

Ներածություն

Այս ուղեցույցը նպատակ ունի օգնել ուսուցիչներին ներառել հայկական ավանդական զարդանախշերը տարբեր առարկաների ուսուցման գործընթացում՝ օգտագործելով ինտերակտիվ և խաղային մեթոդներ:

Հիմնական նպատակները

Մշակութային ինքնության ամրապնդում

- Աշակերտների մոտ զարգացնել հայկական մշակույթի հանդեպ սեր և հպարտություն
- Մշակութային կարողունակության զարգացում

Ինտեգրված ուսուցում

- զարդանախշերը միացնել մաթեմատիկայի, գեղանկարչության, պատմության և այլ առարկաների հետ

Ակտիվ մասնակցություն

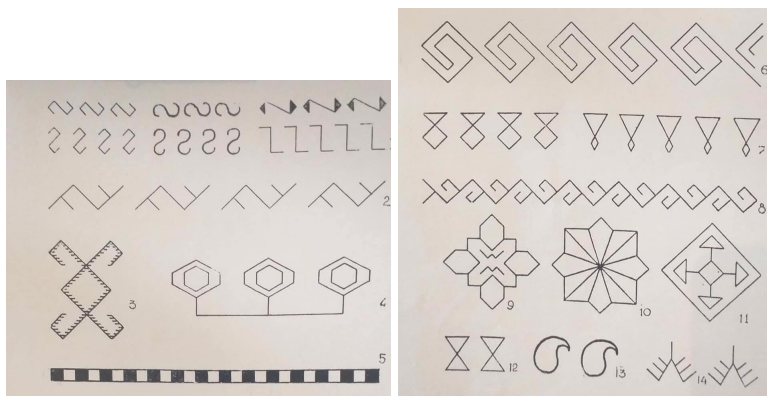
- ապահովել բոլոր աշակերտների ներգրավվածությունը ոչ նյութական մշակութային ժառանգության պահպանման ու տարածման գործում

Ստեղծագործական մտածողություն

- զարգացնել նորարարական և գեղագիտական կարողությունները

Հիմնական հայկական զարդանախշեր

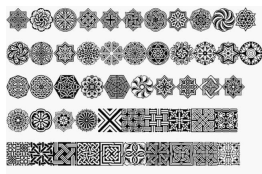
1. Հայկական կարպետի նախշեր և դրանց անվանումներ.



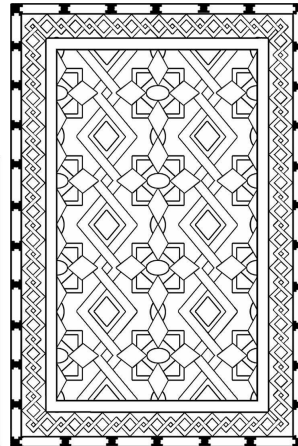
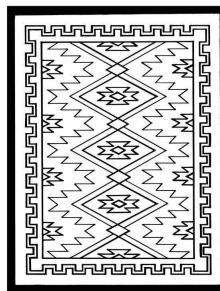
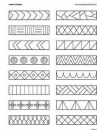
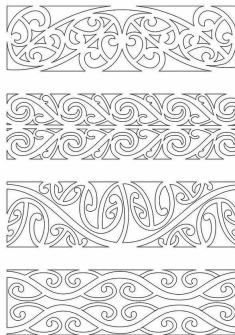
1. Շընընտրիկ, օձ
2. Դռներ
3. Խոյակ
4. Մատներ, մոմեր, հաց (մեղրահացի բջիջ)
5. Չուլ քուղ
6. Գութան
7. Կանթեղ, տիկնիկ, ծաղիկ (շուշանաձև)
8. Կույր նախշ

9. Խաչվարդ, աստղածաղիկ
10. Խնձոր, Նուռ
11. Փոքր գաթա
12. Չոփ ու դորմա
13. Կռկնդիչ, կոկոն (Նուշ)
14. Կիսանախշ

Հայկական աստղաձև և խաչաձև Նախշեր



Այլ Նախշեր



 Խաղային մեթոդներ-կիրառական դաշտ

 Մաթեմատիկա/ տեխնոլոգիա/ կերպարվեստ/ արվեստ

Խաղ 1. Նախշի երկրաչափությունը.

Տարիք՝ 8-12 տարեկան

Նպատակ Երկրաչափական ձևերի ճանաչում

Կազմակերպում

1. Տպել տարբեր հայկական զարդանախշեր
2. Աշակերտները պետք է գտնեն և նշեն՝
 - Եռանկյուններ
 - Քառանկյուններ
 - Շրջանակներ
 - Սիմետրիա առանցքները

Գործունեության ձևեր

- Հաշվել յուրաքանչյուր ձևի քանակը
- Հափել անկյունները
- Ստեղծել Նոր Նախշեր Նույն երկրաչափական սկզբունքներով

Խաղ 2. «Նախշակերտում»

