարբեր ձևերով: Այնուամենայնիվ, հետևյալ վեց հույզերը կարելի է դասել որպես հիմնական՝ երջանկություն, զարմանք, տխրություն, զայրույթ, զգվանք և վախ: Մյուս տիպի հույզերից կարելի է նշել զվարճությունը, մեղավորությունը, ամոթը, հանգստությունը, ուրախությունը և սերը: Հույզերից յուրաքանչյուրը կարելի է զգալ մարմնի տարբեր մասերով, հնարավոր է նաև միաժամանակ զգալ շատ տարբեր հույզեր: Հույզերի և հուզական հմտությունների վերաբերյալ լրացուցիչ տեղեկություններ ստանալու համար տե՛ս, օրինակ՝ Tunteesta tunteeseen Teachers's Guide (Մանկավարժի ձեռնարկ, ֆիններեն), որը հրատարակվել է Ֆինլանդիայի Կրթության ազգային խորհուրդի կողմից ([http://www.edu.fi/tunteesta\\_tunteeseen](http://www.edu.fi/tunteesta_tunteeseen)):

Հույզերն ու հուզական հմտությունները կարևոր դեր են խաղում մեր բարեկեցության պահպանման գործում այլ մարդկանց հետ փոխգործակցության ժամանակ: Բացի դրանից, հույզերի միջոցով ենք հասկանում, թե մեզ ինչ է պետք և ինչ ենք մենք ուզում: Հույզերը, որպես այդպիսին, բացասական կամ դրական չեն, սակայն դրանք վերապրելու/զգալու ձևը կախված է իրավիճակից: Երբեմն որևէ իրավիճակ կամ որոշակի մեղիա բովանդակություն, կարող է տարբեր հույզեր առաջացնել: Այնուամենայնիվ, միշտ չէ, որ հեշտ է ճանաչել հույզերը կամ արտահայտել դրանք բառերով, հենց այդ պատճառով է, որ կարևոր է կիրառել հուզական հմտությունները:



2

# ԻՆՉ Է ՄԵՂԻԱՆ



Այս բաժնի նպատակն է՝ ծանոթանալ երեխաների մեղիա մշակույթին, հասկանալով մեղիայի տարբեր տեսակները և ծանոթանալով մեղիայի բովանդակության հետ, ինչպես նաև քննարկել երեխաների կողմից մեղիայի օգտագործումը: Գունագարդման առաջադրանքի ընթացքում խնդիր է դրվում անվանել տարբեր մեղիա սարքավորումներ և սովորել "մեղիա" բառը, ինչպես նաև՝ օգտագործելով երեխաների սեփական օրինակները, քննարկել, թե ինչ բովանդակության համար կարող են օգտագործվել մեղիա սարքերը: Այս բաժնի երկրորդ առաջադրանքի մեջ երեխաները փնտրում են մեղիան իրենց անմիջական միջավայրում:

## **ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ**

### **ՇԱՏ, ՇԱՏ ՄԵԴԻԱ**

#### **ԻՆՉ Է ԱՆՐԱԺԵՇՏ. "Տարբեր մեդիաներ" գունազարդման էջեր բոլորի համար (տե՛ս Հավելված 2), գունավոր գրիչներ**

Այս պահի դրությամբ Սվիֆն ու Լինին շատ բան են սովորել հույզերի մասին, և մասնավորապես այն, որ գոյություն ունեն տարբեր տեսակի հույզեր: Նրանք հասան երկրորդ տիեզերակայան, որը մի փոքր այլ տեսք ունի նախորդի համեմատ, որը լի էր հույզերով: Կայանի մեջտեղում նրանք գտնում են տարբեր, տարօրինակ տեսք ունեցող սարքերի կույտ: Կայանի լույսն այնքան խավար է, որ Սվիֆն ու Լինին չեն կարողանում տարբերել մի սարքը մյուսից: Կարո՞ղ եք օգնել նրանց: Գունավորե՛ք Սվիֆի ու Լինիի գտած սարքերը գեղեցիկ գույներով, այնուհետև խմբին ասե՛ք այդ սարքերի անունները:

