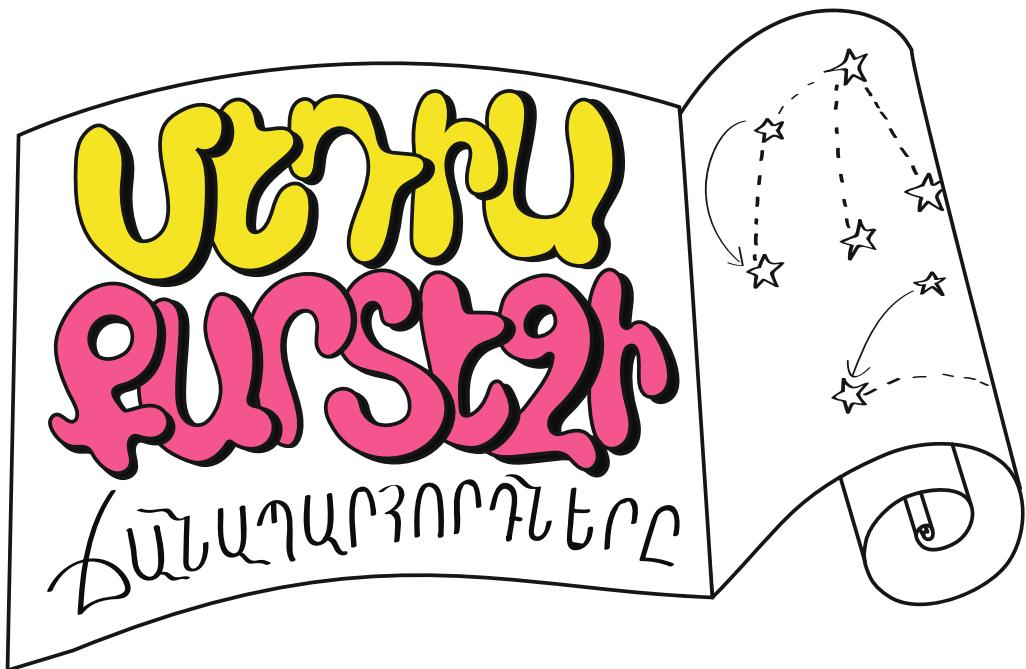


# ԱՐԴԻՍ ՔԱՐՏԵԶԻ

ՀԱՆԱԿԱՐՅՈՒԹԵՐԸ

ԿՐԹԱԿԱՆ ՆՅՈՒԹ  
ՄԵՌԻԱՅԻ ԵՎ ՀՈՒՅԶՁԵՐԻ  
ՎԵՐԱԲԵՐՅԱԼ



## ԿՐԹԱԿԱՆ ՆՅՈՒԹ ՄԵԴԻԱՅԻ ԵՎ ՀՈՒՅԶԵՐԻ ՎԵՐԱԲԵՐՅԱԼ



Co-financed by the European Union  
Connecting Europe Facility



KANSALLINEN AUDIOVISUAALINEN INSTITUUTTI  
NATIONELLA AUDIOVISUELLA INSTITUTET  
NATIONAL AUDIOVISUAL INSTITUTE

Թարգմանվել է Հանրային լրագրության ակումբի «Ավելի անվտանգ առցանց միջավայր՝ նախադպրոցական հաստատություններում մեղիագրագիտության ուղղությամբ միջամտություն» ծրագրի շրջանակում ԱՄՆ պետքարտուղարության Հասարակայնության հետ կապերի գրասենյակի դրամաշնորհային ծրագրի ֆինանսավորմանը:

Ձեռնարկում արտահայտված է հեղինակի դիրքորոշումը, որի համընկնումը ԱՄՆ պետքարտուղարության դիրքորոշման հետ պարտադիր չէ:



Նկարագրում՝ Լուսինե Խանդիլյանի  
Եջադրում՝ Շովինար Խաչատրյանի

# ՄԻՆՉԵՎ 8 ՏԱՐԵԿԱՆ ԵՐԵԽԱՆԵՐԻ ՄԵԴԻԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԳՈՐԾԱՌՆԱԿԱՆ ՄՈԴԵԼԸ

**ԻՆՉՊԻՍԻ՞ ՀՈՒՅԵՐ** Ե առաջացնում մեղիան: 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 մեղիաբովանդակություն, որը կվախեցնի կամ կուրախացնի մարդկանց:

**ՀՈՒՅԵՐԸ ՄԵԾ ԴԵՐ ՈՒՆԵՏ** մեղիամշակույթում: Տարատեսակ մեղիաբովանդակությունը, մեղիամիջոցները և իրավիճակները ստիպում են մեզ ծիծաղել, ծանծրանալ և զայրանալ կամ ազդում են մեր ներաշխարհի վրա: Նույնիսկ եթե որոշ մեղիահաղորդագրություններ նախատեսված են որոշակի հույզեր առաջացնելու համար, մեղիաբովանդակությունը միշտ կարող է մեկնաբանվել այլ կերպ, և մարդիկ էլ դրան այլ կերպ արձագանքեն: Մեղիագրագիտության մաս է կազմում մեր հույզերի վրա ազդող միջոցների ճանաչումը և մեր իսկ գործողություններում հույզերի կարևորության ընդունումը:

**ՄԵԴԻԱ ՔԱՐՏԵՇԻ ԾԱՍԱՊԱՐՅՈՐԴՆԵՐ** մեղիանյութը ներառում է տեղեկատվություն, գործնական մոդել և փոքրիկների մեղիակրթության համար նախատեսված առաջադրանքներ: Գործնական մոդելը հիմնված է երեխաների սեփական փորձագրության և մեղիամշակույթի վրա: Մեր նպատակն է զարգացնել մեղիագրագիտությունը և բազմակողմանի կրթությունը՝ ճանաչելու և տարբերելու մեղիայի միջոցով առաջացող հույզերը, ինչպես նաև նկատելու այն միջոցները, որոնք օգտագործվում են մեր հույզերի վրա ազդելու համար: Այս նպատակը մասամբ իրականացվում է՝ թույլ տալով երեխաներին ստեղծել սեփական մեղիաբովանդակությունը:

**ԳՈՐԾԱԿԱՆ ՄՈԴԵԼԸ ԿԱՊՎԱԾ Ե** ֆինլանդիայի «Նախադպրոցական կրթության և խնամքի» ազգային ուսումնական ծրագրի ուղեցույցների գեղագիտական և եթիկական կողմնորոշման բովանդակության հետ: Վաղ մանկական և նախադպրոցական կրթական գործընթացում նման առաջադրանքների կիրառումն ամրապնդում է երեխաների կարողությունները, հատկապես բազմակողմանի կրթության և տեղեկատվական և հաղորդակցման տեխնոլոգիաների, ինչպես նաև եթիկական կրթության ոլորտներում:

## ԳՈՐԾԱԿԱՆ ՄՈԴԵԼՈՒՄՆԵՐԱՌՎԱԾ ԵՆ ՀԵՏԵՎՔՅԱԼ ԲԱԺԻՆՆԵՐԸ

- 1) ՀՈՒՅԵՐԸ ԾԱՐԺՄԱՆ ՄԵԶ
- 2) Ի՞ՆՉ Է ՄԵԴԻԱՆ
- 3) ՈՐՏԵ՞Ր ԵՆ ՀՈՒՅԵՐԸ ՄԵԴԻԱՅՈՒՄ
- 4) ԱՏԵՂԾԻՐ ԻՆՔՆ

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

**ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՄՈԴԵԼԸ** ունի «Մեդիա քարտեզի ճանապարհորդներ» պաստառ (պետք է տպել), որտեղ պատկերված են Սվիֆն ու Լինին, որոնք մեծացել են տիեզերանավի վրա: Նրանք ուսումնասիրում են իրենց բացահայտած տիեզերական կայանները և յուրաքանչյուր կայանում երեխաների օգնության կարիքն ունեն: Ձեռնարկում յուրաքանչյուր բաժնի նախապատմությունը ընդգծված է փիրուգագույնով

Ծանոթանալով յուրաքանչյուր բաժնի նախապատմությանը՝ կարող եք անցնել ձեր նախընտրած բաժնին կամ առաջադրանքին: Պաստառը կարելի է օգտագործել որպես սեղանի խաղ (տե՛ս Հավելված 1):

«Մեդիա քարտեզի ճանապարհորդներ» գործնական մոդելը մշակվել է Ֆինլանդիայի առողջության ազգային ինստիտուտի, Finnish Competition and Consumer Authority, «Մետկա» մեդիակրթության կենտրոնի, Finnish Society on Media Education և Ֆինլանդիայի կրթության ազգային խորհրդի հետ համատեղ 2016թ, Մեդիագործության շաբաթվա շրջանակում:



Այս բաժնի նպատակն է ազատություն տալ մեր երևակայությանը և մտքերին ու տեսնել, թե ինչ տարբեր հոլյգերի ենք հանդիպում ամեն օր:

Հոլյգերն ուսումնասիրելու համար օգտագործվում են տարբեր շարժողական վարժություններ, առաջադրանքներ և մտավոր խաղեր:  
Կարող եք ընտրել մեկ կամ մի քանի առաջադրանք:

## ՆԱԽԱՊԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆ

Հեռու-հեռավոր տիեզերքում՝ մեզնից շատ վերև, երկու ընկեր՝ տիեզերագնացի հագուստով, տիեզերական հետաքրքիր արկածների մեջ են, նույնիսկ այս պահին, երբ մենք խոսում ենք: Նրանք «Սլամպֆ» կոչվող տիեզերակայանում ծնված Սվիփն ու Լինին են: Երեխաները շատ համարձակ են և հետաքրքրասեր: Մի օր նրանց ծնողներին հանձնարարվում է նորոգել հեռավոր մի փոքր տիեզերակայան, որը շարունակ տարօրինակ ձայներ էր ուղարկում մայր ռադիոկայանին: Սվիփն ու Լինին որոշում են գնալ նրանց հետ, քանի որ նախկինում երբեք չեն եղել տիեզերքի այդ հատվածում:

Երբ վերանորոգող նավակը մոտենում է տարօրինակ ձայներ արձակող կայանին, պարզվում է, որ այստեղ ոչ թե մեկ, այլ չորս տիեզերական կայաններ են: Դրանք բոլորը տարբեր են և ունեն տարբեր գույներ: Մենք պետք ենք պարզենք, թե ինչ է այստեղ կատարվում: Երբ ծնողներն անցնում են գործի, Սվիփն ու Լինին որոշում են ուսումնասիրել այդ չորս տիեզերական կայանները: Տիեզերագնացի հագուստ հագնելուց հետո (ինչը հեշտացնում է թռչելը կայանների միջև) նրանք ասում են ծնողներին, որ գնում են արկածների հետևից և կվերադառնան ամենառշը երբ սովածանան: Նրանք բացում են վերանորոգող նավակի դուռը և շարժվում դեպի առաջին տեսանելի տիեզերակայանը: Տիեզերագնացի հագուստով կարճ ժամանակ թըռչելուց հետո Սվիփն ու Լինին ժամանում են առաջին տիեզերակայան, որի պատերն ու տանիքը պատված են նշումներով, ամեն պատին առանձին բառ էր գրված: Լինին, որ արդեն կարդալ գիտեր, սկսեց բարձրածայն հեգել. «ՈՒ-Ր-Ա-ՈՒ-Թ-Յ-ՈՒ-Ն. Վ-Ա-Ն. Ե-Ր-Զ-Ա-Ն-Կ-ՈՒ-Թ-Յ-ՈՒ-Ն. Յ-ՈՒ-Չ-Մ-ՈՒ-Ն-Ք. Տ-Խ-Ր-ՈՒ-Թ-Յ-ՈՒ-Ն. Ա-Ս-Ե-Լ-ՈՒ-Թ-Յ-ՈՒ-Ն: Սա ի՞նչ է», – հարցուց Լինին: Կարո՞ղ եք օգնել Սվիփին ու Լինիին: Կատարե՛ք հետևյալ առաջադրանքները միասին, գուցե Սվիփն ու Լինին նույնպես հասկանան, թե ինչ է կատարվում:

### ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ

#### ՀՈՒՅՉԵՐԻ ՎԱՐԱԿ

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

Այս առաջադրանքը կատարելիս երեխաները շարժվում են սենյակում և փորձում են լինել հնարավորինս անտարբեր՝ բացառությամբ մեկ կամ երկու երեխայի, որոնց խնդիրն է փոխանցել ընտրված հույզը (օրինակ՝ երջանկությունը, տիսրությունը և այլն): Հույզերը կարող են փոխանցվել մյուսներին՝ ուսին թույլ հարվածելու և ընտրված հույզը դեմքի դիմախաղերով և ժեստերով արտահայտելու միջոցով: «Վարակվածը» պետք է կրկնի ժեստերն ու դիմախաղերը:

Այսուհետև «փոխանցողը» բռնում է հույզ ստացած երեխայի գոտկատեղից, և երկուսը միասին սկսում են շարժվել շարքով՝ փոխանցելով հույզը հաջորդ երեխային: Վերջին «վարակված» երեխան միշտ շարքի առջևի կանգնածն է և հետևաբար՝ հաշորդ հույզը 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 թիմի, որոնցից մեկը փոխանցում է երջանկություն, իսկ մյուսը՝ տիրություն, և հաղթում է այն թիմը, որն իր շարքում ունի ավելի շատ երեխաներ:

## ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ

**Ի՞ՆՉ ՏԵՍՔ ՈՒՆԵԼ ՀՈՒՅՉԵՐԸ**

**ԻՆՉ Է ԱՆՅՐԱԺԵԾԸ. 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 պարզ հույզեր, օրինակ՝ երջանկությունը կամ տիրությունը, և հույզերն ավելացնել՝ ըստ նրանց զարգացման մակարդակի:

Միացրե՛ք որևէ զվարճալի երաժշտություն և թո՛ւյլ տվեք, որ երեխաները ցատկուտեն: Այսուհետև կտրուկ դադարեցրե՛ք երաժշտությունը և բարձրածայն ասե՛ք որևէ հույզ: Երեխաները պետք է ցատկեն դեպի նշված հույզը՝ մինչև երաժշտության սկսվելը:

Կանգնե՛ք հայելու առաջ և փորձե՛ք տարբեր հույզեր ցուցադրել: Ուշադրությո՛ւն դարձրեք, թե ինչ տեսք ունեք, երբ տիսուր եք, ուրախ կամ ինչ-որ բանից փոքր-ինչ անհանգստացած:

Երեխաներից մեկին գաղտնի որևէ հո՛յզ հանձնարարեք և խնդրեք, որ ցուցադրի դա մյուսներին՝ առանց որևէ բառ ասելու: Համոզվե՛ք, որ մյուսները չեն լսում, թե ինչ հույզ է հանձնարարվում: Կարող եք օգտագործել հույզերի նշաններ կամ պարզապես շանչալ ականջին: Նա, ով կգուշակի, հաջորդը ինքը կփորձի բացատրել գաղտնի հույզը:

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

## ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ

**ՊԱՏԿԵՐՆԵՐԸ ՊԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆ ԵՍ ՊԱՏՄՈՒՄ**

**ԻՆՉ Է ԱՆՅՐԱԺԵԾԸ. Թերթեր կամ ամսագրեր, մկրատ**

**(+թուղթ կամ ստվարաթուղթ, Blu-Tack, եթե ցանկանում եք):**

Այս առաջադրանքի նպատակն է ուսումնասիրել հուզական վիճակները՝ մեկնաբանելով լուսանկարներում մարդկանց դեմքի արտահայտություններն ու կեցվածքները: Այս առաջադրանքը կարելի է կատարել մի քանի տարբերակով՝ կախված խմբի հմտություններից և մարդկանց քանակից: Օրինակ.