Տարիք՝ 10-15 տարեկան

Նպատակ՝ Պատրաստել նախշերի օրինակներ մաթեմատիկական հաշվարկներով
Գործունեություն

1. Տալ հայկական նախշի մի մասը
2. Աշակերտները պետք է հաշվարկեն՝
 - Ինչպես շարունակել նախշը
 - Ինչ է կրկնման ցիկլը
 - Ինչ է համաչափությունը

 Գեղանկարչություն և արդյունաբերական նախագծում

Խաղ 3: «Նախշը վերակառուցելու մարտահրավեր»

Տարիք՝ 6-16 տարեկան

Նպատակ՝ Ստեղծագործական մտածողության զարգացում

Փուլեր

Քայլ 1. Պարզ նախշի կրկնումը

Քայլ 2. Նախշի գունավորումը ավանդական գույներով

Քայլ 3. Նախշի ոճավորում անհատական ձևով

Քայլ 4. Նոր նախշի ստեղծում ավանդական սկզբունքներով

Գործիքներ

- Գունավոր մատիտ
- Ջրաներկ
- Թուղթ և պատճենահանող սարք
- Նկարչական հավելվածներ

Խաղ 4. Արդյունաբերական դիզայն

Տարիք՝ 12-18 տարեկան

Նպատակ՝ Ավանդական նախշերի ներդրումը ժամանակակից առարկաներում

Նախագծեր

- Հեռախոսի պատյան դիզայն
- Նոթատետր կամ օրագիր
- Կպչուն պիտակներ (stickers), Էջանիշներ
- Հագուստի նախագիծ

 Պատմություն և մշակույթ

Խաղ 5: «Ժամանակի միջով»

Տարիք՝ 10-16 տարեկան

Նպատակ՝ Չարդանախշերի պատմական իմացության զարգացումը

Գործունեություն

1. Ներկայացնել նախշերի նմուշներ տարբեր դարերից
2. Աշակերտները պետք է՝
 - Դասակարգեն դրանք ժամանակագրորեն
 - Քննարկեն փոփոխությունները
 - Պարզեն ազդեցության աղբյուրները

Ինտերակտիվ բաղադրիչ

- Գրել "կենսագրություն" մի զարդանախշի մասին
- Դերային խաղ՝ աշակերտը ներկայացնում է վարպետ հյուսնին, ով օգտագործում է նախշը

Խաղ 6 «Մշակութային թանգարան»

Տարիք՝ 8-14 տարեկան

Նպատակ՝ Ձարդանախշերի կիրառության ոլորտների ուսումնասիրություն

Կազմակերպում

1. Բաժանել դասարանը խմբերի՝
 - Գորգագործություն
 - Ճարտարապետություն
 - Ձարգարգործություն
 - Քարվածք
2. Յուրաքանչյուր խումբ պատրաստում է "թանգարանային ցուցահանդես"
3. Ներկայացնում են միմյանց



Բնագիտություն

Խաղ 7 «Բնության ու արվեստի կապը»

Տարիք՝ 9-13 տարեկան

Նպատակ՝ Բնական ձևերի ազդեցությունը հայկական նախշերի վրա

Հետազոտական գործունեություն

1. Ուսումնասիրել բույսեր և ծաղիկներ
2. Գտնել նման ձևերը հայկական նախշերում
3. Պարզել՝ ինչու են նախնիները ընտրել այդ տարրերը

Գիտական մոտեցում

- Համեմատել բնական և ոճավորված ձևերը
- Քննարկել սիմետրիան բնության մեջ
- Ուսումնասիրել գույների նշանակությունը



Տարիքային խմբերի համար մեթոդական առաջարկություններ



Նախադպրոցական տարիք (4-6 տարեկան)

Հիմնական մեթոդներ

- Գունավորման էջեր, մեծ, պարզ նախշերով

- Կաշուն պիտակներ
գարդանախշերով
- Ներկային տպիչներ՝ պարզ ձևերով
- Երգ ու պար նախշերի նկարագրությամբ

Օրինակ դաս "Վարդը գտնելու խաղ"

1. Ցույց տալ տարբեր հայկական նախշեր
2. Խնդրել գտնել վարդանման նախշերը
3. Գունավորել դրանք կարմիր գույնով
4. Պատմել վարդի մասին հայկական հեքիաթ

 Կրտսեր դպրոցական տարիք (7-10 տարեկան)

Հիմնական մեթոդներ

- Մոզայկա՝ քարտերով նախշ հավաքելը
- Կազմության սխալներ՝ ուսուցմամբ
- Ստեղծագործական գրություն նախշերի մասին
- Թատերական ներկայացում հեքիաթներ

Դասի օրինակ «Հայկական գորգի հատվածի ստեղծում»

Առարկաներ՝ Արվեստ, Իմ հայրենիք, Պատմություն, գրականություն

1. Տալ մեծ ֆորմատի մետ (A3)
2. Բաժանել մի քանի մաս
3. Յուրաքանչյուր երեխա նկարում է իր բաժինը
4. Միացնում են և ստանում են մեծ "գորգ"

 Միջին դպրոցական տարիք (11-14 տարեկան)