Գունազարդման ընթացքում կարող եք զրուցել բոլոր գործիքների և սարքերի համար ընդհանուր անուն գտնելու մասին: Անհրաժեշտության դեպքում կարող եք ընդլայնել մեդիայի գաղափարը՝ բացատրելով, որ երեխաների նկարած բոլոր սարքերը կարելի է անվանել մեդիա կամ մեդիա սարքավորում: Մեդիա գաղափարի վերաբերյալ լրացուցիչ տեղեկություն ստանալու համար՝ տե՛ս տեղեկատվական պատուհանը: Մինչ երեխաները գունավորում են, դուք կարող եք սկսել քննարկում՝ շարունակելով Սվիֆի ու Լինիի պատմությունը:

Այժմ սարքերը սկսում են ձև ստանալ և, ասե՛ք, որ նրանք գեղեցիկ տեսք ունեն: Սվիֆն ու Լինին նմանատիպ սարքեր ունեն Սլամփֆի իրենց տիեզերական կայանում, սակայն դրանք այլ անվանումներ ունեն և, հավանաբար, օգտագործվում են մի փոքր այլ կերպ, քան սրանք: Սվիֆն ու Լինին կցանկանային լսել, թե դուք ինչ կանեիք այս հետաքրքիր սարքերի հետ:

## **ՀԱՐՑԵՐԻ ՕՐԻՆԱԿՆԵՐ ԶՆՆԱՐԿՄԱՆ ՀԱՄԱՐ**

**Ինչպիսի՞ բաներ եք տեսնում հեռուստատեսությամբ:**

**Իսկ ի՞նչ կարող էիք լսել ռադիոյով:**

**Ի՞նչ կարելի է անել սմարթֆոնով:**

**Ի՞նչ կասեք պլանշետային համակարգչի մասին:**

**Ի՞նչ եք կարդում կամ նայում թերթերում:**

## **ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ**

### **ՄԵԴԻԱ ՈՐՍ**

#### **ԻՆՉ Է ԱՆՐԱԺԵՇՏ. Նախորդ առաջադրանքի մեդիայի խորհրդանիշները**

Այս առաջադրանքի ընթացքում երեխաները շրջում են իրենց սենյակում կամ դպրոցի կամ մանկապարտեզի տարածքում: Նրանց խնդիրն է գտնել մեդիա սարքավորումներ՝ ի՞նչն են նրանք գտնում, իսկ ի՞նչը՝ ոչ: Կկարողանա՞ն արդյոք նրանք գտնել սարքերը, որոնք համարվում են մեդիա սարքեր, թե երեխաներին թվում է, որ դրանք մեդիա սարքեր են, սակայն վերջիններս չկան Սվիֆի ու Լինիի կողմից հայտնաբերված սարքերի մեջ: Որո՞նք են դրանք և ինչի՞ համար են օգտագործվում:

## Հուշում. Տե՛ս՝ "Ինտերնետ: Ինչպես է այն աշխատում" գիրքը

Երեխաների, նախադպրոցականների և տարրական դպրոցների սաների համար IIS-ը (Շվեդիայի Ինտերնետային հիմնադրամ) հրատարակել է մի գիրք ինտերնետի հիմունքների վերաբերյալ: Միասին ընթերցե՛ք գիրքը և ճանաչե՛ք ինտերնետը: Վերջում, քննարկե՛ք թե ինչ հիշեցիք այդ գրքից, և եթե հարցեր առաջացան, անվճար ներբեռնե՛ք այն <https://www.iis.se/english/reports/> կայքից:

## ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՊԱՏՈՒՅԱՆ. ՄԵԴԻԱ



Այս նյութում մեդիան վերաբերվում է ինչպես տարատեսակ մեդիա միջոցներին, օրինակ՝ հեռուստատեսություն, ռադիո, գրքեր, ամսագրեր, թերթեր, համակարգիչներ և սմարթֆոններ, այնպես էլ մեդիա բովանդակությանը, օրինակ՝ հեռուստատեսային ծրագրեր, ֆիլմեր, լուսանկարներ, թերթերի կամ ամսագրերի հոդվածներ, գրքեր, կայքեր, ծրագրեր կամ խաղեր: Անգամ հենց այս նյութը՝ "Մեդիա քարտեզի ճանապարհորդները" մեդիա բովանդակության մի տեսակ է: Այնուամենայնիվ, մեդիան և մեդիա բովանդակությունը միշտ չէ, որ կարելի է հստակ տարանջատել և դրա կարիքն իրականում գուցե չկա: Որ տեսանկյունից էլ նայենք այդ հարցին, մեդիան մշտապես ներկա է մեր առօրյա կյանքում: Մենք շատ ժամանակ ենք անցկացնում տարբեր մեդիաներում, օգտագործում ենք այն ուրիշների հետ շփվելու, սովորելու և տարբեր զգացմունքներ ստանալու համար, ինչպես նաև օգտագործում ենք այն աշխարհի մասին տեղեկություն փնտրելու համար:



# ՅՈՐՏԵ՞Ղ ԵՆ ՀՈՒՅՁԵՐԸ ՄԵԴԻԱՅՈՒՄ



Այս բաժնում մենք վերջապես համատեղում ենք հույզերը և մեդիան և քննարկում, թե ինչու մեդիա դաշտում տեսած կամ լսած որոշ պատմություններ ծիծաղելի են թվում, իսկ մյուսները բավականին վախեցնող են և կարող են նույնիսկ տխրեցնել մեզ: Երաժշտական նախապարծանքից հետո երեխաները կարող են քննարկել և վերլուծել հույզեր առաջացնող մեդիայի տարրերը:



## **ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ**

### **ԶԳԱՅԵՔ ԵՐԱԺՇՏՈՒԹՅՈՒՆԸ**

#### **ԻՆՉ Է ԱՆՅՐԱԺՇՏՆԸ.**

Նախապես ընտրված տարբեր հույզեր արտացոլող երաժշտական նմուշներ: Ազգային աուդիովիզուալ ինստիտուտի Մեդիա կրթության և աուդիովիզուալ բաժնի (MEKU) YouTube ալիքը՝ <https://youtu.be/4e5RZAqaR00>-ը տրամադրում է այս նյութի համար նախատեսված երեք թույլտված երաժշտական հավաքածու: Կարող եք նաև ընտրել ձեր ուզած երաժշտությունը:

Միասին լսե՛ք տարբեր տրամադրություններ արտացոլող երաժշտական նմուշները: Պարտադիր չէ, որ երեխաները լուռ նստեն և լսեն, նրանք կարող են շարժման մեջ լինել և պարել երաժշտության տակ և այդպես զգալ երաժշտության միջոցով արթնացող տրամադրությունը: Դրանից հետո նորից լսե՛ք երգերը և յուրաքանչյուրից հետո քննարկե՛ք այն զգացմունքներն ու հույզերը, որոնք առաջացրել է երաժշտությունը: Ի՞նչն էր այդ երաժշտության մեջ, որ ձեր մեջ առաջացրեց հատկապես այդ հույզը: Վերջում կարող եք քննարկել, թե որ երաժշտությունը լավագույնս կհամապատասխաներ Սվիֆի և Լինիի կողմից դիտված՝ անձրևից պատսպարվող կատուների մասին հեռուստաշոուն: Ինչու՞ հենց այդ երաժշտությունը:

## **ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ**

### **ԻՆՉՆ Է ՄԵԶ ՈՒՐԱԽԱՅՆՈՒՄ, ԻՆՉՆ Է ՎԱԽԵՑՆՈՒՄ**

Նստե՛ք շրջանաձև այնպես, որ բոլորը տեսնեն միմյանց: Այս առաջադրանքի նպատակն է քննարկել, թե հատկապես ինչն է մեդիայում առաջացնում մեր հույզերը: Նախ խնդրե՛ք, որ երեխաները բերեն իրենց ծանոթ օրինակներ մեդիայի բովանդակության վերաբերյալ, տվե՛ք այսպիսի հարցեր՝ կարո՞ղ եք հիշել որևէ տխուր կինոնկար, կամ որևէ զվարճալի գիրք, ինչպիսի՞ տեսանյութն է ձեզ ստիպել անմոռաց ծիծաղել: Դուք կարող եք փոփոխել հույզերն ու մեդիան, որպեսզի բոլորը կարողանան օրինակներ բերել:

Այնուհետև, հիմնվելով երեխաների օրինակների վրա՝ քննարկե՛ք, թե ինչն է, որ ֆիլմը դարձնում է տխուր, գիրքը՝ հուզիչ, իսկ տեսանյութը՝ զվարճալի: Հարցերը հարմարեցրե՛ք երեխաների կողմից տրված օրինակներին: Կարող եք օգնել երեխաներին՝ հարցնելով, թե իրենց կածիքով հաղորդումներում ինչն է զվարճալի, սարսափազդու կամ տխուր: Կարող եք նաև պատկերացնել, որ տեսանյութն էք պատրաստելու կամ գիրք եք գրելու: Ի՞նչն է դարձնում գիրքը տխուր կամ հուզիչ: Եվ ինչպե՞ս դուք ֆիլմը կամ տեսանյութը կդարձնեիք իրականում ուրախ կամ սարսափազդու: Վերջում քննարկե՛ք պատճառները, թե ինչու Լինիի և Սվիֆի տեսած տեսարանն այդքան տարբեր հույզեր առաջացրեց երկուսի մոտ՝ Լինին ծիծաղում էր և համարում այն զվարճալի, իսկ Սվիֆը վախենում էր: Ի՞նչն էր դարձնում հեռուստաշոուն սարսափազդու ու զվարճալի միաժամանակ:

## ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՊԱՏՈՒՅԱԼ. ՄԵԴԻԱՆ ԵՎ ՀՈՒՅՉԵՐԸ



Մեդիայում հույզեր կարելի է առաջացնել տարբեր եղանակներով: Օրինակ՝ պատմությունը, ինչպես նաև հերոսներն ու նրանց փորձը կարող են ազդել մեր հույզերի վրա: Կան նաև հույզեր առաջացնելու այլ ձևեր՝ ձայնային էֆեկտներ, երաժշտություն, գույներ և ռիթմ, ինչպես նաև դեմքի արտահայտություններ ու ժեստեր:

Այնուամենայնիվ, բացի իրական մեդիա բովանդակությունից, մեր հույզերի վրա կարող են ազդել նաև այլ գործոններ, օրինակ՝ որտեղ և երբ է օգտագործվում մեդիան, ում է այն ուղղված և ինչ նախկին փորձ ունի մեդիա օգտագործողը:



Այս բաժնում երեխաներն իրենք են ստեղծում հուզական մեղիա բովանդակություն: Ինքնուրույն ինչ-որ բան անելով՝ նրանք սկսում են օգտագործել այն ամենն, ինչ լսել և սովորել են գործնական մոդելի նախորդ բաժիններում: Սկսե՛ք նախաձարժանքից, որի ընթացքում երեխաները պետք է պատկերեն հինգ տարբեր հույզ՝ օգտագործելով դեմքի արտահայտություններ, ժեստեր և կեցվածք: Դուք նաև կարող եք հենց տեղում սկսել հորինել որևէ հուզական պատմություն:

**ԻՆՉ Է ԱՆՐԱԺԵՇՏ.** Եթե որոշե՞ք նկարահանել երեխաների ներկայացումները, ապա ձեզ հարկավոր է տեսախցիկ (օրինակ՝ փոքր "գրպանի" տեսախցիկ, սմարթֆոն կամ պլանշետ), գուցե ներկայացման համար անհրաժեշտ որևէ ռեկվիզիտ, ինչպես նաև նկարներ կամ տեսաֆայլեր տեղափոխելու, ինչպես նաև ներկայացում ցուցադրելու սարքավորում:

Սվիֆն ու Լինին բազում նոր բաներ են սովորել: Բոլոր մարդիկ տարբեր են, և մենք բոլորս ունենք տարբեր զգացմունքներ և ապրումներ: Չորրորդ տիեզերակայան տանող ճանապարհին Սվիֆի ու Լինիի ստամոքսները սկսեցին ձայներ արձակել՝ շուտով ճաշի ժամն է, ինչպես նաև ժամանակն է գտնել ծնողներին /որ ճամփա ընկնեն դեպի տուն/, ովքեր զբաղված են տիեզերակայանների նորոգմամբ: Հասնելով չորրորդ տիեզերակայան՝ նրանք գտնում են ավելի շատ մեդիա սարքեր, այս անգամ դա ավելի փոքր սարք է, որը փոքր-ինչ նման է տեսախցիկի կամ հեռուստացույցի:

Ինչպե՞ս էր այն կոչվում՝ պլանշետ, հաբ թե՞ նման մի բան: Սվիֆը փորձում է հիշել, թե ինչի համար է օգտագործվում սարքը և սկսում է նկարահանել Լինին: Լինիի կարծիքով նկարահանումը շատ զվարճալի է և նա նույնպես ցանկանում է փորձել: "Ո՛չ, իմ հերթն է", չրխկացնում է Սվիֆը և սկսում նկարահանել տիեզերակայանի մյուս օբյեկտները: Լինին նեղսրտում է և՛ ցատկելով փորձում է Սվիֆի ձեռքից խլել պլանշետը:

Սպասե՛ք, մեկ րոպե: Ի՞նչ է կատարվում: Կցանկանա՞ք օգնել նրանց: Ի՞նչ կանոններ կարող եք մշակել Սվիֆի և Լինիի համար, որ նրանք կարողանան լուծել իրենց վեճը և հանգստանան:

Երբ քննարկե՞ք և որոշում կայացնեք կոնֆլիկտային իրավիճակի լուծման կանոնների վերաբերյալ, կարող եք անցնել այս բաժնի գործնական առաջադրանքներին:

## **ԱՌԱՋԱԴՐԱԼԸ** **ՆԿԱՐԵ՛Ք ԱՅՍ ՀՈՒՅՁԸ**

Այս առաջադրանքի ընթացքում դուք կարող եք փորձել տեսախցիկով լուսանկարել տարբեր տրամադրություններ և հույզեր: Անհրաժեշտության դեպքում կարող եք նաև ժամանակ հատկացնել և վարժեցնել նկարահանելու հմտությունները:

Նախ ընտրե՛ք հինգ հույզ, որոնք երեխաները պետք է ցուցադրեն տեսախցիկի առաջ: Որոշե՛ք, թե ինչն էք ցուցադրելու շրջանակի մեջ՝ միայն դեմքը, մարմնի վերին հատվածը, թե ամբողջ մարմինը: Առաջարկե՛ք, որ երեխաները մտածեն, թե ինչպես են պատկերելու հույզերը դեմքի արտահայտությունների, կեցվածքի և ժեստերի միջոցով: Յուրաքանչյուր երեխայի համար կարող եք պատրաստել հինգ հույզերը արտահայտող լուսանկարների հավաքածու, բաժանել այն երեխաների միջև կամ անել յուրաքանչյուր հույզն առանձին պատկերող խմբային լուսանկար:

Վերջում միասին ուսումնասիրե՛ք երեխաների կողմից արված լուսանկարները և քննարկե՛ք, թե ինչպես է ստացվել հույզերի փոխանցումը լուսանկարների միջոցով: Հաշվի առե՛ք այն առարկաները կամ գործողությունները, որոնք ուրախացնում կամ տխրեցնում են ուրիշներին:



## ԱՌԱՋԱԴՐԱԼՔ

### ՄՏԵՂԾԵՔ ՀԵՆՑ ՁԵՐ ՀՈՒՉԱԿԱՆ ՊԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆԸ

Այս առաջադրանքի նպատակն է ստեղծել մի այնպիսի հուզիչ պատմություն, որ կզվարճացնի, կոգևորի, անակնկալներ կպատճառի կամ կտխրեցնի հանդիսատեսին: Պատմությունը կարող է լինել շատ կարճ, ընդամենը մեկ տեսարան կամ կարող է լինել ավելի երկար: Կարող եք նաև ընտրել ձեզ արդեն ծանոթ մի պատմություն, որը հույզերով լի է և ձևափոխել այն սեփական ոճով՝ վերլուծելով պատմության հույզերը և ինքնուրույն ներկայացնելով այն:

Սկսե՛ք՝ մտածելով այդ պատմության գլխավոր հույզի մասին, արդյոք դա ուրախություն՞ն է, տխրություն՞ը, հուզմունքը, երջանկություն՞ը, ատելություն՞ը թե համարձակություն՞ը: Հիմա մտածե՛ք, թե ինչ է տեղի ունենալու պատմության մեջ՝ ովքե՞ր են հերոսները և ի՞նչ է պատահում նրանց հետ: Երբ արդեն գիտեք, թե ինչի մասին է պատմությունը, շարունակ մտածե՛ք հույզերի մասին՝ եթե ինչ-որ մեկը տեսնի այդ ներկայացումը, ինչպե՞ս կիմանա, թե պատմությունն ինչ հույզ է արտահայտում: Ո՞րն է ընտրված հույզն արտահայտելու լավագույն միջոցը:

Պարտադիր չէ նկարահանել այդ պատմությունները՝ դրանք կարելի է պարզապես ներկայացնել: Ամեն դեպքում, եթե դուք նկարահանում կամ լուսանկարում եք այդ պատմությունները, ավելի ուշ երեխաները կարող են վերադառնալ և ուսումնասիրել իրենց պատկերված հույզերը: Մանկապարտեզի կամ դպրոցի երաժշտական գործիքներով կարող եք սաունդթրեք ձայնագրել, ցանկության դեպքում կարող եք օգտագործել անվճար թվային հնչյուններ: Սա թույլ կտա երեխաներին գործնականում կիրառել մեդիա-արտադրության իրենց հմտությունները:

Մանկական գաղափարների և պատկերապատումների արտադրման համար աջակցություն և գաղափարներ կարելի է գտնել "Պատմության մեր տեսակը" գործնական մոդելում՝ [www.mediataitokoulu.fi/meidanjuttu](http://www.mediataitokoulu.fi/meidanjuttu) (ֆիններեն և շվեդերեն):

## ԱՌԱՋԱԴՐԱԼՔ

### ՎԵՐՋՆԱԿԱՆ ԸՆՆԱՐԿՈՄ

Լինիի ու Սվիփի կարծիքով լուսանկարելը, հույզեր որսալը և պատմություններ հորինելը շատ զվարճալի է, բայց նրանք ամենաշատը հավանեցին ձեր պատմությունները: Հիմա նրանք արդեն սովածանում են և փոքր-ինչ հոգևում: Բարեբախտաբար, հեռավորության վրա նրանք նկատում են լույսի մի փոքրիկ շող, որը մեծ արագությամբ մոտենում էր, կարծես դա նրանց ծնողների նավն է: Նրանք, հավանաբար, ավարտել են իրենց աշխատանքը և այժմ գալիս են, որ Սվիփին և Լինիին տուն տանեն: Փոքրիկ տիեզերանավի դուռը բացվում է, և երկու ընկերը ներս են մտնում: Այնտեղ ծնողները Սվիփին և Լինիին հյուր և բուտերբրոդներ են տալիս: Իսկ հետո նրանք ուզում են լսել այն ամենի մասին, ինչ տեղի էր ունեցել նրանց հետ օրվա ընթացքում: "Դե ...", - սկսում է Լինին, և ծնողները լսում են երկար պատմություն հույզերի, տարբեր մեդիա սարքերի և այն մասին, թե ինչ են արել այդ ամենի հետ Սվիփին ու Լինին:

Այժմ կարող եք միմյանց հետ քննարկել, թե ինչ մտքեր առաջացրեց ձեր մեջ Սվիփին և Լինիին օգնելը և այս առաջադրանքը կատարելը. ի՞նչն էր զվարճալի, ի՞նչը դժվար, կա՞ որևէ այլ բան, որ կուզեիք ասել:

## ՏԵՂԻԱՏՎԱԿԱՆ ՊԱՏՈՒՅԱՆ. ՄԵՂԻԱ ԱՐՏԱԴՐՈՒԹՅՈՒՆ



Մեղիա գրագիտության կարևոր մաս են կազմում տարատեսակ մեղիա հմտությունները: Արտադրելով և ստեղծելով մեղիա բովանդակություն (լուսանկարում, նկարահանում, տեքստերի ստեղծում կամ ձայնագրում)՝ երեխաները հնարավորություն են ունենում ուսումնասիրելու, հետազոտելու և ձայնագրելու այն միջավայրը, որտեղ ապրում են և այդ միջավայրի մարդկանց: Մեղիա արտադրությունը սերտորեն կապված է փոխազդեցության, մասնակցության, ձայնը լսելի դարձնելու և առհասարակ ստեղծարարության հետ:

### ՀԱՎԵԼՎԱԾ 1

**"ՄԵՂԻԱ ԶԱՐՏԵԶԻ ՃԱՆԱՊԱՐՅՈՐԴՆԵՐ" ՍԵՂԱՆԻ ԽԱՂ**  
**"Մեղիա քարտեզի ճանապարհորդներ" պատահառը կարող է օգտագործվել նաև որպես սեղանի խաղ:**

Միասին խաղալը հիանալի հնարավորություն է ընձեռում շարունակելու քննարկումները մեղիայի և վերջինիս կողմից արթնացնող հույզերի մասին: Խաղի կանոնները կարող եք կազմել երեխաների հետ միասին:

#### ՈՐՊԵՍ ՏԱՐԲԵՐԱԿ, ԿԱՐՈՂ ԵՔ ԽԱՂԱԼ ԱՏՈՐԵՎ ՆԵՎԱԾ ԿԱՆՈՆՆԵՐՈՎ

- Սկսե՛ք թիվ 1 տիեզերական կայանից: Ճանապարհը սկսելու համար պետք է ունենալ բավարար արագություն, և այն կարելի է ստանալ այն դեպքում, երբ զառերը նետելիս հայտնվում են 4, 5 կամ 6 թվերը:
- Երթուղին ունի երկու խաչմերուկ: Նրանք կարող են մի փոքր ծանրաբեռնված լինել, այնպես որ, եթե կանգ եք առնում խաչմերուկից առաջ գտնվող շրջանի վրա, ապա մնում եք տեղում կանգնած ևս մեկ շրջան:
- Դուք կարող եք վերալիցքավորել ձեր տիեզերանավը 2-րդ և 3-րդ կայաններում, ինչը նշանակում է, որ դուք ստանում եք զառը նետելու ևս մեկ լրացուցիչ հնարավորություն:
- Երթուղին հատում է օղակը՝ երկու անգամ պտտվելով մոլորակի շուրջ: Մոլորակի օղակի վրա հայտնվելու դեպքում դուք պարտավոր եք երեք քայլ հետ անել:
- Խաղն ավարտվում է 4-րդ կայանում, բայց այնտեղ հասնելու համար հարկավոր է զառը նետել այնպես, որ հայտնվի այնտեղ հասնելու համար պահանջվող քայլերի ճշգրիտ քանակը:

Սույն ուսումնամեթոդական ձեռնարկը թարգմանվել է  
Հանրային լրագրության ակումբի "Ավելի անվտանգ առցանց միջավայր.  
Նախադպրոցական հաստատություններում մեդիագրագիտության ուղղությամբ  
միջամտություն" ծրագրի շրջանակներում,  
որը ֆինանսավորվել է ԱՄՆ պետքարտուղարության  
Հասարակայնության հետ կապերի գրասենյակի  
դրամաշնորհի շրջանակներում:

Այս ուսումնամեթոդական ձեռնարկը տարածելիս  
Հանրային լրագրության ակումբին հղում կատարելը պարտադիր է:

ՀԼԱ կոնտակտային տվյալներ`

Կայք` <https://pjc.am/>

Էլ. հասցե` [info@pjc.am](mailto:info@pjc.am)

Հեռ.՝ +37412 755898, +37499 755 89