Ա. Առաջարկե՛ք երեխաներին թերթերից և ամսագրերից ընտրել և կտրել մարդկանց նկարներ: Երբ բոլորը կկտրեն առնվազն իինգ նկար, տեղադրե՛ք նկարները բաց գույնի մակերեսի վրա և մակարկակիտ ուսումնասիրե՛ք: Խնդրե՛ք, որ երեխաները խմբավորեն

Նկարներում պատկերված մարդկանց՝ ըստ նրանց հուզական վիճակի՝ ով երջանիկ տեսք ունի, իսկ ով՝ տխուր: Ի՞նչ կասեք զայրույթի կամ վախի մասին: Արդյոք նկարներում նկատվո՞ւմ են: Կա՞ր արդյոք խմբում որևէ տարածայնություն նկարներում ցուցադրված հուզակերի վերաբերյալ: Ինչո՞ւ եք այդպես կարծում:

Բ. Առաջարկե՛ք երեխաներին թերթերից և ամսագրերից ընտրել և կտրել մարդկանց նկարներ: Երբ բոլորը կտրեն 3-5 նկար, առաջարկե՛ք տեղադրել դրանք հուզական քարտեղի երկու քետաների՝ երջանկության ու տխրության միջև: Երբ ավարտեն, քննարկե՛ք, թե ինչու է մի պատկերը արտահայտում երջանկություն, իսկ մյուսը ստիպում մտածել տխրության մասին: Կարո՞ղ են արդյոք երեխաները մտաբերել պահեր, երբ զգացել են նույնը, ինչ նկարներում պատկերված մարդիկ:

Գ. Ընտրե՛ք 3-5 հուզական վիճակ և ինդրե՛ք երեխաներին թերթերում և ամսագրերում փնտրել այն մարդկանց նկարները, որոնց դեմքի արտահայտությունն ու կեցվածքն արտահայտում են ընտրված այդ հուզակերը: Կտրե՛ք նկարները և խմբավորե՛ք ըստ տարբեր հուզակերի:

## ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՊԱՏՈՒՅԱՆ. ՀՈՒՅՉԵՐ



Մարդիկ միշտ ել հետաքրքրվել են հուզակերով, և հետազոտողներն ու գիտնականները նկարագրել և դասակարգել են դրանք տարբեր կերպ: Այսուամենայնիվ, հետևյալ վեց հուզակերը կարելի է դասակարգել որպես հիմնական՝ երջանկություն, զարմանք, տխրություն, զայրույթ, զզվանք և վախ: Մյուս տեսակի հուզակերից կարելի ենշել հրճվանքը, մեղավորությունը, ամոթը, հանգստությունը, ուրախությունը և սերը: Հույզերից յուրաքանչյուրը կարելի է զգալ մարմնի տարբեր մասերով, հնարավոր է նաև միաժամանակ զգալ շատ տարբեր հուզեր: Հույզերի և հուզական հմտությունների վերաբերյալ լրացուցիչ տեղեկությունների համար տե՛ս, օրինակ՝ Tunteesta tunteeseen Teachers's Guide մանկավարժի ձեռնարկը (Փիլսներեն), որը հրատարակվել է Ֆինլանդիայի կոթության ազգային խորհրդի կողմից ([http://www.edu.fi/tuntesta\\_tunteeseen](http://www.edu.fi/tuntesta_tunteeseen)):

Հույզերն ու հուզական հմտությունները կարևոր դեր են խաղում մեր բարեկեցության պահպանման գործում այլ մարդկանց հետ փոխհարաբերվելիս: Բացի դրանից՝ հույզերի միջոցով ենք հասկանում, թե մեզ ինչ է պետք, և ինչ ենք մենք ուզում: Հույզերը, որպես այդպիսին, բացասական կամ դրական չեն, սակայն, կախված իրավիճակից՝ դրանք տարբեր կերպ ենք զգում: Երբեմն որևէ իրավիճակ կամ որոշակի մեղիա բովանդակություն կարող է տարբեր հույզեր առաջացնել: Այսուամենայնիվ, միշտ չե, որ հեշտ է ճանաչել ձեր հույզերը կամ արտահայտել դրանք բառերով, իենց այդ պատճառով է, որ կարևոր է մարզել հուզական հմտությունները:

2

# Ի՞Չ ՄԵԴԻԱՆ



Այս բաժնի նպատակն է ծանոթանալ երեխաների մեղիա մշակույթին, զանազանելով մեղիայի տարբեր տեսակները և բովանդակությունները, ինչպես նաև քննարկել երեխաների կողմից մեղիայի օգտագործումը։ Գունավորման առաջադրանքը կատարելիս հանձնարարվում է անվանել տարբեր մեղիա սարքավորումներ և սովորել «մեղիա» բառը, ինչպես նաև՝ օգտագործելով երեխաների բերած օրինակները, քննարկել, թե ինչ բովանդակության համար կարող են օգտագործվել մեղիա սարքերը։ Այս բաժնի երկրորդ առաջադրանքի մեջ երեխաները փնտրում են մեղիան իրենց միջավայրում։