Հիմնական մեթոդներ

- Դիջիթալ նախագծում՝ պարզ ծրագրերով
- Պատմական հետազոտություն նախշերի ծագման մասին
- Մաթեմատիկական վերլուծություն կանոնավորությունների
- Միջմշակութային համեմատություն այլ ժողովուրդների նախշերի հետ

Ուսումնական նախագծի օրինակ

«Հեռախոսի պատյանի դիզայն»

1. Ուսումնասիրել հայկական նախշերը
2. Ընտրել ամենահամապատասխանը
3. Ադապտացնել մոդելների համար
4. Ստեղծել նախատիպ և ներկայացնել

 Ավարտական դպրոցական տարիք (15-18 տարեկան)

Հիմնական մեթոդներ

- Հետազոտական էսսեներ
- մշակութային նշանակության մասին

- Բիզնես նախագծեր՝ ավանդական արվեստի կոմերցիալացման
 - Տեխնոլոգիական ինովացիա՝ 3D տպումով, AR/VR-ով
 - Սոցիալական նախագծեր
- մշակույթի պահպանման

Օրինակ 2. "Հայկական զարդանախշերի թվայնացում և AR ներկայացում"

1. Ուսումնասիրել և փաստաթղթավորել ավանդական նախշերը
2. Ստեղծել 3D մոդելներ
3. Ծրագրավորել AR հավելված
4. Ներկայացնել հանրությանը



Գործիքներ և նյութեր



Հիմնական հավաքածու

Տպագիր նյութեր

- Հայկական զարդանախշերի մեծ ֆորմատի նկարներ
- Գունավորման էջեր տարբեր մակարդակների
- Նախշային ձևակերպումներ (templates)
- Քարտեր խաղային գործունեության համար

Գեղանկարչական գործիքներ

- Գունավոր մատիտներ և մարկերներ
- Ջրաներկեր և վրձիններ
- Լիցք, կտրիչներ
- Կպչուն թուղթ և պիտակներ

Տեխնոլոգիական գործիքներ

- համակարգիչներ, այփադներ
- ծրագրեր (Adobe Illustrator, GIMP, Canva)
- 3D մոդելավորման ծրագրեր (ավագ դասարանների համար)
- Ցուցադրության սարք (պրոյեկտոր)



Ուսումնական ռեսուրսներ

Գրքեր և ուղեցույցներ

- "Armenian Ornamental Art" - H. Kurdian
- "Հայկական մանրանկարչություն" - Լ. Դուրնովո
- "Հայկական կերպարվեստ" - Ա. Խալպախյան

Առցանց ռեսուրսներ

- Մատենադարանի թվայնացված ձեռագրեր
- Հայկական թանգարանների հավաքածուներ
- UNESCO-ի ճանաչված հուշարձանների պատկերարան

Վիդեո նյութեր

- Վարպետների ցուցադրական դասընթացներ

- Պատմական վավերագրական ֆիլմեր
- Ինտերակտիվ վիրտուալ էքսկուրսիաներ



Գնահատման ցուցիչներ



Յուրացման մակարդակներ

Մակարդակ 1: Ճանաչում

- Ճանաչում է հիմնական հայկական զարդանախշերը
- Տարբերակում է այլ մշակույթների նախշերից
- Անվանում է գիծասարակինական տարբերությունները

Գնահատման մեթոդ

Ցույց տալ 10 նախշ, աշակերտը ճանաչում է հայկականները

Մակարդակ 2: Հասկացում

- Բացատրում է զարդանախշերի խորհրդանշական նշանակությունը
- Կապում է դրանք պատմական իրադարձությունների հետ
- Քննարկում է դրանց կիրառությունը տարբեր արվեստների մեջ

Գնահատման մեթոդ

Շտապողականորեն պատմում է մի նախշի մասին

Մակարդակ 3: Կիրառում

- Ստեղծում է Նոր առարկա հայկական նախշերով
- Կիրառում է ոճային սկզբունքները սեփական աշխատանքում
- Համապատասխանեցնում է մոդերն նյութերի հետ

Գնահատման մեթոդ

Ստեղծագործական նախագծի ներկայացում

Մակարդակ 4: Վերլուծություն

- Հետազոտում է նախշերի զարգացման ընթացքը
- Համեմատում է տարբեր շրջանների ու տարածաշրջանների ոճերը
- Քննարկում է սոցիալական ու մշակութային ազդեցությունները

Գնահատման մեթոդ

Հետազոտական աշխատանքի ներկայացում

Մակարդակ 5: Ստեղծում

- Նախագծում է բացարձակ Նոր նախշեր հին ոճով
- Համակարգում է ինովատիվ նախագծեր
- Ուսուցանում է այլ աշակերտների

Գնահատման մեթոդ

Ուսումնական նախագծի ավարտ և ցուցադրություն



Առաջադիմության վերահսկում

Անընդհատ արտաքին և ներքին գնահատման հնարավորություն և ցուցում

Գնահատման հստակ սանդղակներ՝ ըստ առարկայի ակնկալվող վերջնարդյունքների

Կառուցողական հետադարձ կապ՝ մատնանշելով ձեռքբերումները և բարելավման
ուղիները