## ԱՌԱՋԱԴՐԱՍՔ

ՀԱՏ, ՀԱՏ ՄԵԴԻԱ

ԻՆՉ Է ԱՆՀՐԱԺԵԾ. «Տարբեր մեղիաներ» գունազարդման էջեր  
յուրաքանչյուրի համար (տե՛ս Հավելված 2), գունավոր գրիչներ:

Սպիփն ու Լինին արդեն շատ քան են սովորել հոլոգերի մասին, մասնավորապես այս, որ գոյություն ունեն տարբեր տեսակի հոլոգեր: Նրանք հասան երկրորդ տիեզերակայան, որը մի փոքր այլ տեսք ունի նախորդի համեմատ, որը լի էր հոլոգերով: Կայանի մեջտեղում նրանք գտնում են տարօրինակ սարքերի մի կույտ: Կայանի լուսավորությունն այսքան թույլ է, որ Սպիփն ու Լինին չեն կարողանում տարբերել սարքերը: Կարո՞ղ եք օգնել նրանց: Գունավորե՛ք Սպիփի ու Լինիի գտած սարքերը, այսուհետև խմբին ասե՛ք այդ սարքերի անունները:

Գունավորելիս կարող եք ընտրել բոլոր գործիքների և սարքերի համար ընդհանուր անուն: Անհրաժեշտության դեպքում կարող եք ընդլայնել մեղիայի գաղափարը՝ բացատրելով, որ երեխաների նկարած բոլոր սարքերը կարելի է անվանել մեղիա կամ մեղիա սարքավորում: «Մեղիա» հասկացության վերաբերյալ լրացուցիչ տեղեկության համար տե՛ս տեղեկատվական պատուհանը: Միևնույն ժամանակ գունավորում են, դուք կարող եք սկսել քննարկում՝ շարունակելով Սպիփի ու Լինիի պատմությունը:

Այժմ սարքերը սկսում են ձև ստանալ, ասե՛ք, որ նրանք գեղեցիկ տեսք ունեն: Սպիփն ու Լինին նման սարքեր ունեն իրենց «Սլամպֆ» տիեզերակայանում, սակայն դրանք այլ անվանումներ ունեն և հավանաբար օգտագործվում են մի փոքր այլ կերպ, քան սրանք: Սպիփն ու Լինին կցանկանային լսել, թե դուք ինչ կանեհք այս հետաքրքիր սարքերով:

## ՀԱՐՑԵՐԻ ՕՐԻՆԱԿՆԵՐ ՔՆՆԱՐԿՄԱՆ ՀԱՄԱՐ

Ի՞նչ եք դիտում հեռուստատեսությամբ:

Իսկ ի՞նչ կլսեիք ռադիոյով:

Ի՞նչ կարելի է անել սմարթֆոնով:

Ի՞նչ կասեք պլանշետային համակարգչի մասին:

Ի՞նչ եք կարդում կամ նայում թերթերում:

## ԱՌԱՋԱԴՐԱՍՔ

ՄԵԴԻԱ ՈՐՈՇՈՒՄ

ԻՆՉ Է ԱՆՀՐԱԺԵԾ. Նախորդ առաջադրանքի մեղիայի խորհրդանշները:

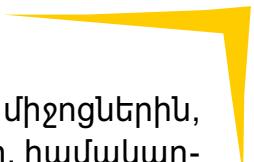
Այս առաջադրանքը կատարելիս երեխաները շրջում են իրենց սենյակում կամ դպրոցի կամ մանկապարտեզի տարածքում: Նրանց խնդիրն է գտնել մեղիա սարքավորումներ. ի՞նչն են նրանք գտնում, և ի՞նչ չեն կարողանում գտնել: Կկարողանա՞ն նրանք գտնել սարքերը, որոնք համարվում են մեղիա սարքեր, թե՛ երեխաներին թվում ե, որ դրանք մեղիա սարքեր են, սակայն վերջիններս չեն գտնում Սպիփի ու Լինիի հայտնաբերած սարքերի մեջ: Որո՞նք են դրանք և ինչի՞ համար են օգտագործվում:

## **Հուշում: Տե՛ս՝ «Համացանց: Ինչպես է այն աշխատում» գիրքը:**

Մանկահասակ, նախադպրոցական և դպրոցական տարիքի երեխաների համար IIS-ը (Ըվերիայի ինտերնետ հիմնադրամ) հրատարակել է մի գիրք համացանցի հիմունքների վերաբերյալ: Միասին ընթերցե՛ք գիրքը և ճանաչե՛ք համացանցը: Վերջում քըն-նարկե՛ք, թե ինչ հիշեցիք այդ գորից, և եթե հարցեր առաջացան, անվճար ներբեռնե՛ք այն <https://www.iis.se/english/reports/կայքից>:

## **ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՊԱՏՈՒՅԱՆ.**

### **ՄԵԴԻԱ**



Այս գրքում «Մեդիան» վերաբերում 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: «Մեդիա քարտեզի ճանապարհորդները» գիրքը նույնական մեդիա բովանդակության մի տեսակ է: Այնուամենայնիվ, մեդիան և մեդիա բովանդակությունը միշտ չեն, որ կարելի է հստակ տարանշատել, և դրա կարիքը գուցե չկա: Որ տեսանկյունից էլ այն դիտարկենք, մեդիան մշտապես ներկա է մեր առօրյայում: Մենք շատ ժամանակ ենք անցկացնում տարբեր մեդիաներում, օգտագործում ենք այն ուրիշների հետ շփվելու, տարբեր զգացողություններ ունենալու, սովորելու, ինչպես նաև աշխարհի մասին տեղեկություն փնտրելու համար:

# 3 ՈՐՏ՞ՉԵ ՀՈՒՅԶԵՐԵԼ ՄԵԴԻԱՅՈՒ



Այս բաժնում մենք վերջապես համատեղում ենք հոլյոգերը 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 նախավարժանքից հետո երեխաները կարող են քննարկել և վերլուծել մեդիայի տարրերը, որոնք հոլյոգեր են առաջացնում:

## ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ

### ՀՎԱՑԵՇԵ ԵՐԱԺԾՏՈՒԹՅՈՒՆԸ

**ԻՆՉ Է ԱՆՐԱԺԵԾԸ.** Նախապես ընտրված տարբեր հոլյուգեր արտացոլող երաժշտական նմուշներ: Ֆինլանդիայի առողջության և սպորտի նախարարության կողմանից առաջնային մեջիակրթության և առողջության բաժնի յութուբյան ալիքը՝ <https://youtu.be/4e5RZAqaR00>-ը, տրամադրում է այս նյութի համար նախատեսված երեք դոպեանոց երաժշտական հավաքածու: Կարող եք նաև ինքներդ ընտրել երաժշտություն:

Միասին լսե՞ք տարբեր տրամադրություններ արտացոլող երաժշտական նմուշները: Պարտադիր չեն, որ երեխաները լուր նստեն և լսեն, նրանք կարող են շարժման մեջ լինել և պարել ու այդպես զգալ երաժշտության միջոցով ծնվող տրամադրությունը: Նորից լսե՞ք երգերը և ամեն երգից հետո քննարկե՞ք այն զգացմունքներն ու հոլյուգերը, որոնք առաջացրել են երաժշտությունը: Ճնշող երաժշտության մեջ ի՞նչը հատկապես առաջացրեց այդ հոլյուգը: Վերջում կարող եք քննարկել, թե որ երաժշտությունը լավագույն կիամապատասխաներ Սվիֆի և Լինիի դիտած՝ անձրևից պատսպարվող կատուների մասին հեռուստաշոուն: Ինչո՞ւ հենց այդ երաժշտությունը:

## ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ

### Ի՞ՆՉ Է ՄԵԶ ՈՒՐԱԽԱՑՆՈՒՄ, Ի՞ՆՉ Է ՎԱԽԵՑՆՈՒՄ

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

Այսուհետև, հիմնվելով երեխաների օրինակների վրա, քննարկե՞ք, թե ինչն է, որ ֆիլմը դարձնում է տիսուր, գիրքը՝ հոլյուգիչ, իսկ տեսանյութը՝ զվարճալի: Յարցերը հարմարեցրե՞ք երեխաների բերած օրինակներին: Կարող եք օգնել երեխաներին՝ հարցնելով, թե իրենց կածիքով հաղորդումներում ինչն է զվարճալի, սարսափագդու կամ տիսուր: Կարող եք նաև պատկերացնել, որ տեսանյութ եք պատրաստում կամ գիրք եք գրում: Ի՞նչն է դարձնում գիրքը տիսուր կամ հոլյուգիչ: Եվ ինչպե՞ս դուք ֆիլմը կամ տեսանյութը կդարձնեիք իսկապես ուրախ կամ սարսափագդու: Վերջում քննարկե՞ք պատճառները, թե ինչու Լինիի և Սվիֆի մեջ նույն շոուն այդքան տարբեր հոլյուգեր առաջացրեց. Լինին ծիծաղում էր և համարում այն զվարճալի, իսկ Սվիֆը վախենում էր: Ի՞նչն էր դարձնում հեռուստաշոուն սարսափագդու ու զվարճալի միաժամանակ:

## ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՊԱՏՌԻՎՆ. ՄԵԴԻԱՆ ԵՎ ՀՈՒՅՉԵՐԸ



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

Այնուամենայնիվ, բացի իրական մեղիա բովանդակությունից, մեր հույզերի վրա կարող են ազդել նաև այլ գործուներ, օրինակ՝ որտեղ և երբ է օգտագործվում մեղիան, ում է այն ուղղված, ինչպես նաև մեղիաօգտագործողի փորձառությունը:

4

# ՍՏԵղծի՛ հեքա՞լ



Այս բաժնում երեխաներն իրենք են ստեղծում հուզական մեղիա բովանդակություն: Նրանք ինքնուրույն սկսում են օգտագործել այն ամենը, ինչ լսել և սովորել են գործնական մոդելի նախորդ բաժիններում: Սկսե՞ք նախավարժանքից, որի ընթացքում երեխաները պետք է պատկերեն հինգ տարբեր հույզեր՝ օգտագործելով դեմքի արտահայտություններ,

ժեստեր և կեցվածքներ: Դուք նաև կարող եք տեղում փորձնել հուզական որևէ պատմություն:

**ԻՆՉ Ե ԱՆՐԱԺԵԾԸ.** Եթե որոշեք նկարահանել Երեխաների ներկայացումները, ապա ձեզ հարկավոր է տեսախցիկ (օրինակ՝ փոքր «գրապանի» տեսախցիկ, սմարթ-ֆոն կամ պլանշետ), գուցե ներկայացման համար անհրաժեշտ որևէ բեմիր, ինչպես նաև նկարներ կամ տեսաֆայլեր տեղափոխելու, ինչպես նաև ներկայացում ցուցադրելու սարք:

Սվիփին ու Լինին բազում նոր բաներ են սովորել: Բոլոր մարդիկ տարբեր են, և մենք բոլորս ունենում ենք տարբեր զգացմունքներ և ապրումներ: Չորրորդ տիեզերակայան տանող ճանապարհին Սվիփի ու Լինիի ստամոքսները սկսեցին ձայներ արձակել. շուտով ճաշի ժամն է, ինչպես նաև ժամանակն է գտնել ծնողներին (որ ճամփա ընկնեն դեպի տուն), որոնք գրաղված են տիեզերակայանների նորոգմամբ: Յասնելով չորրորդ տիեզերակայան՝ նրանք գտնում են ավելի շատ մեղիա սարքեր, այս անգամ դա ավելի փոքր սարք է, որը փոքր-ինչ նման է տեսախցիկի կամ հեռուստացույցի:

Ի՞նչ եր այն կոչվում՝ պլանշե՞տ, հա՞բ թե՞ նման մի բան: Սվիփը 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 հեղթն է», – ըրիկացնում է Սվիփը և սկսում նկարահանել տիեզերակայանի մյուս առարկաները: Լինին նեղարտում է և ցատկելով փորձում է Սվիփի ձեռքից խլել պլանշետը:

Սպասե՞ք, մեկ րոպե: Ի՞նչ է կատարվում: Կցանկանա՞ք օգնել նրանց: Ի՞նչ կանոններ կարող եք մշակել Սվիփի և Լինիի համար, որ նրանք չվիճեն և հանգստանան:

Երբ քննարկեք և սահմանեք կոնֆլիկտային իրավիճակների վարվելակերպի կանոններ, կարող եք անցնել այս բաժնի գործնական առաջադրանքներին:

## ԱՌԱՋԱԿԱՆ ԱՌԱՋԱԿԱՆ

### ՏԿԱՐԵՇ ԱՅՍ ՀՈՒՅՉԸ

Այս առաջադրանքը կատարելիս դուք կարող եք փորձել տեսախցիկով լուսանկարել տարբեր տրամադրություններ և հույզեր: Անհրաժեշտության դեպքում կարող եք նաև ժամանակ հատկացնել և մարզել նկարահանելու հմտությունները:

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

Վերջում միասին ուսումնասիրե՛ք Երեխաների արած լուսանկարները և քննարկե՛ք, թե ինչպես է ստացվել հույզերի փոխանցումը լուսանկարների միջոցով: Յաշվի՝ առեք այն առարկաները կամ գործողությունները, որոնք ուրախացնում կամ տիսրեցնում են ուրիշներին:

## **ԱՌԱՋԱՐԱՍՔ**

### **ՄՏԵՂԾԵՇՔ ՀԵՏ ԶՈՒՅԱԿԱՆ ՊԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆԸ**

Այս առաջադրանքի նպատակն է ստեղծել այսպիսի հուզակի պատմություն, որ կզգար-ճացնի, կոգևորի, կզարմացնի կամ կտխրեցնի հանդիսատեսին: Պատմությունը կա-րող է լինել շատ կարճ՝ ընդամենը մեկ տեսարան, կամ կարող է լինել ավելի երկար: Կարող եք նաև ընտրել ձեզ արդեն ծանոթ հուզական մի պատմություն և ստեղծեք ձեր տարբերակը՝ վերլուծելով պատմության հուզերը և դրանք ինքնուրույն ներկա-յացնել:

Սկսե՛ք՝ մտածելով այդ պատմության գլխավոր հուզակի մասին, արդյոք դա ուրախու-թյո՞ւնն է, տիրությո՞ւնը, հուզմունքը, երանկությո՞ւնը, ատելությո՞ւնը, թե համար-ձակությո՞ւնը: Մտածե՛ք, թե ինչ է տեղի ունենալու պատմության մեջ. ովքե՞ր են հե-րոսները, և ի՞նչ է պատահում նրանց հետ: Երբ արդեն գիտեք, թե ինչի մասին է պատ-մությունը, շարունակե՛ք մտածել հուզերի մասին. Եթե ինչ-որ մեկը տեսնի այդ ներ-կայացումը, ինչպե՞ս կիմանա, թե պատմությունն ինչ հուզ է արտահայտում, ո՞րն է ընտրված հուզը արտահայտելու լավագույն միջոցը:

Պարտադիր չեն նկարահանել այդ պատմությունները, դրանք կարելի են պարզապես բեմադրել: Ամեն դեպքում, եթե դուք նկարահանում կամ լուսանկարում եք այդ պատ-մությունները, ավելի ուշ երեխաները կարող են վերադառնալ և ուսումնասիրել պատկերված իրենց հուզերը: Մանկապարտեզի կամ դպրոցի երաժշտական գոր-ծիքներով կարող եք սառւնդթթեք ձայնագրել, ցանկության դեպքում կարող եք օգ-տագործել անվճար թվային հնչյուններ: Սա թույլ կտա երեխաներին գործնականում կիրառել մեդիապարտադրության իրենց հմտությունները:

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

## **ԱՌԱՋԱՐԱՍՔ**

### **ԱՄՓՈՓՈՒՄ**

Լինիի ու Սվիփի կառծիքով լուսանկարելը, հուզեր որսալը և պատմություններ հորի-նելը շատ զվարճալի են, բայց նրանք ամենաշատը հավանեցին ձեր պատմություն-ները: Յիմա նրանք արդեն սովածացել են և փոքր-ինչ հոգնել: Բարեբախտաբար, հեռավորության վրա նրանք նկատում են լույսի 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: Այստեղ ծնողները Սվիփին և Լինիին հյութ և բուտերբրողներ 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 հուզերի, տարբեր մեդիա սարքերի և այն մասին, թե ինչ են արել այդ ամենի հետ Սվիփին ու Լինին:

Այժմ կարող եք միասին 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:

# ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ ՊԱՏՈՒՅԱՆ. ՄԵԴԻԱ ԱՐՏԱԴՐՈՒԹՅՈՒՆ



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

## ՀԱՎԵԼՎԱԾ 1

**«ՄԵԴԻԱ ԶԱՐՏԵՇԻ ՃԱՆԱՊԱՐՀՈՐԴՆԵՐ» ՍԵՂԱՆԻ ԽԱԴ  
«ՄԵԴԻԱ ՔԱՐՏԵԶԻ ճԱՆԱՊԱՐՀՈՐԴՆԵՐ» պաստառը կարող է օգտագործվել  
նաև որպես սեղանի խաղ:**

Միասին խաղալը հիանալի հնարավորություն է ընձեռում շարունակելու քննարկում-ները մեդիայի և դրա առաջացրած հոլյուգերի մասին:

Խաղի կանոնները կարող եք կազմել երեխաների հետ միասին:

## ՈՐՊԵՍ ՏԱՐԲԵՐԱԿ ԿԱՐՈՂ ԵԶ ԽԱԴԱԼ ՍՏՈՐԵՎՆԾՎԱԾ ԿԱՆՈՆՆԵՐՈՎ

- Սկսե՛ք թիվ 1 տիեզերական կայանից: Ճանապարհորդությունը սկսելու համար պետք է ունենալ բավարար արագություն, որը կարելի է ստանալ միայն այն դեպքում, եթե նետած զառերի վրա 4, 5 կամ 6 թվեր լինեն:
- Երթուղին ունի երկու խաչմերուկ: Դրանք կարող են մի փոքր ծանրաբեռնված լինել, այնպես որ, եթե կանգ եք առնում խաչմերուկի առջևի շրջանի շրջանի վրա, ապա մնում եք տեղում կանգնած ևս մեկ շրջան:
- Դուք կարող եք վերալիցքավորել ձեր տիեզերանավը 2-րդ և 3-րդ կայաններում, ինչ նշանակում է, որ դուք ստանում եք զառը նետելու ևս մեկ հնարավորություն:
- Երթուղին հատում է օղակը՝ երկու անգամ պտտվելով մոլորակի շուրջը: Մոլորակի օղակի վրա հայտնվելու դեպքում դուք պարտավոր եք երեք քայլ հետ գնալ:
- Խաղն ավարտվում է 4-րդ կայանում, բայց այստեղ հասնելու համար հարկավոր է զառը նետել այնպես, որ հայտնվի այստեղ հասնելու համար պահանջվող քայլերի ճշգրիտ թիվը:

Սույն ուսումնամեթոդական ձեռնարկը թարգմանվել է  
Հանրային լրագրության ակումբի «ԱՎԵԼԻ անվտանգ առցանց միջավայր»  
Նախադպրոցական հաստատություններում մեղիագրագիտության ուղղությամբ  
միջամտություն» ծրագրի շրջանակներում,  
որը ֆինանսավորվել է ԱՄՆ պետքարտուղարության  
Հասարակայնության հետ կապերի գրասենյակի  
դրամաշնորհի շրջանակներում:

Ուսումնամեթոդական ձեռնարկը տարածելիս  
Հանրային լրագրության ակումբին հղում կատարելը պարտադիր է:

ՐԼԸ կոնտակտային տվյալներ՝

Կայք՝ <https://pjc.am/>  
Էլ. հասցե՝ [info@pjc.am](mailto:info@pjc.am)  
Հեռ.՝ (+ 374) 12 755898, (+ 374) 99 755 89