

**ՀՀ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԵՎ ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ
Խ.ԱԲՈՎՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ՀԱՅԿԱԿԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ
ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆ**

ՄՈՒՐԱԴՅԱՆ ՀԱԿՈՐ ՍԱՄՎԵԼԻ

**ԱՆԻՄԱՑԻՈՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՄԲ ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ
ՄԵԴԻԱԳՐԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ԶԵՎԱՎՈՐՄԱՆ ՀԻՄՆԱԽՆԴԻՐԸ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ
ԲՈՒՀՈՒՄ**

**ԺԳ.00.02. «Դաստիարակության և դասավանդման մեթոդիկա» /կերպարվեստ/
մասնագիտությամբ մանկավարժական գիտությունների թեկնածուի գիտական
աստիճանի հայցման**

ԱՏԵՆԱԽՈՍՈՒԹՅՈՒՆ

Գիտական ղեկավար՝
Մանկավարժական գիտությունների դոկտոր, պրոֆեսոր՝

Լ.Ս. Ներսիսյան

ԵՐԵՎԱՆ-2018

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	4
ԳԼՈՒԽ ԱՌԱՋԻՆ. ՄԵԴԻԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՈԼՈՐՏՈՒՄ ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ ՄԵԴԻԱԳՐԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՁԵՎԱՎՈՐՄԱՆ ԳԻՏԱՏԵՍԱԿԱՆ ԵՎ ՄԵԹՈԴԱԲԱՆԱԿԱՆ ՀԻՄՈՒՆՔՆԵՐԸ.....	14
1.1. Ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման նախադրյալներն ու զարգացման օրինաչափությունները մեդիակրթության ոլորտում	22
1.2. Անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման պատմական փուլերը.....	41
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԱՌԱՋԻՆ ԳԼԽԻ ՎԵՐԱԲԵՐՅԱԼ	58
ԳԼՈՒԽ ԵՐԿՐՈՐԴ. ԱՆԻՄԱՑԻՈՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՄԲ ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ ՄԵԴԻԱԳՐԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՁԵՎԱՎՈՐՄԱՆ ՄԵԹՈԴԻԿԱՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ԲՈՒՀՈՒՄ	60
2.1. Մեդիագրագիտության բովանդակությունը, էությունն ու առանձնահատկությունները	68
2.2. Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառումը որպես ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդ	76
2.3. Տեխնոլոգաստիարակությունը որպես մեդիագրագետ ուսանողների ձևավորման նոր ուղղություն.....	97
2.4. Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի կառուցվածքային բաղադրիչները.....	108
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԵՐԿՐՈՐԴ ԳԼԽԻ ՎԵՐԱԲԵՐՅԱԼ.....	118
ԳԼՈՒԽ ԵՐՐՈՐԴ. ԱՆԻՄԱՑԻՈՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՄԲ ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ ՄԵԴԻԱԳՐԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՁԵՎԱՎՈՐՄԱՆ ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ՄՈԴԵԼԻ ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ՀԻՄՆԱՎՈՐՈՒՄԸ.....	122
3.1. Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մոդելի ներդրումն ու փորձարկման արդյունավետության ցուցանիշները.....	123
3.2. Փորձարարական աշխատանքների արդյունքների մշակումն ու վերլուծությունը.....	128
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԵՐՐՈՐԴ ԳԼԽԻ ՎԵՐԱԲԵՐՅԱԼ.....	142
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ	145
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ	147
ՀԱՎԵԼՎԱԾՆԵՐ	

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հեղափոխության արդիականությունը: Քաղաքակրթության զարգացման և բնականոն առաջընթացի արդի փուլում, երբ գերակա դեր է հատկացվում տեղեկատվությանը, երբ տեղեկատվական հոսքերը վերածվել են մարդկության իմացական հիմնական աղբյուրի, երբ մեդիա դաշտն ամբողջապես հանդիսանում է, հաճախ կասկած հարուցող, գեղագիտական ճաշակից և բարոյական արժեքներից զուրկ, հակադաստիարակչական բնույթ կրող տեղեկատվական համահարթակ, հետընթաց են ապրում անձի հոգևոր, հուզականային, սոցիալ-մշակութային և արժեքային այլ ոլորտները: Արմատապես փոխվել են նաև մարդու կրթության, գրագիտության, մշակույթի, իմացական կարողությունների և հաղորդակցական հմտությունների մակարդակը որոշող համակարգային չափանիշները: Արդյունքում, քաղաքացիական հասարակությունն իր տեղը զիջել է տեղեկատվական հասարակությանը, կրթությունը դարձել է հեռավար և լիարժեք չէ առանց մեդիակրթության, իրական միջանձնային, միջմշակութային, միջազգային, միջհամայնքային առերես հաղորդակցումը, գրեթե ամբողջությամբ փոխարինվել է առցանց հաղորդակցմամբ, գրագիտությունը չափվում է մեդիագրագիտությամբ, իմացությունը վերածվել է տեղեկացվածության, մշակույթը մեդիամշակույթի, թուլացել է ժամանակի և տարածության զգացողությունը: Սակայն անքննելի է այն փաստը, որ յուրաքանչյուր գործընթաց, որն ենթադրում է նորարարարություն, ունի ինչպես բացասական այնպես էլ դրական դրսևորումներ, որոնք իրենց արտացոլումն են ստանում հետապնդվող նպատակի իրականացմամբ: Ակներև է, որ արդի տեղեկատվական հասարակության պայմաններում, կրթական համակարգում և մեդիադաշտում տիրող, վերընշված բացասական և ապակառուցողական երևույթները հետևանք են այս ոլորտներում իրենց մասնագիտական գործունեությունը ծավալող անձանց մեդիագրագիտության ոչ բավարար ձևավորվածության, իսկ երբեմն նաև, ի սպառ բացակայության: Այստեղից բխեցվում է մեր խնդրո առարկան, որը հանդիսանում է, այսօր առավել ժամանակակից համարվող, անիմացիոն /շարժանկարային/ տեխնոլոգիաների կիրառումը և դրանց միջոցով ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորումը:

Ապագա մանկավարժների մասնագիտական գործիմացության տեխնոլոգիական

համակարգում, որտեղ դիտարկվում են նրա ձևավորման բազմաթիվ միջոցներ և մեթոդներ, մինչ օրս բացակայում է, մեր կարծիքով գերակա նշանակություն ունեցող մեդիագրագիտությունը: Այս իրազեկության ձևավորումն իրատեսական ենք համարում անհմացիոն տեխնոլոգիաների ակտիվ կիրառմամբ, դիտարկելով դրանք իբրև՝

- Գեղարվեստական կերպարի միջոցով, հեղինակի ստեղծագործական մտահղացումն առարկայացնող մուլտիմեդիական ավարտուն արդյունք ապահովող, միմյանց հետ փոխկապակցված հաջորդական գործողությունների համակարգ:

- Ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման արդյունավետ մեթոդ:

Մեր կողմից մանրակրկիտ ուսումնասիրվել են հիմնախնդրին վերաբերվող մեթոդական և տեսական աղբյուրներ, վերլուծվել են անհմացիոն, ռեժիսորական, գեղարվեստական և մշակութային այլ ոլորտներում իրենց արգասավոր գործունեությունը ծավալած և զգալի ներդրում ունեցող մեդիամանկավարժների, ԹՈՒՄՈ ստեղծարար տեխնոլոգիաների կենտրոնի անհմացիոն ծրագրերի դասընթացավարների, Ռ.Ա. Սահակյանցի անվան անհմացիոն արվեստանոցի անհմատորների, ԱՅԲ դպրոցի ուսուցիչների փորձը:

Մանկավարժական մասնագիտական գործիմացության, անձի ձևավորման և մասնավորապես գեղագիտական դաստիարակության բնագավառներում, մեր կողմից առանձնապես կարևորվել են՝ Հ.Վ.Հովհաննիսյանի [10, 356], Հ.Հ.Հակոբյանի [9,576], Լ.Ս.Ներսիսյանի [17,119], Հ.Մ. Ս.Ս.Երիցյանի [3,854], Ս.Հ.Փարաջանովի /Փարաջանյան/ [18,488], Համո Բեկնազարյանի [19,238], Հ.Ս.Մալյանի [11,469], Ֆ.Վ. Դովլաթյանի [5,147-148], Արտավազդ /Արթուր/ Փելեշյանի [150,100-109: 24,96-101], Ատոմ Էգոյանի [152,239], Ա.Յավուրյանի [65,640], Մ.Ա.Մկրտչյանի [16,148], Մ.Մ.Մանուկյանի [13,152], Ա.Օ.Թոփուզյանի [6,298], Ա.Մ.Մանուկյանի [12,362], Բ.Մ.Տեպլովի [115,532], Ս.Լ.Ռուբինշտեյնի [103,512], Բ.Մ.Նեմենսկու [88,240], Յա.Լ.Պոնոմարյովի [91,624], Կ.Կ.Պլատոնովի [94,312], Ն.Ա.Լեգոտինայի [79,174], Ա.Ա.Լեոնտևի [80,92], Ն.Ա.Կոնովալովայի [69,205], Ե.Ի.Իգնատևի [64,224], Լ.Բ.Երմոլակա-Տոմինայի [57,304], Վ.Վ.Գուրայի [53,62], Լ.Ս.Վիգոտսկու [44,57], Բ.Գ.Անանևի [22,486], Ա.Վ.Ֆյոդորովի [121,314] բեղում գործունեությունը, նրանց թողած ժառանգությունն ու հիմնարար հետազոտությունները:

Մանկավարժական բուհի գեղարվեստական կրթության և հատկապես կերպարվեստի ու գծագրության ոլորտում մասնագիտացող ուսանողների շրջանում, անիմացիայի հիմք հանդիսացող, տարբեր մակերեսների վրա պատկերի կառուցման կարողությունների և հմտությունների ձևավորման գործընթացի վերաբերյալ, մեր կողմից օգտագործվել են մեթոդիստ-գիտնականներ՝ Յու.Ն. Ռիսովի [117,58] Ե.Վ. Շորոխովի [142,207], Ա.Ս. Խվորոստովի [129,269], Վ.Ա. Ֆավորսկու [119,283], Ա.Ա. Ռինկովսկու [116,145], Գ.Վ. Բեդայի [34,192], Ն.Ն.Վոլկովի [43.508], Ե.Ի.Կովալենկոյի [67,37-43], Լ.Գ.Մեդվեդևի [86,159], Մ.Ի.Ֆրոլովի [125,288], Վ.Ս.Կուզինի [75,304], Ն.Գ.Կրիվույաի [73,152], Ն.Պ.Ռիժիխի [102,125-127], Լ.Ս.Բաժենովայի [27,5-12], Վ.Պ.Չինչենկոյի [63,118], Բ.Գ.Գագարինի [46,128], Ռ.Չ.Բարցիցի [32,207] աշխատությունները:

Ելնելով իրականացրած ուսումնասիրություններից, համոզվեցինք, որ կերպարվեստի դասավանդման արդի մեթոդներն ու միջոցները ենթադրում են դասավանդողի մեդիագրագիտության բարձր մակարդակ, որի առկայությունը, Ռ.Կուբեյը բնութագրել է իբրև տարատեսակ պատկերավոր հաղորդագրություններ վերլուծելու, մեկնաբանելու, գնահատելու, արժևորելու, կիրառելու, պահպանելու և փոխանցելու կարողություն [167,163-184]:

Իրենց հետազոտություններում գրեթե նույնատիպ կարծիք են արտահայտել նաև Ա.Կ.Յուրովը [147, 74-77], Գ.Ս.Բուդունովը [40,192], Ե.Ա. Բոնդարենկոն [36,48-130], Ս.Լ.Ստրաշնովը [110,75-79], Ե.Ի.Խուդոլեևան [131,80-87] սակայն, չնվազեցնելով նշված հետազոտողների կատարած աշխատանքի գիտական արժեքը, հարկ ենք համարում շեշտել, որ անտեսվել է անձի մեդիագրագիտության ձևավորման ամենակարևոր ոլորտներից մեկը՝ անիմացիոն արվեստը, որի իմացությամբ է պայմանավորված դասավանդողի, նկարը շարժելու, պատկերը կենդանացնելու, դրանք բոլոր կողմերից տեսանելի դարձնելու հմտությունը:

Ելնելով մանկավարժական բուհում ապագա մանկավարժների մեդիագրագիտության ձևավորման և նոր մոտեցումների մշակման անհրաժեշտությունից, ինչպես նաև ուսուցման ավանդական մեթոդների և նորարարական մեդիակրթական

տեխնոլոգիաների համատեղ կիրառման արդյունքում առաջացած հակասություններից գտնում ենք որ, սույն հետազոտության արդիականությունը պայմանավորված է՝

- **«Մեդիակրթություն»** կամընտրական հատուկ դասընթացի շրջանակներում մեթոդական մոդելի կառուցման անհրաժեշտությամբ, որը կնպաստի մանկավարժական բուհի ուսանողների մեդիագրագիտության արդյունավետ ձևավորմանը:

- **«Անիմացիայի հիմունքները»** հատուկ դասընթացի ՀՊՄՀ **«Կուլտուրայի»** և **«Գեղարվեստական կրթության»** ֆակուլտետների բակալավրիատի և մագիստրատուրայի ուսումնական ծրագրերում ներառելու պահանջվածությամբ:

- Մանկավարժական բուհի ուսանողների շրջանում անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման կարողությունների և նրանց մեդիագրագիտության ձևավորմանը նպաստող արդյունավետ մեթոդների և մեթոդական համակարգերի անբավարար մշակվածությամբ:

Հետազոտության նպատակը: Ուսուցման գործընթացում անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորումն է:

Հետազոտության օբյեկտը: Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման գործընթացն է:

Հետազոտության առարկան: Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելն է:

Հետազոտության գիտական վարկածը հիմնվում է այն ենթադրության վրա, որ **եթե՝**

- մշակվի և ՀՊՄՀ ուսումնական գործընթացում ներդրվի **«Մեդիակրթություն»** կամընտրական հատուկ դասընթացը,

- մշակվի անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելը,

- ստեղծվի մեդիակրթական եզրույթների և հասկացությունների բացատրական բառարան,

- մշակվեն մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման և իրացման արդյունավետ եղանակներ՝ առցանց ֆորումներ, մեդիաակումբային քննարկումներ,

ճակատային հարցումներ, փոփոխված տրամաբանական մեդիաշղթաների կառուցարկում, նախագծում կամ տարաչափ մոդելավորում,

- սահմանվեն անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման գործընթացում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության մակարդակները և դրանք որոշող չափանիշներն ու ցուցանիշները:

ապա կապահովվի մանկավարժական բուհի ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման արդյունավետությունը:

Ըստ նպատակադրման և առաջ քաշված վարկածի առաջադրվել են **հետևյալ խնդիրները՝**

1. Ուսումնասիրել և վերլուծել հիմնախնդրի վերաբերյալ առկա հետազոտություններն ու համապատասխան գիտական աղբյուրները, անիմացիոն դպրոցների փորձը, անիմացիայի դասական և ժամանակակից տեխնոլոգիաներն ու համակարգչային տարաչափ ծրագրերը:

2. Մշակել և ՀՊՄՀ ուսումնական գործընթացում ներդնել «**Մեդիակրթություն**» կամընտրական հատուկ դասընթացը:

3. Մշակել և ուսումնական գործընթացում ներդնել անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելն ու մեդիակրթական եզրույթների և հասկացությունների բացատրական բառարանը:

4. Մշակել մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման և իրացման արդյունավետ այնպիսի ձևերի և եղանակների համակարգ, ինչպիսիք են՝ առցանց ֆորումները, մեդիաակումբային քննարկումները, ճակատային հարցումները, փոփոխված տրամաբանական մեդիաշղթաների կառուցարկումը, նախագծումն ու տարաչափ մոդելավորում:

5. Սահմանել անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունքում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության մակարդակները և դրանք որոշող չափանիշներն ու ցուցանիշները:

6. Փորձարկել և ստացված արդյունքներով հիմնավորել մշակված անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման մեթոդական մոդելի և մեդիակրթական եզրույթների

ու հասկացությունների բացատրական բառարանի արդյունավետությունը մանկավարժական բուհի ուսանողների մեղիագրագիտության ձևավորման գործընթացում:

Հետազոտության մեթոդաբանական հիմքում ընկած են՝

Լ.Ս.Ներսիսյանի [17,119], Հ.Հ.Հակոբյանի [9,576], Ա.Կ. Եղիազարյանի [4,14-21], Հ.Ս.Միքայելյանի [15,348], Մ.Մ.Մանուկյանի [13,152], Մ.Ա.Մկրտչյանի [16,148], Մ.Գ.Աստվածատրյանի [1,232], Ա.Օ.Թովուզյանի [7,22-28], Ա.Գ.Ասմունյի [26,416], Օ.Ս.Գազմանի [45,257], Պ.Ք.Գալպերինի [47,150], Վ.Վ.Դավիդովի [55,31-37], Վ.Վ.Կրասկու [72,400], Ն.Վ.Կուզմինայի [76,223], Մ.Ն.Սկատկինի [106,152], Վ.Ա.Սլաստենինի [107,576], Վ.Դ.Շադրիկովի [135,26-31], Բ. Խոզարդի [130,152], Մ. Տավոնատի [174,34], Ե.Բարչայի [33,255], Բ.Գոտֆրիդի [49,311], Ն.Գ.Լիի [81,239], Ա.Պ.Կորոչենսկու [70, 40-46], Լ.Կ. Շիյանի [141,66-70], Մ.Ն. Ֆոմինովայի [123,44-48], Ե.Վ. Յակուշինայի [149,139-141] և Ե.Վ.Բոնդարևսկայայի [37,255], Ա.Ռ.Գևորգյանի [2,202], Ս.Ս.Խուդոյանի [8,248] և այլոց տարբեր տեսություններ և հայեցակարգեր ներկայացնող աշխատություններ:

Հետազոտության նպատակի իրագործման, **խնդիրների** լուծման և **գիտական վարկածի** ստուգման համար, կիրառվել են հետևյալ **մեթոդները՝**

- **Տեսական՝** հոգեբանական, մանկավարժական, մեթոդական, արվեստագիտական մասնագիտական գրականության ուսումնասիրում և վերլուծություն:
- **Էմպիրիկ՝** դիտարկում, ուսանողների անկետավորում, թեստավորում, հարցում, (հայտորոշիչ և ստուգիչ) փորձարարական ուսուցում, մոդելավորում:
- **Վիճակագրական՝** թեստավորման և փորձարարական ուսուցման արդյունքների քանակական և որակական տվյալների մաթեմատիկական-վիճակագրական վերլուծություն:

Հետազոտությունն իրականացվել է երեք փուլերով՝

Առաջին փուլում /2015-2016թթ./ ուսումնասիրվել ու տեսական վերլուծության են ենթարկվել հետազոտության հիմնահարցին վերաբերվող գիտական աղբյուրներ, բացահայտվել է հիմնախնդրի մշակվածության աստիճանը, մշակվել է հետազոտության գիտական ապարատը,

Երկրորդ փուլում /2016-2017թթ./ ուսումնասիրվել են մեդիակրթության ոլորտում և կրթական այլ գործընթացում անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման տեսությունը և պրակտիկան ՀՀ-ում, որոշակիացվել է մեր դիրքորոշումը առաջադիր խնդիրների ու հասկացությունների նորովի գնահատման և արժևորման գործընթացում:

Երրորդ փուլում /2017-2018թթ./ մեր հետազոտությունն ուղղվել է անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի ու մեդիակրթական եզրույթների և հասկացությունների բացատրական բարառանի ներդրմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման գործընթացի արդյունավետության ուսումնասիրմանը: Իրացվել են փորձարարական հետազոտություններ, որոնց ընթացքում հարցման, դիտման և բացահայտող զրույցի մեթոդներով ուսումնասիրվել են անիմացիոն տեխնոլոգիաների դասավանդման դիդակտիկական սկզբունքները, սահմանվել են ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության մակարդակի գնահատման չափանիշները, կատարվել է ուսումնասիրված տեսական նյութի, գործնական աշխատանքների և փորձարկումների արդյունքում ստացված քանակական և որակական տվյալների համակարգում և ընդհանրացում: Մշակվել են մեթոդական հանձնարարականներ, շարադրվել է ատենախոսության բովանդակությունն ու հստակեցվել կառուցվածքը:

Հետազոտության արդյունքների և գիտամեթոդական եզրահանգումների հավաստիությունն ու հիմնավորվածությունը ապահովված է՝

- Ատենախոսության գիտական ապարատով և մեթոդաբանությամբ:

- Հետազոտության գիտատեսական և մեթոդաբանական հիմունքներով:

- «**Մեդիակրթություն**» հատուկ դասընթացի շրջանակներում անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի ներդրմամբ:

- «**ԹՈՒՄՈ**» ստեղծարար տեխնոլոգիաների կենտրոնում, «**ԱՅԲ**» դպրոցում և «**Սահակյանց անիմացիոն արվեստանոցում**» ծավալած աշխատանքային գործունեության ընթացքում արձանագրված ձեռքբերումներով:

- «ԹՈՒՄՈ» ստեղծարար տեխնոլոգիաների կենտրոնում, «ԱՅԲ» դպրոցում, «Սահակյանց անիմացիոն արվեստանոցում» և ՀՊՄՀ Սկզբնական կրթության ֆակուլտետում իրականացված փորձարարական աշխատանքների արդյունքներով:

- Ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության մակարդակների և դրանք որոշող չափանիշների ու ցուցանիշների սահմանմամբ:

Հետազոտության արդյունքները ներդրվել և փորձարկվել են՝

«ԹՈՒՄՈ» ստեղծարար տեխնոլոգիաների կենտրոնի, «ԱՅԲ» ավագ դպրոցի, «Սահակյանց անիմացիոն արվեստանոցի» և ՀՊՄՀ Սկզբնական կրթության ֆակուլտետի բակալավրյատի 4-րդ կուրսերում իրացվող ուսումնամեթոդական գործընթացներում: Ատենախոսությունը քննարկվել է ՀՊՄՀ Կերպարվեստի ու Մասնագիտական կրթության և կիրառական մանկավարժության ամբիոններում, հետազոտության արդյունքները ներկայացվել են հանրապետական և միջազգային գիտաժողովներում: 2015-ից-2018թթ.-ին հրատարակվել է ատենախոսության հիմնական դրույթներն արտացոլող մեկ ուսումնամեթոդական ձեռնարկ և վեց հոդված Հայաստանի, Ռուսաստանի, ԱՄՆ-ի և Ավստրիայի գիտական հանդեսներում:

Հեղազոտության գիտական նորույթը կայանում է նրանում, որ՝

- Մշակվել է «Մեդիակրթություն» հատուկ դասընթացը:
- Մշակվել է անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելը:
- Ստեղծվել է մեդիակրթական եզրույթների և հասկացությունների բացատրական բառարանը:
- Մշակվել են մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման և իրացման արդյունավետ եղանակներ՝ առցանց ֆորումներ, մեդիասակումբային քննարկումներ, ճակատային հարցումներ, փոփոխված տրամաբանական մեդիաշղթաների կառուցարկում, նախագծում կամ տարաչափ մոդելավորում:
- Սահմանվել են անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման գործընթացում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության մակարդակները և դրանք որոշող չափանիշներն ու ցուցանիշները:

- Փորձարկվել և ստացված արդյունքներով հիմնավորվել է մշակված անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի ու մեդիակրթական եզրույթների և հասկացությունների բացատրական բառարանի արդյունավետությունը մանկավարժական բուհի ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման գործընթացում:

Հետազոտության տեսական նշանակությունը արտահատված է՝

- ❖ «**Մեդիակրթություն**» ուսումնամեթոդական ձեռնարկի հրատարակմամբ, որը ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման տեսական հիմքն է:

- ❖ Մեդիակրթական եզրույթների և հասկացությունների բացատրական բառարանի ստեղծմամբ, որտեղ հստակեցվել է «**անիմացիա**» և «**մեդիագրագիտություն**» եզրույթների ձևակերպումներն ու բացատրվել է այդ հասկացությունների էությունը:

- ❖ Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի տեսական հիմնավորմամբ:

- ❖ Ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման նպատակով, անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման և իրացման արդյունավետ ձևերի և եղանակների համակարգմամբ:

- ❖ Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունքում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության մակարդակների և դրանք որոշող չափանիշների ու ցուցանիշների սահմանմամբ:

- ❖ Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման տեսության և պրակտիկայի փոխկապակցվածությամբ:

Հետազոտության գործնական նշանակությունը պայմանավորված է նրանով որ հետազոտության արդյունքները կարող են՝

- Կիրառվել մանկավարժական այլ բուհերում, մասնավորապես կերպարվեստի արվեստի ոլորտում և մեդիա դաշտում:

- Ընդգրկվել ՀՊՄՀ «Կուլտուրայի» և «Գեղարվեստական կրթության ֆակուլտետներ»-ի ուսումնական ծրագրերում:

➤ Օգտագործվել դասախոսների և ուսուչիչների մեդիագրագիտության ձևավորման և նրանց մասնագիտական իրազեկությունների մակարդակի բարձրացմանն ուղղված վերապատրաստումների գործընթացում:

➤ Նպաստել ՀՊՄՀ ուսանողների շարունակական և մանկավարժական պրակտիկայի կազմակերպման և իրականացման արդյունավետությանը:

➤ Գործածվել ՀՊՄՀ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության մակարդակի որոշման նպատակով:

➤ Ծառայեցվել բարձրագույն կրթության համակարգում անիմացիոն տեղնուղ-գիանների ներդրմանն ու դրանց կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորմանը:

Հետազոտության մշակվածության աստիճանը հիմնավորվել է՝

✓ Անիմացիայի ոլորտում՝ Ա.Բարտոնի [31,156], Վ.Գոտվալդի [52,120], Տ.Դեդուրինայի [56,104], Վ.Կոտյոնոչկինի [71,269], Զ.Մախտրիի [85,224], Յու.Նորնշտեյնի [89,104-116], Ն.Պետրովայի [93,55-64], Մ.Ս. Պետրովայի [99,187], Գ.Սմոլյանովի [108,128], Ու. Էկոյի [145,408], Ն.Յարոշենկոյի [148,109] և այլոց հիմնարար հետազոտություններով:

✓ Մեդիակրթության և մեդիամանկավարժության ոլորտներում՝ Ա.Ֆյոդորովի [120,15-23], Ի.Չելիշևայի [132,188-194], Ն. Չիչերինայի [134,81], Ա. Շարիկովի [136,53-55], Ի. Շուլցայի [143,134-136], Յու. Ուսովի [118,3-6] և այլոց մեդիակրթական համակարգերով և հայեցակարգերով:

✓ Կերպարվեստի դասավանդման մեթոդիկայի, կիրառական արվեստի, հոգեբանության և գործնական մանկավարժության ոլորտներում՝ Մ. Մանուկյանի [13,152], Մ.Աստվածատրյանի [1,232], Լ.Ներսիսյանի [17,119], Ա. Թոփուզյանի [6,298], Հ.Հակոբյանի [9,576], Ա.Եղիազարյանի [4,14-21], Հ.Միքայելյանի [15,348], Մ.Մկրտչյանի [16,148], Ս.Գևորգյանի [2,854], Ս.Խուդոյանի [8,248] և այլոց հետազոտություններով, որոնց հենքով ապահովվեց հետազոտության մեթոդական ուղղվածությունը և բացահայտվեցին մեդիասպառող լսարանի մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկությունները:

Պաշտպանության են ներկայացվում հայեցակարգային հետևյալ դրույթները՝

- Անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման մեթոդական մոդելը նպաստում է ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորմանը:

- **«Մեդիակրթություն»** հատուկ դասընթացն ու նրա մասը կազմող **«Մեդիակրթական եզրույթների և հասկացությունների բացատրական բառարան»**-ը, հանդիսանում է ուսանողների մեդիակրթական կայուն գիտելիքների ձևավորման, մեդիատեխնոլոգիական կիրառական կարողությունների ու գործնական հմտությունների զարգացման հիմքը:

- Մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման և իրացման եղանակները հնարավորություն են ընձեռում մեդիամանկավարժների կողմից ուսուցման փոխներգործուն մեթոդների լայնածավալ կիրառման և ուսանողների շրջանում անհմացիոն տեխնոլոգիաների և տարաչափ ծրագրերի արդյունավետ յուրացման համար:

- **«Անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդել»**-ի գործածմամբ, չափելի է դառնում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության մակարդակը:

- **«Անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդել»**-ը կրում է անձնակենտրոն բնույթ:

- Մեդիագրագիտությունը ժամանակակից մանկավարժի մասնագիտական գործիմացության տեխնոլոգիական համակարգի հենքային իրազեկությունն է:

Աշխատանքի ծավալն ու կառուցվածքը:

Ատենախոսությունը բաղկացած է ներածությունից, երեք գլուխներից, համապատասխան ենթագլուխներով, եզրակացություններից, 175 անուն օգտագործված գրականության ցանկից, հավելվածներից: Ատենախոսության ծավալը կազմում է համակարգչային 160 էջ (առանց հավելվածների), պարունակում է 1 աղյուսակ, 1 նկար, 1 գծապատկեր, 6 մոդել, 11 տրամագիր:

ԳԼՈՒԽ ԱՌԱՋԻՆ
ՄԵԴԻԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՈԼՈՐՏՈՒՄ ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ
ՄԵԴԻԱԳՐԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՁԵՎԱՎՈՐՄԱՆ ԳԻՏԱՏԵՍԱԿԱՆ ԵՎ
ՄԵԹՈԴԱԲԱՆԱԿԱՆ ՀԻՄՈՒՆՔՆԵՐԸ

Ժամանակակից մշակույթը, կրթությունը, քաղաքականությունը և հասարակությունն ամբողջապես, իրենց վրա են կրում մեդիա դաշտի թե դրական և թե բացասական ներգործությունը: Այսօր մենք տարաբնույթ և բազմաբովանդակ տեղեկատվություն ենք ստանում հիմնականում ժամանակակից մեդիատեխնոլոգիաների միջոցով, որոնք արդյունքում կատարում են ոչ միայն տեղեկատվական կամ հաղորդակցական գործառույթ, այլ ունեն լուսավորչական և ուսուցողական, կրթական և ժամանցային, ձևավորող և զարգացնող, խթանող կամ արգելակող բնույթ: Հատկապես երիտասարդության համար, մեդիա դաշտը վերածվել է “զուգահեռ իրականության”, ինչի հետևանքով, արդի երիտասարդությունը համարվում է մեդիական երիտասարդություն:

Հաշվի առնելով սույն հանգամանքը, կիսում ենք Դ.Խալպերնի այն համոզմունքը, որ “հեռանկար պարունակող կրթության նպատակը, պետք է հանդիսանա, սրընթաց աճող տեղեկատվական հոսքերի տիրույթում անձի արագ կողմնորոշվելու կարողության և ստացված տեղեկատվությունն իմաստավորելու ու գործնականում արդյունավետ կիրառելու հմտության ձևավորումն ու զարգացումը” [128,316]:

Սույն նպատակի իրականացման համար, հատկապես բարձրագույն կրթության համակարգում, հրամայական է դարձել ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման հիմնախնդիրը: Հասարակական և վարքաբանական գիտությունների միջազգային հանրագիտարանում «**Մեդիագրագիտությունը**” /**media literacy**/ դիտարկվում է իբրև հասարակության մեդիագրագետ անդամի պատրաստման թիրախային գործընթաց, որի նպատակն է՝ կողային և ներկայացուցչական համակարգերի պարտադիր իմացությամբ, մեդիա դաշտում իրացվող մեդիատեքստերը, մեդիա-արտադրանքն ու մեդիատեղեկատվությունը ընկալելու, վերլուծելու, գնահատելու, արժևորելու, ստեղծելու և դրանցում պարունակվող, համամարդկային, հասարակական, մշակութային, գեղագիտական, բարոյագիտական, քաղաքական, տնտեսա-

կան բնույթն ու նշանակությունը խորությամբ գիտակցելու կարողությամբ օժտված, քաղաքացիական պատասխանատվության զգացում ունեցող անձի ձևավորումն ու զարգացումը [163,289-296]:

Ըստ պրոֆեսոր Ա.Վ.Ֆյոդորովի, մեդիագրագիտությունը ենթադրում է անձի կողմից, մեդիաների նկատմամբ քննադատական մտածողության դրսևորում, իրենց կյանքում դրանց տեղի և դերի գիտակցում, հասարակական հանրօգուտ գործունեության ծավալման գործընթացներում, մեդիաների թիրախային կիրառման ընդունակություն [122,43-75]:

Իսկ ահա Վորսնոպը գտնում է, որ **“Մեդիագրագիտությունը”** մեդիատեքստերը, մեդիաարտադրանքն ու մեդիատեղեկատվությունը ստեղծելու, յուրացնելու, մեկնաբանելու, վերլուծելու և գնահատելու ընդունակությունն է [175, 593-617]:

Ռ. Կուբեյն այն համոզմանն է, որ **“Մեդիագրագիտությունը”** հաղորդագրությունների /**messajes**/ փոխանցման և տարածման եղանակների և ձևերի իմացությունն է, դրանք վերլուծելու գնահատելու և արժևորելու կարողությունը մեդիատեխնիկական միջոցներին տիրապետումն ու գործիմաց կիրառումը [167,163-184]:

Մեր կարծիքով, մեդիագրագետ /**media-literate**/ անձնավորությունը, պետք է՝

- **Ճանաչի՝** բոլոր մեդիատեխնոլոգիաները:
- **Իմանա՝** մեդիատեքստերի հետ աշխատելու եղանակները, այս կամ այն մեդիաարտադրանքի ստեղծման ձևերը, հնարներն ու այդ նպատակով կիրառվող մեդիատեխնիկական միջոցները:
- **Կարողանա՝** քննադատաբար գնահատել մեդիատեքստերի և մեդիաարտադրանքի ուղղվածությունը, բարոյագիտական և գեղագիտական որակական հատկանիշներն ու դրանց միջոցով տարածվող գաղափարախոսությունը:
- **Տիրապետի՝** հրամցվող հանրամատչելի, չստուգված և գիտականորեն չհիմնավորված մեդիատեքստերի, մեդիատեղեկատվության և մեդիաարտադրանքի նկատմամբ համապատասխան տարածություն պահպանելու և մեդիաների կողմից հոգեբանական բացասական ներգործություններից ու մանիպուլյացիաներից խուսափելու մշակույթին:

Դասավանդման մեր փորձից ելնելով, եկել ենք այն համոզմանը, որ ուսանողների

մեդիագրագիտության ձևավորման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռնվում

✓ Զարգացնել այն իմացությունն ու վերաբերմունքը, որոնք անհրաժեշտ են մեդիաների միջոցով օբյեկտիվ իրականության ակտիվ կառուցարկման հնարների վերլուծության համար:

✓ Ձեռք բերել այդ կառույցների հասարակական, մշակութային, քաղաքական, տնտեսական ընդհանուր և մասնավոր բնույթի գիտելիքներ և ձևավորել դրանց միջոցով հրամցվող արժեքներ:

✓ Հասնել մեդիատեքստերը, մեդիաարտադրանքն ու մեդիատեղեկատվությունը օբյեկտիվ գնահատելու և ընկալելու համապատասխան մակարդակի:

✓ Կողմավորել և ապակողմավորել տարածվող, փոխանցվող և յուրացվող մեդիատեքստերը, մեդիաարտադրանքն ու մեդիատեղեկատվությունը, նրանցում պարունակվող գեղագիտական, մշակութային և բարոյական գաղափարները բացահայտելու, մեր կյանքում դրանց կիրառման հնարավորությունները հաշվարկելու նպատակով:

✓ Ուսումնասիրել մեդիատեքստերի, մեդիաարտադրանքի և մեդիատեղեկատվության ստեղծման, տարածման և փոխանցման տեխնիկական միջոցներն ու եղանակները:

Ուսումնասիրված սկզբնաղբյուրներն ու մեր կողմից իրականացված հետազոտությունը ցույց տվեցին, որ թե մանկավարժական գիտության սահմաններում ընդհանրապես, և թե մեդիակրթության ոլորտում մասնավորապես գոյություն չունի բոլոր երկրներում միանշանակ ընդունված եզրույթաբանություն: Որպես կանոն, ոչ միայն ազգային գիտական դպրոցներն, այլ նաև տարբեր մեդիատեխնոլոգներ, մեդիամանկավարժներ և մեդիահոգեբաններ, առաջարկում են “մեդիակրթություն” և “մեդիագրագիտություն”, հասկացությունների հեղինակային մեկնաբանություններն ու ձևակերպումները:

Այսպես՝ ՅՈՒՆԵՍԿՈ-ի հռչակագրերում մեդիակրթությունը /**media education**/ մեկնաբանվում է իբրև մանկավարժական տեսության և պրակտիկայի առանձնահատուկ և ինքնուրույն բնագավառ, որի միջոցով, ժամանակակից մեդիատեխնոլոգիաներին տիրապետելու նպատակով, ուսանողների կողմից յուրացվում են տեսա-

կան գիտելիքներ, գործնական կարողություններ և կիրառական հմտություններ [146,23-26]:

Բրիտանական մեդիակրթական դպրոցի ներկայացուցիչ՝ Ա. Հարթը հայտնել է այն համոզմունքը, որ մեդիակրթական գործընթացներն արդյունավետ են իրականացվում, երբ ներկայացվում են՝ “մեդիատեղեկատվության” /**media agencies**/, “մեդիա հասկացությունների” /**media categories**/, “մեդիատեխնոլոգիաների” /**media technologies**/, “մեդիալեզուների” /**media languages**/, “մեդիալսարանի” /**media audiences**/ և “մեդիաներկայացումների” /**media presentations**/ բաղադրատարրերի հենքով [159,199-211]:

Ռուս հայտնի մեդիատեխնոլոգ Յու.Ն. Ռիսովի կարծիքով, մեդիակրթությունը մեդիաների ներգործության և մեդիանյութերի ուսումնասիրման միջոցով իրականացվող անձի ձևավորման գործընթացն է [118,3-6]:

Ի տարբերություն Յու. Ն. Ռիսովի, նշանավոր մեդիամանկավարժ Ա.Վ. Շարիկովը առաջարկում է մեդիակրթությունն ընկալել որպես մեդիա ոլորտում իրացվող ուսումնական գործընթաց, որում առանձնակի դեր պետք է հատկացվի ինքնակրթությանն ու ինքնազարգացմանը, արդի ժամանակահատվածում, մարդու կենսագործունեության գերակա երևույթի, մեդիա դաշտի գաղտնիքների, օրենքների և օրինաչափությունների ուսումնասիրմանը [137,4]:

Ա.Ն.Պենզինը, համակարծիք լինելով Ա.Վ. Շարիկովի հետ, հավելում է, որ մեդիակրթությունը չի կարող սահմանափակվել բացառապես գիտելիքներով, դրանց յուրացման գործընթացն անհրաժեշտ է համեմել գեղագիտական, բարոյական և մշակութային գործոններով [96,45]:

Մեծ հետաքրքրություն է ներկայացնում բրիտանական մեդիակրթական դպրոցի ականավոր ներկայացուցիչ Լ.Մաստերմանի կարծիքը, ով գտնում է, որ մեդիակրթության նպատակը, ոչ այնքան ուսանողների քննադատական մտածողության, որքան նրանց քննադատական ինքնավարության ձևավորումն ու զարգացումն է [169,7]:

Մեր կողմից ընդունելի են մեդիակրթական գործընթացի նկատմամբ դրսևորվող յուրաքանչյուր մոտեցում, քանզի դրանք հնարավորություն են ընձեռում այդ

գործընթացի բազմակողմանի ուսումնասիրման համար: Սակայն մեդիակրթության ոլորտում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման գիտատեսական և մեթոդաբանական հիմունքների հետազոտման ընթացքում մենք առավել կարևորում ենք, մեդիակրթության հենքային հայեցակարգերն ու նրանց ձևավորման փուլերը:

Ինչպես գիտենք, մեդիակրթությունն ու մեդիամանկավարժությունը, իբրև մանկավարժական գիտաճյուղ ի հայտ են եկել և լայն տարածում ստացել Ամերիկայի միացյալ Նահանգներում, 20-րդ դարի 20-40-ական թվականներին, երբ մեդիաները դիտարկվեցին որպես մշակույթի փլուզմանն ու վերջնական ոչնչացմանը նպաստող վտանգավոր գործակալներ, իսկ մեդիալսարանն, ամենակարող մեդիաների հզոր ներգործությանը դիմադրելու անընդունակ և թմրեցված, առանձին անհատներից կազմված զանգված:

Այս հայեցակարգի հետևորդներն առաջինն էին, ովքեր ձեռնամուխ եղան մեդիաների հոգեբանական ներգործության դրական և բացասական կողմերի ուսումնասիրմանը: Մեդիակրթության և մեդիամանկավարժության բնագավառում, այս տեսությունը հիմք դրեց ոլորտի հետագա ուսումնասիրմանը, հետազոտություններին, վերլուծություններին և նոր հայեցակարգերի երևան գալուն:

Մեդիակրթության ոլորտում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման գիտատեսական և մեթոդաբանական հիմք հանդիսացած հաջորդ տեսությունն, այսպես կոչված “Սպառման և բավարարման” տեսությունն է: Այս տեսությամբ, որը լայն տարածում ստացավ Ամերիկայի միացյալ Նահանգներում, Նախորդ դարի 40-50-ական թվականներին, հիմնավորվել է մեդիաների ներգործության սահմանափակման անհրաժեշտությունը և ապացուցվել է, որ մեդիաները ոչ միայն չեն նպաստում անձի գիտական աշխարհայացքի ձևավորմանը, այլ նաև խեղաթյուրում են այդ գործընթացի բնականոն ընթացքը և որ դրանք պետք է դիտարկվեն բացառապես իբրև մարդու իմացական պահանջմունքի բավարարման միջոց: Հատկանշական է, որ սույն տեսության կողմնակիցները անձին, իբրև անընդհատ զարգացող համակարգի, մեդիադաշտում վերագրում են ոչ թե պասիվ այլ ակտիվ դերակատարություն:

Մեդիակրթության զարգացման և մեդիագրագետ անձի ձևավորման հերթական փուլն ազդարարվեց, երբ հրապարակում հայտնվեց “Զարգացնող կամ աճեցնող”

տեսությունը: Այս տեսության հիմքում դրվել է մեդիալսարանի վրա համալիր ներգործության գաղափարը, որի համաձայն, մեդիաների շնորհիվ և նրանց միջոցով են ձևավորվում, հասարակական և միջանձնային հարաբերությունները, անձի շփման կարողություններն ու հաղորդակցական հմտությունները: “Զարգացնող կամ աճեցնող” տեսության հիմնադիր, հայտնի գիտնական՝ Վ.Վ.Գուրայի կողմից առաջադրված գաղափարներն ու մշակված հայեցակարգերը մեդիակրթական դաշտում գերակա էին հատկապես 20-րդ դարի 60-70-ական թվականներին [54, 11]:

20-րդ դարի 70-ական թվականներից ի վեր Ամերիկայի միացյալ նահանգներում բավական մեծ տարածում գտավ “Օրակարգային մեդիատեսությունը”, որով և մեդիակրթական գործընթացները թևակոխեցին զարգացման նոր փուլ:

Այս տեսության հիմնադիրները գտնում էին, որ մեդիաների ազդեցությունը մեդիասպառող լսարանի վրա այնքան հզոր է, համակարգված, նպատակաուղղված և թիրախավորված, որ մեդիաների միջոցով հնարավոր է ներշնչել, դիրքորոշել, տրամադրել, հեղափոխել, կառավարել, վերահսկել, միավորել, պառակտել և ըստ անհրաժեշտության, հեշտությամբ հրամցնել որևէ տեղեկատվություն կամ ապատեղեկատվություն:

Մեդիակրթության զարգացման կարևոր փուլերից է նաև մարքսիստական “գաղաղափարախոսական” մեդիատեսությունը: Սույն տեսության համաձայն, մեդիաների միջոցով, լայն զանգվածների գիտակցության մեջ, ուղղակիորեն ներարկվում էր հստակ գաղափարախոսություն, ինչի արդյունքում նրանք սկսում էին կուրորեն հետևել դրան: Այս պարագայում, հասարակության տարբեր շերտեր վերածվում էին կառավարող դասի մեդիաքարոզչության հոգեբանական, գաղափարական և քաղաքական հզոր ներգործության պասիվ զրհերի, քանզի թիրախավորված մեդիատեղեկատվության միջոցով, սեփական շահերը մատուցվում էին ազգային կամ հասարակական շահերի համապատկերում: Արդյունքում մեդիադաշտը դառնում էր գաղափարական պայքարի հարթակ, ուր առաջնային էին քաղաքականը և դասակարգայինը: Այս տեսությունը մեծ հաջողությամբ կիրառվում էր հատկապես սոցիալիստական երկրներում:

20-րդ դարի 50-ական թվականների երկրորդ կեսից սկսած, մեդիակրթական

ոլորտի զարգացման գործընթացում ազդարարվեց նոր փուլ: Այն պայմանավորվեց մեդիակրթական մեկ այլ, “Նշանագիտական” նոր տեսության մշակմամբ և տարածմամբ, որի շնորհիվ, մեդիադաշտը դիտարկվեց իբրև նշանային համակարգ: Ըստ սույն տեսության հետևորդների, մեդիաները մատուցում են մեդիասպառող հանրությանն արձանագրված փաստեր, որոնք նշանային բնույթ են կրում: Իսկ մեդիալսարանը նրանց կողմից դիտարկվում է իբրև նպատակաուղղված և տրամաբանորեն կառուցարկված առասպելաբանության սպառողների պասիվ զանգված: “Նշանագիտական” տեսությունը հետագայում լայն տարածում ձեռք բերեց ի շնորհիվ Ռ. Բարտի [30, 288], Տ. Մորիցի [170,51-59] և Յու. Մ. Լոտմանի [83,767], ովքեր հիմնարար հետազոտություններ իրականացնելու արդյունքում, զարգացնելով այս տեսության հայեցակարգային դրույթները, հանգել են այն համոզման, որ յուրաքանչյուր մեդիատեքստ, մեդիաարտադրանք և մեդիատեղեկատվություն, սկսած գեղարվեստական ստեղծագործությունից մինչև պարզունակ գովազդը ենթակա է մանրագնահիտ ուսումնասիրության, գնահատման և արժևորման, նրանում առկա նշանային համակարգի վերծանման միջոցով:

Իբրև մեդիակրթության ոլորտում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման գիտատեսական և մեթոդաբանական հիմք, հարկ ենք համարում առավել մանրամասն դիտարկել Մ.Մ.Բախտինի [28,15-87] և Վ.Ս. Բիբլերի [39,1120] “Մշակույթների երկխոսության” տեսությունը: Այս տեսության վերաբերյալ հայտնի մեդիամանկավարժ Ե.Վ.Բոնդարևսկայան գրել է՝ “Մշակույթների երկխոսություն” տեսության շնորհիվ, հնարավորություն է ընձեռնվում, մարդկային կացութաձևն ընկալել մշակութաբանական տեսանկյունից, տրոհելով այն ժամանակագրական և տարածական որոշակի հատվածների, դրանցից յուրաքանչյուրի սահմաններում կենտրոնանալով նրա կողմից դավանած հասարակական, հոգևոր, հուզական, բարոյական և բազմաթիվ այլ արժեքների ուսումնասիրման վրա” [37, 54]:

Ելնելով ներկայացված փիլիսոփայական հայեցակարգի տրամաբանությունից նշենք, որ անհատների, սոցիալական տարբեր խմբերի, ազգերի, ժողովուրդների, երկրների, աշխարհամասերի, պատմական դարաշրջանների միջև տեղի է ունենում այնպիսի երկխոսություն, որի ընթացքում նրանք փոխանցում են միմիանց

պատմամշակութային տեղեկատվություն, փոխադարձաբար հարստացնելով և համալրելով սեփական գիտելիքները, բարձրացնելով իրազեկվածության ու տեղեկացվածության մակարդակը: Հատկանշական է, որ արդի միջմշակութային կապերը, “Մշակույթների երկխոսություն” տեսության համապատկերում, ընկալվում են որպես, անցյալի, ներկայի և ապագայի պատմամշակութային հայեցակարգերի և գիտական հարացույցերի զարգացող և զարգացնող հերթագայված համակարգ: “Մշակույթների երկխոսություն”-ը սոսկ բառակապակցություն չէ, այն արտահայտում է խոր, իմաստավորված բովանդակություն, քանզի միավորվում են երկու այնպիսի հզոր հասկացություններ, ինչպիսիք են մշակույթն ու երկխոսությունը, երևույթներ, որոնք ներհատուկ են բացառապես բանական մարդուն, գործընթացներ, որոնք խթանում են անձի ձևավորումն ու նպաստում նրա շարունակական զարգացմանը:

“Մշակույթների երկխոսություն”-ը ենթադրում է՝ միաժամանակ և տարաժամանակ առաջացող մշակութային արժեքների ընկալում, որպես տարբեր մշակույթների միջև փոխհաղորդակցման գործընթացների իրականացման արդյունավետ եղանակ, որը ակտիվ կերպով կիրառվում է մեդիակրթության բնագավառում:

Մեր հետազոտությունը հիմնվում է նաև այն հասկացությունների վրա, որոնք լայն տարածում ու կիրառում են գտել մեդիամանկավարժության բնագավառում: Մեր կողմից ուսումնասիրված սկզբնաղբյուրների վերլուծությամբ բացահայտվեց, որ մեդիակրթության հասկացական համակարգն ունի զարգացման իր ուրույն ընթացքը, ընդլայման և տարածման իր տրամաբանությունը:

Մեդիակրթության գերակա նպատակը, զարգացման բոլոր փուլերում, եղել և մնում է, անձի մեդիագրագիտության ձևավորումը: Ուստի, ստեղծարար մեդիատեխնոլոգիաների ոլորտում ընդհանրապես և անիմացիայի ու նրա դասավանդման բնագավառում մասնավորապես, ձեռք բերված փորձի և սույն հետազոտության շրջանակներում իրացված մի շարք փորձարկումների արդյունքում, կարող ենք վստահաբար ասել, որ համակարծիք ենք այն մեդիամանկավարժների և մեդիատեխնոլոգների հետ, ովքեր գտնում են, որ անձի մեդիագրագիտությունը ժամանակակից մանկավարժի մասնագիտական գերակա իրազեկությունն է:

Մեդիակրթության երևան գալու մեկնարկային փուլում, նրա իրացման հիմնական

նյութ է հանդիսացել կինոարվեստը: Այն, իբրև մեդիակրթության միջոց, սկսեց դիտարկվել և զարգանալ դեռևս 30-ական թվականներին: Ավելի ուշ, երբ աշխարհում թափ առան տարբեր մեդիաների ստեղծման և ներմուծման գործընթացները, նկատվեց կրթությունը էկրանային արվեստների միջոցով իրականացման միտումն ու մշակվեց, սովորողների կողմից, մեդիատեխնոլոգիաների կիրառմամբ, շրջապատող իրականությունն ընկալելու որոշակի մեթոդներ, մանկավարժական գիտությունների համակարգում ձևավորվեց “Մեդիակրթություն” կամ “Մեդիամանկավարժություն” անվանումը կրող նոր գիտաճյուղ: Այս ուղղությամբ առկա, սակավաթիվ մեթոդական աշխատությունների ուսումնասիրությունների արդյունքում, առանձնացրեցինք առավել լայն տարածում ստացած, հետևյալ մոտեցումները՝

- Ընդհանուր ներառված մոտեցումը:
- Մասնագիտական, հատուկ կամ ընտրողական մոտեցումը:
- Ակումբային կամ ժամանցային մոտեցումը:

1.1. Ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման նախադրյալներն ու զարգացման օրինաչափությունները մեդիակրթության ոլորտում

Մեդիակրթությունն իր ձևավորման և զարգացման ընթացքում, անցել է պատմական մի շարք փուլեր, որոնցից յուրաքանչյուրն ունեցել է տվյալ ժամանակահատվածին բնորոշ նախադրյալներ: Հայտնի մեդիամանկավարժ, Ս.Ի.Չերեպինսկին գտնում էր, որ նախորդ դարասկզբին, մասնավորապես 1900-1918 թվականները, լուսավորության ոլորտում, հատկանշական էին կրթության որակի բարձրացման համար ծավալված պայքարով, որի խնդրո առարկան էր անձի շարունակական կրթությունն ու ինքնիրացումը [133,168]:

Ուսուցման գործընթացում, առավել գերակա դեր հաղորդվեց ուսումնական և գիտահանրամատչելի ֆիլմերին, որոնց ստեղծումն անխուսափելի էր դառնում կրթության նոր հարացույցերի ներքո փոխակերպվող համակարգային մոտեցումների արդյունքում և մեդիակրթության զարգացման յուրաքանչյուր փուլում առաջացող մարտահրավերների հետևանքով: Կինոյի ուսուցանող և դաստիարակող բնույթի, անձի ձևավորման գործընթացում նրա դերի և նշանակության վերաբերյալ առաջին

հետազոտություններն իրականացվել են դեռևս 20-րդ դարի սկզբին, որոնց արդյունքում բազմաթիվ հոդվածներ են լույս ընծայվել այնպիսի գիտական պարբերականներում, ինչպիսիք էին՝ “Կապույտ նկար”, “Կենդանի էկրան”, “Խելամիտ կինոն և դիտազնական պարագաները”, “Դաստիարակության լրաբեր”, “Ֆիլմարտադրության լրաբեր” և այլն: Տպագրված բոլոր հոդվածներում նպատակ է դրվել հիմնավորելու, ուսումնադաստիարակչական գործընթացում, գեղարվեստական, ուսումնական և գիտահանրամատչելի կինոյի, որպես դիդակտիկ հզոր միջոցի կիրառման հնարավորությունները, հեռանկարներն ու արդյունավետության պայմանները:

Նշված աշխատություններից առանձնացվել են Վ.Ա. Գոտվալդի՝ ”Ֆիլմարտադրությունը կամ կենդանի նկար” վերտառությամբ հոդվածը [52,120], Վ.Սամույլենկոյի՝ ”Ֆիլմարտադրությունն ու նրա լուսավորչական դերը” վերնագիրը կրող գիրքը [104,176], Պ. Պեռլովի՝ “Կինոարտադրությունը ժողովրդական լսարանում” գլխագրով գիտական ակնարկը [98,216-236] և այլ հետազոտություններ, որոնցում հեղինակներն ընդգծել են կինոյի, որպես մեդիատեխնոլոգիական բնույթ կրող հզոր դիդակտիկ միջոցի, ուսումնադաստիարակչական գործընթացում ներդրման և կիրառման արդյունավետությունն ապահովող երեք հիմնական մոտեցում՝

- **Հոգեբանական՝** ուղղված գեղարվեստական, ուսումնական և գիտահանրամատչելի կինոարտադրության հնարավորությունների և հեռանկարների բացահայտմանը:

- **Մեթոդական՝** ուղղված գեղարվեստական, ուսումնական և գիտահանրամատչելի կինոյի, կրթական գործընթացներում կիրառելու մեթոդների և տեխնոլոգիաների մշակմանը:

- **Ներառական՝** ուղղված ուսումնական բոլոր առարկաների դասավանդման գործընթացում գեղարվեստական, ուսումնական և գիտահանրամատչելի կինոյի ներառմանը:

Սակայն, նախորդ դարի կեսերին, երևան եկան այնպիսի հրապարակումներ, որոնց հեղինակները չէին կիսում նշված մոտեցումները: Այդ ժամանակահատվածում, ֆիլմարտադրությանն ու ուսումնադաստիարակչական գործընթացում կինոնկարն,

իբրև մեդիակրթական տեխնոլոգիայի և դիտագնական դիդակտիկ միջոցի կիրառումը մեր երկրի մի շարք մանկավարժների կողմից դիտարկվեց որպես բուրժուական դրսևորում, քանզի նրանք գտնում էին, որ դասագործընթացում կազմակերպվող կինոդիտումը, դասաժամի ապարոյուն կորուստ է և կրում է բացառապես ժամանցային բնույթ:

Այսպիսով, 20-րդ դարի առաջին կեսին, մեդիակրթական գործընթացների շուրջ առկա հակասությունների արդյունքում, նոր դիրքորոշումների, մեթոդական և տեխնոլոգիական համակարգերի ու մոդելների մշակումը դարձավ անխուսափելի: Ուստի ձևավորվեցին մանկավարժական, մեթոդական և տեխնոլոգիական նոր ուղղություններ, որոնք հետագայում, մեդիակրթության ոլորտում ընդունվեցին որպես, մեդիատեքստերի, մեդիաարտադրանքի և մեդիատեղեկատվության հետ աշխատելու դասական եղանակներ և հնարներ:

Մեդիաների բուռն զարգացման առանձնակի թափ արձանագրվեց հատկապես 20-րդ դարի վերջին տասնամյակում, երբ երևան եկան տեղեկատվական, հաղորդակցական, էկրանային և այլ, նոր սերնդի մեդիատեխնոլոգիաներ: Սկսած 1986 թվականից, մեդիատեղեկատվությունը, մեդիատեքստերն ու մեդիաարտադրանքը ձեռք բերեցին մեծ պահանջարկ մեդիասպառող լսարանի և առանձնապես երիտասարդության կողմից, նրանք տարեց տարի կուտակեցին բազմաթիվ հեռուստաալիքների, համակարգչային ծրագրերի, սոցիալական ցանցերի, տեղեկատվական կայքերի, էլեկտրոնային հանրագիտարանների, գրադարանների և հատկապես անիմացիոն հոլովակների, մուլտիպլիկացիայի, կինոարտադրության ոլորտում լայն տարածում վայելող անիմացված տեսարանների, խաղերի, գովազդների հետ այս կամ այն կերպ առընչվելու փորձ: Ակնհայտ է, որ երիտասարդների կողմից, մեդիաների նկատմամբ օր օրի աճող հետաքրքրությունը պայմանավորված է նրանց վրա հզոր ներգործություն ունեցող մի շարք ընդհանրացված առանձնահատկություններով՝ թերապևտիկ, ժամանցային, գեղագիտական, իմացական, ճանաչողական, տեղեկատվական, հաղորդակցական, բարոյական, հասարակական և այլն:

Մեր կողմից իրացված ուսումնասիրություններն ու փորձարկումները, թույլ են տալիս հանգել այն համոզմանը, որ առանց մեդիակրթական գիտելիքների, մեդիաների

նմանատիպ ներգործությունների, համահավասարեցվում և կաղապարվում է երիտասարդների մտածողությունը, նրանք առավելապես ձգտում են ոչ թե հիմնավորված, հավաստի և ստույգ, ինչպես գիտակրթական այնպես էլ հանրային բնույթի տեղեկատվության ձեռք բերմանը, այլ միտված են դեպի առասպելներ պարունակող, սենսացիոն բովանդակությամբ, ցածրակարգ մեդիատեքստերի, մեդիաարտադրանքի և մեդիատեղեկատվության սպառմանը, քանզի դրանք նպաստում են անձի հուզական լարմանը, սուր զգացողությունների առաջացմանն ու հանդիսանում են ներշնչանքի վիթխարի աղբյուր: Անհերքելի է, որ երիտասարդների կողմից, մեդիաների նմանօրինակ ընկալումը բացառելու նպատակով, հրատապ է դառնում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորումն ու զարգացումը, որն իրատեսական է մեդիակրթության արդյունավետ իրացման պարագայում: Ուստի, այսօր արդեն, ԱՄՆ-ում, Եվրոպայում և Ռուսաստանում գործող, հայտնի համալսարաններում և մանկավարժի որակավորում տվող առաջնակարգ բուհերում պատրաստում են գործիմաց մեդիամանկավարժներ և մեդիահոգեբաններ:

Դեռևս 20-րդ դարի վերջին և 21-րդ դարի առաջին տասնամյակներում մեդիաները ներթափանցեցին կրթական համակարգի բոլոր աստիճաններ, իբրև ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիա: Սակայն որոշ մանկավարժներ հաճախ նույնացնում են այն տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաների հետ:

Բացարձակ չկիսելով սույն դիրքորոշումը, փաստենք, որ տեղեկատվական հաղորդակցական տեխնոլոգիաներն այն միջոցներն են, որոնց կիրառմամբ իրացվում են մեդիատեխնոլոգիաները, հետևաբար, տեղեկատվական հաղորդակցական տեխնոլոգիաների ու մեդիատեխնոլոգիաների գործառույթները, դրանց միջոցով իրականացվող կրթական նպատակներն ու լուծվող մանկավարժական խնդիրները տարբեր են ինչպես ծավալով, այնպես էլ բովանդակությամբ ու բնույթով: Հետևաբար, մեդիատեխնոլոգիաները պետք է դիտարկել իբրև առանձին, ինքնուրույն և ամբողջական մանկավարժական տեխնոլոգիական համակարգ, մշակել մեդիակրթության միասնական հայեցակարգ, հիմք ընդունելով, ինչպես ավանդական այնպես էլ ժամանակակից էկրանային արվեստի ոլորտում մեդիամանկավարժների կողմից կուտակված արգասավոր փորձը: Այդ նպատակով, **“Անիմացիոն տեխնոլոգիաների**

կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդել”-
ի մշակման գործընթացում մանրամասն ուսումնասիրել ենք նաև մեդիակրթական հեղինակային մոդելները: Հարկ ենք համարում դիտարկել դրանցից մի քանիսը:

Յու.Ն.ՈՒսովը մեդիակրթությունը համարում է ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման ոլորտ, նրանց անհատականությունը զարգացնելու նպատակով կիրառվող, զանգվածային հաղորդակցական և տեղեկատվական միջոցների համակարգ, որի կառուցվածքային բաղադրիչներն են՝ տպագրությունը, ռադիոն, կինոն, հեռուստատեսությունը, տեսանկարը, տեսապատկերը, համակարգչային տեխնիկան և կապի բոլոր միջոցները [117,58]:

Յու.Ս.ՈՒսովի մեդիակրթական մոդելի համար հայեցակարգային հիմք են հանդիսացել գեղագիտական և մշակութաբանական մեդիակրթական տեսությունները: Յու.Ս.ՈՒսովի մեդիակրթական մոդելի մշակման, ներդրման և կիրառման նպատակն է գեղարվեստական բնույթի մեդիատեքստերում պարունակվող նյութերի միջոցով, ուսանողների անձի համակողմանի զարգացումն ու նրանց հուզական իմացության արդյունավետ ձևավորումը: Այլ կերպ ասած՝ Յու.Ս.ՈՒսովի մեդիակրթական մոդելի մշակման, ներդրման և կիրառման նպատակը, անձնավորության գեղագիտական, տեսաձայնային, պատկերավոր և հուզաիմացական զարգացնող կրթությունն է: Նշված նպատակի իրացման համար, հեղինակը առաջարկում է ուսանողների ուսումնական, արտաուսումնական և արտադասարանային գործունեության դաշտում, մեդիակրթական մոդելի ներդրման մեթոդական և կազմակերպական տարբեր եղանակներ՝ մեդիակրթական խաղերի իրացման մեթոդիկաներ, տարաբնույթ վարժանքներ, մեդիախճապատկերների ստեղծում, տեսանկարահանում, մեդիատեքստերի ընթերցում և վերլուծություն:

Յու.Ն.ՈՒսովը գտնում է որ առաջարկվող մեդիակրթական մոդելի կիրառման արդյունավետությունը հնարավոր է ապահովել, եթե այն շրջանառության մեջ դրվի բաժին առ բաժին, հաշվի առնելով ուսանողների տարիքային, անհատական և հոգեբանական առանձնահատկությունները, նրանց իմացության և մեդիատեղեկացվածության աստիճանը: Ուստի հեղինակի կողմից մշակվել են նաև մեդիակրթական սույն մոդելն ուսումնական գործընթացում ներդրման հետևյալ հիմնական բաժինները՝

✓ “Մեդիակրթություն” :

✓ “Էկրանային իրականությունը սովորողների մեդիակրթության ոլորտում” :

✓ “Մարդը - շրջակա աշխարհը, նրա իմաստավորման, նույնականացման և յուրացման հնարավորությունները”:

✓ “Մարդկային գիտակցությունը մոդելավորող, շրջակա աշխարհի յուրացման մեդիատեխնոլոգիաներ” :

✓ “Թվային հազարամյակ-քաղաքակրթության նոր փուլ” [118,3-6]:

Յու.Ն.Ուսովին է պատկանում նաև վիրտուալ /տարածական/ մտածողության զարգացման ուսումնական մեդիատեխնոլոգիական մոդելը: Յու.Ն. Ուսովի կարծիքով, վիրտուալ իրականության նույնականացումն օբյեկտիվ իրականության հետ բացարձակ է, չնայած այն հանգամանքին, որ վիրտուալ իրականությունը պատրանքային բնույթ ունի:

Սակայն մեդիագրագիտության պատշաճ մակարդակ ունեցող անձի համար, վիրտուալ մեդիադաշտում, անկասկած շոշափվում է ստեղծագործողի ներկայությունը, քանզի պատրանքն ինքնին ինչ-որ մեկի երևակայության, ստեղծագործ մտքի և ստեղծարար էներգիայի արգասիքն է: Ուստի հասարակական բոլոր ոլորտների թվայնացման պայմաններում անհրաժեշտություն է առաջանում ուսանողների շրջանում զարգացնել վիրտուալ մտածողություն, որը կնպաստի ժամանակակից բազմաշերտ և տարաչափ տարածական և ժամանակային թվայնացված իրականության ծիրում կողմնորոշմանն ու արդյունավետ գործունեության ծավալմանը:

Ա.Վ.Շարիկովի մեդիակրթական մոդելի մշակման համար հայեցակարգային հիմք են հանդիսացել քննադատական մտածողության զարգացման, մշակութաբանական և նշանագիտական մեդիակրթական տեսությունները: Ա.Վ.Շարիկովի մեդիակրթական մոդելի մշակման, ներդրման և կիրառման նպատակն է ուսանողների քննադատական մտածողության և մեդիահաղորդակցական ընդունակությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Հեղինակի համոզմամբ մեդիակրթության գործընթացում առաջարկվող մոդելի ակտիվ կիրառումը կլուծի այնպիսի կարևոր խնդիրներ, ինչպիսիք են՝

• Ուսանողների կողմից հեռահաղորդակցական տեսությունների և հայեցա-

կարգերի, հիմնական հասկացությունների, սկզբունքների, մեթոդների, տեխնոլոգիաների, օրենքների և օրինաչափությունների յուրացումը:

- Մեդիատեքստերի համարժեք ըմբռնումը, ընկալումը, գիտակցումն ու իմաստավորումը:

- Մեդիաարտադրության կանոններին, միջոցներին և ձևերին տիրապետելն ու դրանց տարածման եղանակների ու մշակույթի խստիվ պահպանումը [138,56]:

Ա.Վ.Շարիկովը մշակել է նաև մեդիակրթական սույն մոդելն ուսումնական գործընթացում ներդրման հիմնական հետևյալ բաժինները՝

- ✓ “Միջանձնային հեռահաղորդակցություն”:
- ✓ “Նշանային համակարգեր”:
- ✓ “Հաղորդագրությունների նշանակությունն ու իմաստը”:
- ✓ “Պարբերական մամուլ և զանգվածային հաղորդակցական տպագիր այլ միջոցներ”:
- ✓ “Ձայնագրություն և ռադիոտեքստ”:
- ✓ “Ֆոտոնկար և ֆոտոլրագրություն”:
- ✓ “Ֆիլմարտադրություն”:
- ✓ “Հեռուստատեսություն, տեսաձայնագրություն և մոնտաժ”:
- ✓ “Հասարակությունն ու զանգվածային հեռահաղորդակցությունը” [140,43]:

Ա.Վ.Սպիչկինի համար մեդիակրթական իր մոդելի մշակման գերակա նպատակն է եղել ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորումն ու զարգացումը:

Ա.Վ.Սպիչկինի մուտքը մեդիակրթության ոլորտ նշանավորվել է նաև հեռուստատեսային առարկայական մեդիակրթական հեղինակային մոդելի կառուցարկմամբ, որն ուղղված է հոգեկան այնպիսի գործընթացների ակտիվացմանը, ինչպիսիք են՝ ուշադրությունը, տեսողական և լսողական հիշողությունն ու երևակայությունը: Նա առանձնացնում է տեսաձայնային ընկալման հիմունքների ուսուցման առավել արդյունավետ և նախընտրելի, գործնական ու խաղային մեթոդները և սահմանում հիմնական ուղղություններն ու փուլերը, տրոհելով այն հետևյալ բաժինների՝

- “Աշխարհը հեռուստաէկրանի վրա”:
- “Հեռուստատեսային ծրագրեր”:

- “Հասկացություն հեռուստաժանրի մասին” [109,114]:

Մեդիակրթական երկրորդ մոդելին հեղինակը հաղորդեց միջառարկայական բնույթ, քանզի այն ենթադրում է զանգվածային հեռահաղորդակցության ուսումնասիրումն ավանդաբար դասավանդվող առարկաների ուսուցման սահմաններում: Սույն մոդելի հիմքում դրված են զանգվածային հեռահաղորդակցության միջոցների հայեցակարգային վերլուծության գաղափարներն, իսկ ուսումնասիրման հիմնական օբյեկտը հանդիսանում են մեդիատեքստերը:

Ներկայացված մոդելի արդյունավետությունը հիմնավորվում է, մեդիատեքստերը տարբեր տեսանկյուններից մեկնաբանելու հնարավորությամբ, ինչը հեղինակի համոզմամբ ամուր հենք է ստեղծում ոչ միայն այս կամ այն դասընթացի սահմաններում նյութի թվային կամ էլեկտրոնային կառուցարկման, այլև կառուցարկված նյութի միջառարկայական լայնածավալ կիրառման համար: Հատկանշական է որ Ա.Վ.Սպիչկինի հեղինակային մեդիակրթական երկու մոդելներն էլ ճկուն են և կարող են փոխակերպվել, հարմարացվել կրթական տարբեր համակարգերի, ուսուցման ավանդական և ժամանակակից փոխներգործուն դիդակտիկական ու տեխնոլոգիական պահանջներին:

Մեր կարծիքով չափազանց կարևոր է այն հանգամանքը, որ մեդիակրթական մոդելներում ապահովվում է տիպային ուսումնական ծրագրի և մեդիակրթության կապն ու փոխկապակցվածությունը, սահմանվում են ուսանողների մեդիագրագիտության աստիճանը որոշող չափորոշիչներ:

Լ.Ս. Զազնոբինայի մեդիակրթական մոդելի համար հայեցակարգային հիմք են ծառայել քննադատական մտածողության զարգացման և մեդիակրթության նշանագիտական տեսությունները: Այս մոդելի մշակման գերակա նպատակն է, տեղեկատվական նոր պայմաններում կողմնորոշվելու, հարմարվելու և արդյունավետ ինքնիրացվելու ուսանողների կարողությունների ձևավորումն ու հմտությունների զարգացումը: Գիտնականը կարծում է, որ մեդիակրթության գործընթացում առաջարկվող մոդելի ակտիվ կիրառումը կլուծի այնպիսի կարևոր խնդիրներ, իչպիսիք են՝

- Լսարանի կողմից մեդիատեղեկատվության համապարփակ ընկալումն ու օբյեկտիվ մեկնաբանումը:

- Լսարանի քննադատական մտածողության ձևավորումն ու զարգացումը:
- Զանգվածային մեդիաների տեղեկատվական անկանոն և հաճախ անցանկալի հոգեբանական ներգործությանը լսարանի դիմակայումը:
- Պատկերավոր կերպարների վերբալ կրկնօրինակների կառուցարկման լսարանի կարողությունների զարգացումը:
- Մեդիատեղեկատվության նշանային և խորհրդանշանային համակարգերի առանձնահատկությունների յուրացումը և գործնականում դրանց լայնածավալ կիրառումը:
- Մուլտիմեդիա ծրագրերի իրացմամբ մեդիատեղեկատվության որոնման, հայտնաբերման, պատրաստման, մշակման, ընդունման, կողավորման, փոխանցման և տարածման հմտությունների զարգացումը [59,72-78]:

Լ.Ս.Զազնոբինան մշակել է նաև հանրակրթական պարտադիր առարկաների դասավանդման գործընթացում, մեդիակրթական մոդելի ներդրման արդյունավետ եղանակներ և համապատասխան մեթոդիկա: Գիտնականի ներկայացրած մեթոդիկան ենթադրում է՝ այս կամ այն պարտադիր առարկայի դասավանդման գործընթացում մեդիատեղեկատվության ներառումը, մեդիակրթական տեխնոլոգիական միջոցների կիրառմամբ, տեսական և գործնական առաջադրանքների կատարումը, անհրաժեշտ տեղեկատվության որոնումն ու համակարգումը, պատկերավոր մեդիատեղեկատվության խոսքային կրկնօրինակի կառուցարկումն ու հակառակ փոխակերպումը, ստացված մեդիատեղեկատվության թյուր կողմերի բացահայտումը, մեդիատեքստերի գրախոսումը, նրանցում գլխավորի և երկրորդականի տարանջատումը, մեդիատեխնիկայի հետ աշխատելու գործիմացությունն ու անվտանգության կանոնների պահպանումը [60,17-29]:

Լ.Ս.Զազնոբինայի համոզմամբ առաջարկվող մեդիակրթական մոդելի կիրառման արդյունավետությունը կապահովի հետևյալ հիմնական բաժինների դասավանդումը՝

- ✓ “Մեդիակրթական խնդիրներ”:
- ✓ “Մեդիակրթական քեյսեր”:
- ✓ “Մեդիակրթական նախագծեր”:
- ✓ “Մեդիակրթական խաղեր”:

✓ “Մեդիակրթական վարժանքներ”:

✓ “Մեդիակրթական թեստավորում”:

Ներկայացված մեդիակրթական մոդելների կարևոր առանձնահատկությունը ճկունությունն ու շարժունությունն է, ինչի շնորհիվ հնարավոր է դառնում ուսումնական գործընթացում դրանց և ամբողջական և հատվածային ներդրումն ու կիրառումը: Նշենք նաև, որ մեդիակրթական ժամանակակից մոդելները կարող են կիրառվել կրթության տարբեր աստիճաններում և մակարդակներում, մասնագիտացման և վերապատրաստման գործընթացներում, առօրյա կյանքում և կենցաղում:

Անհրաժեշտ ենք համարում անդրադառնալ և մանրամասն վերլուծության ենթարկել նաև ՀՀ մեդիակրթական ոլորտում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման նախադրյալներն ու առանձնահատկությունները, այս դաշտում տիրող առկա վիճակը, զարգացման հնարավորություններն ու հեռանկարները:

Մեդիակրթության ոլորտում առավել հայտնի ներկայացուցիչներից է հոգեբանության դոկտոր, պրոֆեսոր, մշակութաբան, կինոքննադատ, մեդիամանկավարժ Դ.Ն.Աբրահամյանը: Նա իր գիտական գործունեությունը սկսել է Երևանում, միաժամանակ ակտիվ մասնակցություն ցուցաբերելով Ռուսաստանի կինոկրթական շարժմանը և հանդիսանալով ՌԴ կինոկրթության ոլորտի գործիչների միության իսկական անդամ: Դ.Ն.Աբրահամյանն, ընկալման հոգեբանության, գեղարվեստական ստեղծագործության և կինոկրթության հիմնախնդիրներին է անդրադարձել իր կողմից հեղինակած գիտական ավելի քան 50 աշխատություններում: Նրա մանկավարժական հայացքները հաճախ սահմանային բնույթ էին կրում, քանզի լինելով կրթության մեդիականացման, ուսուցման և դաստիարակության ազատականացման և նորամուծությունների կողմնակից, Դ.Ն.Աբրահամյանը բացասական դիրքորոշում է արտահայտել, նորաթուխ մանկավարժների կողմից, տարիներով և արգասավոր փորձով ստուգված, դասական մանկավարժության, ավանդական տեխնոլոգիաների, մեթոդների ու միջոցների նկատմամբ դրսևորվող ժխտողական վերաբերմունքի վերաբերյալ [20,54]:

Նա գտնում էր, որ թե մանկավարժության և թե որևէ այլ գիտության մեջ, անթույլատրելի է խեղաթյուրել պատմականության սկզբունքը, քանզի նման պարա-

գայում, անխուսափելի է դառնում մարդու գիտակցական ոլորտում ձևավորվող և հաղորդակցական գործընթացներում դրսևորվող սոցիալ-մշակութային արժեքների խեղաթյուրումը, վերանում է իրադարձությունների միջև պատճառահետևանքային և տրամաբանական կապը [21,6-15]:

Դ.Ն.Աբրահամյանը, հիմք ընդունելով, Դ.Ս.Լիխաչովի [82,157-168], Լ.Վ.Տարասովի [114,223], Մ.Ս.Պետրովայի [99,187], Ա.Ա.Տարկովսկու [25,200] կողմից մշակված՝ մշակույթի զարգացման տեսությունները, դիտարկելով դրանք, որպես աշխարհի ժամանակային-տարածական պատկերի փոփոխման տեսլականներ, համոզված էր, որ եթե դրանցից յուրաքանչյուրը լրացվի խաղի և գեղարվեստական ստեղծագործության ընդհանուր հոգեբանական հայեցակարգերով, ապա հնարավորություն կընձեռնվի ընդլայնելու մշակույթի հոգեբանական իմաստավորման սահմաններն ու խորացնելու նրա կուտակային գործառույթների վերաբերյալ արդի պատկերացումները: Առաջացած խնդրի լուծման ուղիներից, առավել արդյունավետը, Դ.Ն. Աբրահամյանը համարում էր խաղային բազմաբնույթ տեխնոլոգիաների կիրառումը, դիտարկելով այն, իբրև, ավանդական մանկավարժությունից, դեպի մեդիակրթություն անցում կատարելու, դրանք մեկտեղելու, համատեղելու և ներդաշնակեցնելու մեթոդական ճկուն հնար:

Մեդիակրթական գործընթացը, գիտնականի պատկերացմամբ իրենից ներկայացնում է, մեդիակրթության գեղագիտական և մշակութաբանական տեսությունների հենքով ձևավորված և հերթագայված գործողությունների տրամաբանական շղթա պարունակող մոդել: Եվ, քանի որ, ըստ նրա կողմից առաջ քաշած հայեցակարգի, մշակութաբանական մոտեցման համապատկերում, կրթական բոլոր գործընթացների առանցքը համարվում է մարդն, իբրև մշակույթի, այլ անձանց և ինքն իր հետ ակտիվորեն փոխներգործող ազատ անհատականություն, ապա այս պարագայում մեդիակրթության նպատակը, Դ.Ն.Աբրահամյանի համոզմամբ, անձի մոտ տարաբնույթ մեդիատեքստերի, մեդիաարտադրանքի և մեդիատեղեկատվության գեղարվեստական վերլուծություն կատարելու կարողության ձևավորումն է, գեղագիտական ընկալման և գեղագիտական ճաշակի զարգացումը, մեդիադաշտում փոխգործակցության և

համագործակցության վերաբերյալ սահմանված և շրջանառվող հիմնական օրենքների, կանոնների, գործիքակազմի ու լեզվի պատշաճ իմացությունը:

Նա գտնում էր, որ մեդիակրթության մշակութաբանական և գեղագիտական տեսությունների շրջանակներում, ուսանողների հետ իրացվող ուսուցման հիմնական բովանդակությունը, մեդիամշակութային լեզուն և հեղինակային դպրոցների ձևավորման ու զարգացման պատմական փուլերն են:

Դ.Ն.Աբրահամյանն, իր մեդիամանկավարժական գործունեության ծավալման ընթացքում, հիմնվում էր դիդակտիկական՝ պարզից դեպի բարդը սկզբունքին, ձևավորելով, սույն սկզբունքով ընտրված մեդիատեքստերից, մեդիաարտադրանքից և մեդիատեղեկատվությունից բաղկացած ստեղծագործական համակարգային հայեցակարգ, որով ի ցույց դրվեց, ուսումնասիրվող երևույթների կառուցվածքում “հորիզոնական” կապերի նկատմամբ “ուղղահայաց” կապերի գերակայությունը:

21-րդ դարասկզբին, ելնելով ժամանակի մարտահրավերներից, ՀՀ կրթական համակարգում, առավել կարևորվեցին մեդիակրթական գործընթացները: Արդի երիտասարդները բավական հմտացած են մեդիատեխնիկայի առօրիայում և կենցաղում կիրառման գործընթացներում և հատկանշական է, որ այդ կարողությունները նրանք ձեռք են բերում դեռևս մանկության և դեռահասության շրջանում: Սակայն նման ընդունակությունները որևէ աղերս անգամ չեն կարող ունենալ, այն մասնագիտական գիտելիքների, տեխնոլոգիական կարողությունների և տեխնիկական հմտությունների հետ, որոնց առկայության պարագայում միայն, անձը համարվում է մեդիագրագետ:

Ասվածից հետևում է, որ մեդիակրթության, իբրև մանկավարժության գիտաճյուղի ոլորտում, նույնպես գերակա է համարվում տեսության և պրակտիկայի փոխադարձ կապը, որն ապահովում է, ձեռք բերված գիտելիքների հիման վրա անձի կիրառական կարողությունների և գործնական հմտությունների ձևավորումն ու մասնագիտական գործիմացության զարգացումը: Ուստի հարկ ենք համարում դիտարկել ՀՀ մեդիակրթական դաշտը, որտեղ առաջատար դիրքերում են՝

<https://www.dpir.mskh.am>,

<https://www.mediaeducation.am>,

<https://www.com/TumoCenter>,

<http://www.aybschool.am>

<https://www.facebook.com/SahakyantsAnimationStudio/> կայքերը, որոնք առանձնանում են մեդիակրթական կենտրոնների գործունեության վերաբերյալ հավաստի տեղեկատվության իրազեկմամբ, տարածմամբ և փոխանցմամբ:

Այսպես, <https://www.mediaeducation.am/mission.html>, մեդիակրթական կայքի ուսումնասիրության արդյունքում, առանձնացրեցինք առավել բարձր արդյունավետությամբ իրացվող գործառույթները՝

- ❖ Հայաստանում մեդիասպառողների մեդիագրագիտության ձևավորման և զարգացման խթանումը:

- ❖ Զանգվածային տեղեկատվական դաշտում պետական քաղաքականության մշակման և տարածման գործընթացներին մասնակցությունը:

- ❖ Կրթական համակարգում զանգվածային լրատվամիջոցների և տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ներդրման, նոր ուսումնական միջավայրի և համագործաբացային մանկավարժական մթնոլորտի ստեղծման, կրթական ծրագրերի հարստացման և դրանց կիրառական բնույթ հաղորդելու, տեսության և պրակտիկայի փոխկապակցվածությունն ամրապնդելու նպատակային գործընթացներին աջակցումը:

- ❖ Մեդիակրթության բնագավառում, գիտահետազոտական աշխատանքների ծավալման խրախուսումը:

- ❖ Մեդիակրթական խնդիրներով զբաղվող և մեդիակրթության զարգացմանը նպաստող միջազգային կազմակերպությունների և մեդիակենտրոնների հետ կապի և համագործակցության հաստատումը:

- ❖ Կրթական համակարգի կատարելագործմանը միտված օրինաստեղծ գործունեության ակտիվությունը:

- ❖ ՀՀ կրթական հաստատությունների միջազգային մեդիակրթական ծրագրերի մեջ ընդգրկումն ու մասնակցության ապահովումը:

www.mediaeducation.am կայքի կառուցվածքային բաղադրիչներն են՝

- Մեդիանախագծերը:
- Էլեկտրոնային գրադարանը:

- Պատկերասրահին ու տեսադարանը
- Մեդիակրթական շտեմարաններ, ծրագրեր, գիտաժողովներ, վարժանքներ, համալսարանական և դպրոցական կայքեր, օրագրեր, քննարկումներ:

Հայաստանում լայն տարածում է ստացել մեդիակրթական մեկ այլ՝ **www.dpir.mskh.am** կայքը: Այնտեղ արտացոլվում է “Մխիթար Սեբաստացի” կրթահամալիրի գործունեությունը՝ ուսումնադաստիարակչական աշխատանքները, աշակերտական կյանքը, ժամանցային նախագծերն ու կրթական ծրագրերը: “Մխիթար Սեբաստացի” կրթահամալիրը, մեդիակենտրոն է, որը հանրությանը ներկայանում է իբրև ընդհանուր մեդիա կրթություն իրականացնող միավոր, որն ամբողջացնում են՝ մեդիագրադարանը, հանրակրթական դպրոցի պաշտոնական կայք-էջը, մեդիա-ինքնակրթություն, մեդիաօլիմպիադա, մեդիափառատոն խորագրերով օրագրերը /բլոգեր/, էլեկտրոնային մանկավարժական ժողովածուն և “Անհատական համակարգիչն-ընկեր է ուսուցման մեջ” ծրագիրը: Հատկանշական է, որ մեդիակրթական այս պաշարներից ակտիվորեն օգտվում են, ոչ միայն նշված կրթահամալիրի սովորողներն ու մանկավարժները, այլ նաև կրթական այլ հաստատությունների ներկայացուցիչներ:

Թումոյի **https://www.com/Tumo Center** կայքը լուսաբանում է սույն ստեղծարար տեխնոլոգիաների յուրատեսակ կրթական մեդիակենտրոնի աշխատանքները: Թումոն, իր տեսակի մեջ աննախադեպ է և գործունեության ոչ այնքան տևական ժամանակահատվածում, ձեռք է բերել բարի համբավ և համաշխարհային ճանաչում, տարածվել հայաստանի մարզերում, և մեդիակրթական դաշտ ներգրավել բազմա-հազար երիտասարդների:

Թումո ստեղծարար տեխնոլոգիաների կենտրոնը բացվել է Երևանում 2011 թվականին: Բացումից ի վեր Թումոն 12-18 տարեկան հազարավոր պատանիների տրամադրում է արտադպրոցական ուսուցում թվային մեդիաների ոլորտում: Ուղղորդվելով հմուտ մեդիամանկավարժների կողմից, ինչպես նաև իրենց տրամադրության տակ ունենալով վերջին սերնդի թվային գործիքները, ուսանողներն իրականացնում են իրենց անհատական ուսումնական ծրագիրը Թումո աշխարհի միջոցով, որն իրենից ներկայացնում է հատուկ մշակված ուսումնական հարթակ:

Մասնագիտացված դասընթացները, աշխատարաններն ու միջոցառումները ուսանողներին հնարավորություն են տալիս կիրառել իրենց գիտելիքներն ու հմտությունները նաև գործնականում: Թումոյի չորս հիմնական ոլորտներն են՝ **անիմացիան, խաղերի ստեղծումը, կայքերի մշակումն ու ֆիլմերի ստեղծումը**: Կրթական ոլորտների հետ մեկտեղ ուսանողները նաև ծանոթանում են 21-րդ դարի զանազան հմտությունների, ինչպիսիք են 3D մոդելավորումը, երաժշտությունը, ռոբոտաշինությունը, լուսանկարչությունը, գրաֆիկական դիզայնը և այլն:

Այսպիսով, **Թումոն**, արտադպրոցական ուսումնական նոր մեդիամիջավայր է, ուր հազարավոր պատանիներ ուսանում են սեփական հանձնառությամբ, Թումոյի դասընթացավարները կենտրոնի ուսումնական ոլորտների ասպարեզում բարձրակարգ և առաջատար մասնագետներ են: Թումոյի ուսանողները, զինված լինելով ավելի լայն աշխարհայացքով, առաջադեմ փորաձառությամբ ու աշխատանքային մրցունակ թղթապանակներով, նպաստում են իրենց ապագա մասնագիտական վերելքին:

«Այբ» դպրոցը ստեղծվել է «Այբ» կրթական հիմնադրամի կողմից: «Այբ» հիմնադրամը հիմնադրվել է 2006 թվականին, այնպիսի մարդկանց կողմից, ովքեր սեփական ձեռքբերումներն ու հաջողությունները համարում են որակյալ կրթության արդյունք և կամենում են միասնական ու համակարգված ներդրումներով ստեղծել բարձրորակ կրթական միջավայր:

Ցանկանալով նպաստել Հայաստանի զարգացմանը և ունենալով իրենց ժամանակը, ջանքերն ու նյութական միջոցները ներդնելու բազմաթիվ հնարավորություններ՝ «Այբ»-ի հիմնադիրներն ընտրեցին երկիրը բարեփոխելու ամենաշնորհակալ և երաշխավորված ձևը՝ կրթել նոր սերունդ, ներդրում կատարել ապագայի մեջ և հանուն ապագայի: Այսպես հիմնադրվեց «Այբ» **ակումբը**, որն էլ իր հերթին ձևավորեց «Այբ» **կրթական հիմնադրամը**՝ որպես ակումբի կրթական ծրագրերն իրականացնող կազմակերպություն: «Այբ»-ի առաքելությունն է համախմբել հասարակությունը մեդիակրթության գաղափարի շուրջ, ձևավորել և զարգացնել այս գաղափարին աջակցողների համաշխարհային ցանց, ստեղծել մարդկանց համայնք, ովքեր գիտակցում են կրթության և հատկապես մեդիակրթության միջոցով մեդիագրագետ սերունդ ձևավորելու որոշիչ դերը Հայաստանի ապագայի տեսլականն

իրագործելու ճանապարհին: Իր գործունեության կարճ ժամանակահատվածում «Այբ» հիմնադրամը կյանքի է կոչել մի շարք կարևոր ծրագրեր՝

- «Առարկայական խորացված դասընթացները», որոնց շրջանավարտներն այսօր ուսանում են աշխարհի լավագույն բուհերում:

- Արդիական ուսումնական «ԱյբԼաբ» լաբորատորիաները, որոնք նախագծվել և հիմնվել են Երևանի ու մարզերի մի շարք դպրոցներում և որոնց ցանցն օր օրի ընդլայնվում է:

- Միջազգային մրցույթները՝ «Կենգուրու», «Ռուսական արջուկ», «Պատանի քիմիկոսների համահայկական մրցաշար», որոնք Հայաստանում դարձել են ամենասիրված ու ամենազանգվածային դպրոցական մրցույթները՝ ամեն տարի իրենց շարքերում ընդգրկելով ավելի քան 50.000 սովորող:

- «Վարպետության դասերը», որոնք կազմակերպվում են ուսուցիչների համար՝ օգնելու նրանց քայլել ժամանակի գիտական ու տեխնոլոգիական զարգացումներին համընթաց, և շատ այլ ծրագրեր:

2011 թվականին բացվեց «Այբ» կրթական հանգույցի» առաջին բաղադրիչը՝ «Այբ» ավագ դպրոցը: «Այբ» դպրոցում դասավանդումն իրականացվում է Արարատյան բակալավրիատ (ԱԲ) ծրագրով: ԱԲ-ը կրթության գերազանցության ծրագիր է, որը հիմնված է դարերի խորքից եկող իմաստության, սեփական ինքնության գիտակցման և համաշխարհային կրթության լավագույն ձեռքբերումների վրա:

ԱԲ-ի նպատակն է ձևավորել անընդհատ սովորողների պտղաբեր համայնքներ՝ յուրաքանչյուրին ընձեռելով սեփական ներուժն իրագործելու և ապագայի պատասխանատվություն ստանձնելու լիարժեք հնարավորություն:

ԱԲ-ի փիլիսոփայությունը խարխսված է ութ սկզբունքների վրա, որոնք արտահայտում են ԱԲ-ի դպրոցների ինքնությունը և ապահովում կրթական ծրագրերի իրականացման արդյունավետությունը, մարդկային փոխհարաբերությունների ներդաշնակությունը, ուսումնական միջավայրի ներքին շունչը և համայնքաշինական արժեքների սերմանումը: ԱԲ-ն ամբողջական կրթության ծրագիր է: Մարդու ստեղծագործական ներուժի արթնացումն անձի մեդիագրագիտության արդյունավետ ձևավորման հիմքն է: Արարման ուրախությունը մարդուն դարձնում է հավերժ սովորող:

ԱԲ-ը ձևավորում է այնպիսի միջավայրեր, ուր սովորողները ճանաչելով ստեղծում են և ստեղծելով ճանաչում՝ ներգրավվելով տարբեր առարկայական և միջառարկայական ծրագրերում: Միավորելով գիտությունը, արվեստը և կրթությունը, դասավանդման գործընթացում և այլ կրթական ծրագրերում ներգրավելով գիտնականների և արվեստագետների՝ կրթական միջավայրը լցվում է ստեղծարար ներուժով, նորարարական մոտեցումներով և ճկուն լուծումներով: **ԱԲ**-ը միավորում է կրթությամբ կայացած և կրթության մեջ ներդրում կատարելու ցանկություն ունեցող մարդկանց, ովքեր պատրաստ են պատասխանատվություն ստանձնելու՝ նոր սերնդին կրթությամբ իրագործվելու հնարավորություն տալու: Նրանց ներկայությունը անգնահատելի կերպարային ազդեցություն է թողնում սովորողների վրա և տալիս կրթությամբ կայանալու և բարձունքների հասնելու վստահություն: ԱԲ ծրագրին մասնակից մարդկանց այս բացառիկ ցանցն այսօր գործում է նաև որպես մենտորական հզոր համակարգ, ուր ամեն մեկը, օգտագործելով իր գիտելիքը, փորձն ու կապերը, նպաստում է նոր տաղանդի բացահայտմանն ու զարգացմանը՝ այն համոզմամբ, որ կյանքում կայանալուց հետո նա էլ ձեռք կմեկնի իրենից հետո եկողներին:

Ռոբերտ Սահակյանցի անիմացիոն ստուդիան գրանցվել է 2010 թվականին՝ հայտնի հայ անիմատոր Ռոբերտ Սահակյանցի զավակների՝ Դավիթ, Նանա եւ Հայկ Սահակյանցների ջանքերով և ղեկավարությամբ: Այս ստուդիայի ձևավորման և արդյունավետ զարգացման համար, ստեղծագործական և արտադրողական հենք հանդիսացավ, դեռևս 1968թ-ին, “Արմենֆիլմ” ստուդիայում, Վալենտին Գեորգիևիչ Պողպոմոզովի կողմից ստեղծված անիմացիոն ստուդիան, ուր, 1971 թվականից սկսած, աշխատել է հայտնի անիմատոր Ռոբերտ Սահակյանցը, ով իր նկարահանած, հանրությանը հայտնի և սիրելի բոլոր անիմացիոն ֆիլմերի և նկարիչն է, և սցենարիստը, և անիմատորը և ռեժիսորն ու տեխնիկական տնօրենը միաժամանակ: Արդեն 1972 թվականին Ռոբերտ Սահակյանցը ձևավորեց իր թիմը, որը 40 տարի շարունակ թողարկեց ավելի քան 180 մուլտֆիլմ և տիկնիկային ֆիլմեր, որոնք հզոր ներգործություն էին ունենում յուրաքանչյուր երեխայի անձի համակողմանի և

ներդաշնակ ձևավորման և զարգացման գործընթացում, լուծում տալով դաստիարակչական տարաբնույթ խնդիրների:

Առաջին ֆիլմերից սկսած, որոնց շարքում էր նաև 1975 թվականին ստեղծված “Աղվեսագիրք” /FOX’S BOOK/ անիմացիոն ֆիլմը, Ռոբերտ Սահակյանցի ղեկավարության ներքո գործող ստուդիան հաստատվեց որպես հայկական անիմացիայի միանձնյա առաջատարը: Նրա շուրջն, իբրև ԽՍՀՄ տարածքում ստեղծագործող լավագույն ռեժիսորներից մեկի, համախմբվեցին գործիմաց անիմատորներ, բազմաթիվ տաղանդավոր և փորձառու արվեստագետներ, որոնցից շատերը մինչ օրս շարունակում են աշխատել Սահակյանցից ժառանգած ավանդույթներով և օրենքներով:

2009-ին Ռոբերտ Սահակյանցը սկսեց աշխատել հինգ նախագծերի վրա, որոնք թողարկվելու էին բոլորովին այլ ձևաչափերով և այդ նախագծերից մեկը՝ հայ գրող Ղազարոս Աղայանի հայտնի հեքիաթի վրա հիմնված, “**Անահիտ**” լիամետրաժ անիմացիոն ֆիլմն է, որի ստեղծման գործընթացում ունեցել ենք մեր համեստ ներդրումը, հանդիսանալով ֆիլմի անիմատորներից մեկը:

Հայաստանում գործում է նաև Տիգրան Հայրապետյանի անվան մեդիագրադարանը և www.gradaran.mskh.am կայքի շնորհիվ, այն հասանելի է ոչ միայն ուսանողների, մանկավարժների և այլ ոլորտի մասնագետների համար, այլ նաև յուրաքանչյուր մեդիասպառողին: Սույն մեդիագրադարանի հիմնական առաքելությունը տարաբնույթ գրքերի և դասագրքերի, մեթոդական ուղեցույցերի և ձեռնարկների թվայնացումն ու կրթական էլեկտրոնային պաշարների ստեղծման է: Այսպիսով, մանրազնին ուսումնասիրելով վերջին քսան ամյակում մեդիակրթության ոլորտի զարգացման ընթացքը Հայաստանում, առանձնացրեցինք երեք հիմնական փուլ՝

1. Նախորդ դարի 90-ական թվականների առաջին կեսին, երբ որոշ չափով իրացվում էին, դեռևս խորհրդային կրթական համակարգում մշակված ծրագրերը, քանզի այդ ժամանակահատվածում, նորանկախ պետության ներսում իրականացվող բոլոր գործընթացներն ուղղվում էին քաղաքական, տնտեսական և ուժային կառույցների բարեփոխմանն, արդյունքում ստվերում թողնելով կրթական համակարգը: Ելնելով այս հանգամանքից, կրթության և գիտության բնագավառներում դեռ

շարունակում էր գործել խորհրդային մոդելը, սակայն այս փուլում ոլորտի զարգացման գործում զգալի է մեդիամանկավարժ՝ Դ.Ն.Աբրահամյանի դերը:

2. Նախորդ դարի 90-ական թվականների երկրորդ կեսին՝ երբ դադարեցվեց, մինչ այդ գոյություն ունեցող մեդիակրթական ծրագրերի իրացումն, ինչը պայմանավորված էր, նորանկախ պետության ծանր սոցիալական, տնտեսական և քաղաքական ներքին ու արտաքին իրադրությամբ:

3. 21-րդ դարի սկիզբ՝ երբ մեդիակրթական գործընթացների շուրջ նկատվեց որոշակի աշխուժություն: Մանկավարժական նոր հարացույցի և թարմացված կրթական հայեցակարգերի ներքո ստեղծվեցին մեդիակրթական նոր կենտրոններ, հիմնվեցին դպրոցներ, թվայնացվեցին կրթական անհրաժեշտ պաշարները, զարգացում ապրեցին մեդիաները, տեղեկատվայնացվեց հասարակությունը:

Կատարված վերլուծությունների արդյունքում հանգեցինք այն համոզման, որ ՀՀ-ում, մեդիակրթական գործընթացները ծավալվում են մեծամասամբ արտաուսումնական և արտադասարանական աշխատանքներում: Մեդիակրթությունը ներառված չէ պետական կրթական ծրագրերում կրթության համակարգի և ոչ մի մակարդում, չկան տեսական-մեթոդական հետազոտություններ, կապված առկա փորձի իմաստավորման, նրա վերլուծման և ընդհանրացման հետ:

Մեր կարծիքով, առկա է նաև լեզվամշակութային խոչնդոտ, քանզի մեդիաներով տարածվող և փոխանցվող մեդիատեքստերի, մեդիաարտադրանքի և մեդիատեղեկատվության ճնշող մեծամասնությունը հայերեն է, ինչը զգալի նեղացնում է, Հայաստանում քիչ թե շատ առկա մեդիակրթական փորձի ուսումնասիրման, վերլուծման, յուրացման, տարածման և փոխանցման հնարավորությունների սահմաններն ու շրջանակները երկրից դուրս:

Ուրախալի է, որ այսօր, ՀՀ կրթական համակարգում արդեն առավել հաճախ կարելի է հանդիպել մեդիակրթության առանձին տարրեր, այդ ու հանդերձ, մեր կարծիքով, չկան կամ համակարգված չեն, ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորմանը նպաստող տեխնոլոգիական համակարգեր, աշխատարաններ, մեթոդական մոդելներ, ուղեցույցեր և մեթոդիկաներ, իսկ պետական մակարդակով մշակված և մեդիակրթության զարգացմանն ուղղված երկարաժամկետ և հեռա-

նկարային ծրագրեր, որոնց շրջանակներում, մանկավարժական բուհերում կպատրաստվեն, կորակավորվեն և կթողարկվեն գործիմաց մեդիամանկավարժներ և մեդիահոգեբաններ ընդհանրապես գոյություն չունեն:

1.2. Անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման պատմական փուլերը

Անիմացիոն արվեստն ունի իր ուրույն, հագեցած և բավական հետաքրքիր պատմությունը: Եվ որքան էլ որ, առաջին հայացքից զարմանալի թվա, այն ավելի հին է քան կինոարվեստը: Շարժում արտահայտելու և փոխանցելու վառ դրսևորումներն առավել ցայտուն իհայտ են եկել հին Եգիպտոսի և Հունաստանի մշակույթներում, ինչն արտացոլվել է քանդակների գոգավորմամբ, փարավոնների դամբարանների և տաճարների գեղանկարչությամբ:

“Անիմացիա” /շարժանկար/ եզրույթը ունի աստվածաբանական ծագում: Այն ֆրանսերեն լեզու է ներթափանցել XIV դարում և “Ֆրանսերեն լեզվի գանձերը” վերտառությամբ, XIX – XX դարերի բառարանում “անիմացիա” բառը սահմանված է իբրև՝ **“Կյանքի կոչող, կյանք տվող, կենսական շունչ հաղորդող գործողություն”**: Հետագայում, Ժակ Ֆրիդմանն անիմացիոն /շարժանկարային/ արվեստը դիտարկեց որպես երեխային, նրա զարգացման միջավայրի հետ ներդաշնակեցնելու տեխնոլոգիա, ինչի արդյունքում XX դարի վերջին անիմացիոն արվեստը գրավեց իր որոշակի և հաստատուն տեղը մարդկային հասարակության զարգացման բոլոր ոլորտներում: Սակայն մինչ XX դարի 60-ական թվականներն այն չունեց որևէ գիտական հիմնավորում կամ տեսական իմաստավորում, ինչը անիմատորներ՝ Ռ. Լաբուրին և Պ. Բեռնարը համարում էին օրինաչափ, քանզի գտնում էին, որ անիմացիոն տեխնոլոգիաների ոլորտում, որևէ գիտական հետազոտություն իրականացնելն անհավանական բարդություններ է առաջացնում, ելնելով այն հանգամանքից, որ գրեթե անհնար է բաժանել և դասակարգել անիմացիայի ստեղծման տարածությունն, առանձնացնել անիմացիոն գործունեության ուղղություններն ու անիմացիայի տեսակները: Նրանք անիմացիան համարում են՝ ”համընդհանուր հասարակական երևույթ, որն անհնար է

դասել բազմաթիվ և բազմազան մասնագիտական ոլորտներից որևէ մեկին միայն” [154,12]:

Սույն գաղափարը հիմնավում է անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման պատմական փուլերի ուսումնասիրմամբ: Այսպես, անիմացիայի ստեղծման և զարգացման գործընթացներն ունեն ավելի քան 100 տարվա պատմություն, ընդ որում դրանք տեղի են ունեցել քաղաքակրթության զարգացման տարբեր ժամանակահատվածներում և երկրներում: Առաջին անգամ, անիմացիայի ստեղծման և զարգացման փուլերը դասակարգվել են “Կվարտալնիկ ֆիլմովի” վերտառությամբ Լեհաստանում լույս ընծայվող ժողովածուի, անիմացիայի հիմնախնդիրներին նվիրված հատուկ համարում [165,55]: Այնուհետև, հիմք ընդունելով արդեն շրջանառվող ժամանակագրությունը, 2000 թվականին, ուկրաինական “Կինո-կոլո”/Кіно-коло/ ամսագրի 7-րդ համարում հրապարակվեց նրա լրամշակված տարբերակը [164,72]:

Սակայն, մեր կարծիքով, անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման պատմագրությունը շատ ավելի խոր ներկայացման կարիք ունի: Ուստի փորձենք ներկայացնել հիմնախնդրի վերաբերյալ իրացված մեր բազմակողմանի և հանգամանալից ուսումնասիրությունների արդյունքում կատարված ժամանակագրական դասակարգումը:

Դեռևս մեր թվարկությունից առաջ, Հին Հռոմում ապրող և ստեղծագործող անտիկ շրջանի փիլիսոփա Լուկրեցիոսն, իր “Իրերի բնության մասին” վերնագրով հայտնի աշխատության շարադրանքում, նկարագրել է շարժվող նկարները պատին արտացոլելու հարմարանքը: Իսկ ահա չինական ստվերների թատրոնի վերաբերյալ տեղեկությունները մեզ են հասել 10-11-րդ դարերից և այն, բազմաթիվ արդի անիմատորների կողմից դիտարկվել է իբրև ապագա անիմացիոն ֆիլմերի նախատիպ: Արդեն 15-րդ դարում ի հայտ են գալիս գրքանման այնպիսի փաթեթներ, որոնք արագ բացելու դեպքում, առաջանում էր նկարի շարժման տպավորություն:

Անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման պատմագրության մեջ, առանձնակի հետաքրքրություն է ներկայացնում 17-րդ դարի կեսին, Ատանասիուս Կիրշերի կողմից ստեղծված, կախարդական լապտերը /*Laterna magica*/, որի միջոցով թափանցիկ ապակու վրա արտացոլվում էին տարբեր պատկերներ: Սակայն

կախարդական լապտերն առավել լայն կիրառում և տարածում է գտնում միայն 18-րդ դարում և հատկապես Եվրոպայում գործող շրջիկ թատրոնների ներկայացումների ժամանակ: 19-րդ դարի ընթացքում իրականացվում էին շարժման օպտիկական պատրանքներ ստեղծելու միջոցների ակտիվ որոնումներ: Այդ որոնումների արդյունքում, մեկը մյուսի ետևից հայտնվեցին տարատեսակ խաղալիքներ և պարզ սարքեր, որոնց միջոցով քիչ թե շատ հնարավոր դարձավ մոտենալ նախանշված նպատակին:

Այսպես, 1831 թվականին, բելգիացի ֆիզիկոս Իոզեֆ Անտուան Պլատոն հայտնագործեց ֆենիկիստոդիտակը, որը հետագայում փոխակերպվեց և վերանվանվեց ֆանտոդիտակ: Այն բաղկացած էր, մեկ առանցքի շուրջ պտտվող երկու սկավառակներից, որոնցից առաջինում առկա անցքից, պտույտի արդյունքում ստացվող անիմացված պատկերն արտացոլվում էր երկրորդի մակերեսին: 1832 թվականին, նույն սկզբունքով, ավստրիացի պրոֆեսոր Սիմոն ֆոն Շտամպեֆեռը ստեղծեց ստրաբոդիտակը, որի միջոցով շարժվող նկարներն անվանվեցին ստրաբոտեսարաններ: 1834 թվականին երևան եկած կենդանադիտակը, որի միջոցով հնարավոր դարձավ կենդանացնել ժապավենի վրա փակցված նկարները, ստեղծեց անգլիացի գիտնական Ջորջ Խորները: Սույն սարքավորումը նախատիպն է, 1960 թվականին ֆրանսիացի Դեզվիլի կողմից լրամշակված և ամերիկացի Ռիլյամ Լինկոլնի կողմից կատարելագործված կենդանադիտակի:

1853 թվականին ավստրիացի դուքս ֆոն Ռիխացիուսն առաջինն էր, ով անիմացիաները արտացոլեց էկրանին: Նրանից հետո արդեն, ամերիկացի Կոլման Սելերը հանրությանը ներկայացրեց իր երկարամյա և քրտնաջան պրպտումների արդյունք հանդիսացող կինոդիտակը, որի միջոցով, հանդիսատեսի ներկայությամբ պտտելով ըստ հերթականության փակցված նկարներով թմբուկը, ցուցադրում էր միմյանց հաջորդող, տրամաբանորեն փոխկապակցված շարժական գործողությունների շղթա:

Այս հայտնագործությունը հիմք հանդիսացավ ֆրանսիացի Էմիլ Բեյնոյի համար, ով տարիներ անց՝ 1877 թվականին, ստեղծեց պարոքսինոդիտակը, որի տարբերությունը կինոդիտակից կայանում էր նրանում, որ թմբուկն այլևս չունեի պտտեցնելու կարիք, այն շնորհիվ գյուտարարի կողմից մշակված մեխանիզմի պտտվում էր ինքնուրույն:

Ավելի ուշ, 1980 թվականին, Էմիլ Ռեյնոյի աշակերտ՝ Էդուարդ Մեյբրիջը, ստեղծեց իր կենդանադիտակն ու հայտնեց այն հաստատ համոզմունքը, որ այս սարքով նպատակահարմար է կենդանություն հաղորդել բացառապես կենդանիներին, այդ իսկ պատճառով, անիմացիոն ֆիլմերի պատմագրության ոլորտում, Էդուարդ Մեյբրիջը մնաց իբրև անշունչ կենդանիներին, շունչ հաղորդող անիմատոր:

Անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման գործընթացում զգալի ավանդ ունի նաև Գերման Կաստլերը, ով 1885 թվականին հայտնագործեց առաջին մուտոդիտակը, որը կատարում էր գրեթե նույն գործառույթներն, ինչ նախորդները, սակայն մեծապես տարբերվում էր դրանցից ոչ միայն ծավալային առումով, քանի որ կարող էր ներառել հազար և ավելի նկարներ, այլ որ ամենա հատկանշականն է, ուներ նաև հատուկ ակնոցներ: Ռուստի այս սարքը կարելի է պայմանականորեն դիտարկել, իբրև արդի տարաչափ անիմացիոն ֆիլմերի նախատիպ, իսկ հեղինակին նախահայր: Հարկ ենք համարում առանձնացնել նաև Ջորջ Մեյեսին, ով համախմբելով այդ բոլոր սարքերի լավագույն գործառնություններն և ավելացնելով այնպիսի տեխնիկական հնարավորություններ, որոնց շնորհիվ հնարավոր դարձավ դանդաղացնել, արագացնել, կանգնացնել, հերթագայել, առաջ անցնել և հետ տանել դիտվող նյութը, հավաքեց կինոարտադրող նոր սարքավորում:

Էմիլ Ռեյնոն համարվում է անիմացիոն կինոյի հայրը: Նրա “Էսցիկի շոփը” /”Autor d’une cabine”/ տեսաժապավենը, որը ծովի ափին տեղի ունեցած և երգիծական, հումորային տարրերով հագեցած իրական պատմություն էր, Կինոյի պատմության գիտակ, ֆրանսիացի կինոքննադատ՝ Ջորջ Սադուլն համարեց շարժանկարային կինոարտադրության մեկնարկային պահը: Ըստ Սադուլի, Ռեյնոյից հետո, այս ոլորտում աչքի ընկավ Էդիսոնը, ով 1896 թվականին, իր կինոդիտակով նկարահանեց “Նյու-Յորք Յորլդ” ամսագրի նկարչական ձևավորող, Ջոն Ստյուարտ Բլենկտոնի կողմից էսքիզներ ստեղծելու ընթացքը, ինչի արդյունքը հանդիսացավ “Բլենկտոններեկոյան համաշխարհային նորությունների երգիծանկարիչ”/”Blackton, the Evening World Cartoonist”/ վերնագրով կինոժապավենը:

Երկու տարի անց, 1898 թվականին, Ջոն Ստյուարտ Բլենկտոնն ու Ալբերտ Սմիտը հանրության դատին հանձնեցին “Լիլիպուտների կրկեսը” /”The Humpty Dumpty

Circus”/ անվանումը կրող առաջին տիկնիկային ֆիլմը, որում օգտագործվել են փայտից պատրաստված խաղալիքներ, որոնց միջոցով նրանց հաջողվել է ստեղծել շարժման պատրանք: Լինելով Ջոն Սոյուարտ Բլենկտոնի և Ալբերտ Սմիտի աշակերտն ու հետևելով նրանց օրինակին, 1899 թվականին Բրայան Արթուր Մելբուրն Կուպերը ստեղծեց “Լուծկու կոչ” /”Matches: An Appeal”/ ֆիլմը, որի հերոսներն էին կենդանություն առած լուծկիները, որոնք ներկայացվում էին իբրև մարտնչող զինվորներ: 1905 թվականին, Պատե ընկերության բարսելոնյան արվեստանոցում աշխատող, իսպանացի օպերատոր Սեգունդո դե Շոմոնը, փորձեր էր կատարում նկարահանել “Էլեկտրական հյուրանոց” /”El Hotel Eléctrico”/, անիմացիոն ֆիլմը, որում, նրան հաջողվեց, որոշ չափով միայն շարժել անկենդան առարկաներ: Սակայն նա առաջինն էր, ում, կիրառելով կադր վարկյան սկզբունքը, հաջողվեց հայտնագործել “կենդանի տառեր”, որոնք անկանոն թափթփված լինելով կտրագոտիում, ինքնուրույն դասավորվորվում և կազմում էին բառ, նախադասություն, վերնագիր և այլն: Այս ժապավենի երևան գալով, ազդարարվեց անիմացիոն տեխնոլոգիաների զարգացման նոր փուլը, քանի որ այն, չնայած և շատ կարճ, բայց մեկ ամբողջական կտրագոտի էր, որի տրոհումը, կադր վարկյան սկզբունքով, անիմացիայի ստեղծման հիմքն է:

1908 թվականին ֆրանսիացի Էմիլ Կոլն, իր ստեղծած “Ցնդաբանություն կամ ֆանտոզի մղձավանջը” /”Fantasmagorie”/ ֆիլմով դրեց գրաֆիկական անիմացիայի հիմքը: Ֆրանսիացի կինոքննադատները համարում են նրան անիմացիայի առաջին գործիմաց մասնագետը, հիմնավորելով, որ հենց նրա շնորհիվ, նկարած կերպարները, որոնց նա անվանեց ֆանտոզաներ, ինչը իտալերենից թարգմանաբար նշանակում է՝ տիկնիկներ կամ խամաճիկներ, շունչ ստացան, կենդանացան, հոգի ձեռք բերեցին և ապրեցին: Նրան է պարտական անիմացիոն արվեստի ոլորտը, այնպիսի տեխնոլոգիաների ստեղծմամբ և ներմուծմամբ, ինչպիսիք են խաղարկային /դերասանի խաղ/ և պատկերային /նկարված կերպարների, պատկերների և տեսարանների շարժում, կենդանացում/ տեսարանների միաձուլումն ու ներդաշնակեցումը մեկ ֆիլմում: “Փոքրիկ նեմո” /«Little Nemo»/, ֆիլմը, որի պրեմիերան կայացավ 1911 թվականին, անիմացիոն տեխնոլոգիաների զարգացման գործընթացում իր ուրույն դերն ու նշանակությունն ունեցավ, քանզի ֆիլմի հեղինակ, Ուիլյամ Մակ-Քայը, ով Նյու-Յորք

Գերալդ ամսագրի աշխատակից էր, ներդրեց երգիծանկարչի իր ամբողջ տաղանդն ու դրսևորեց անհմացման տեխնիկայի աննախադեպ գործիմացություն: Այն արտահայտվեց հատկապես նրանում, որ Ռիֆնդոր Մակ-Քեյը ֆիլմի համար մատիտով նկարեց ավելի քան 4000 նկար և գունավորեց 35 միլիմետրանոց կտրագոտի:

Ռուսական տարածական անհմացիայի հիմնադիրն է՝ Վլադիսլավ Ստարևիչը: Նա իր գործունեությունը սկսել է Խանկովսկու ֆիլմարտադրող ընկերությունում, որտեղ ջրավազանում իրականացնելով շերեփուկների կտրագոտիավորված նկարահանումներ, ստեղծել է առաջին լիամետրաժ անհմացիոն “Շերեփուկի զարգացումը” անվանումը կրող ֆիլմը: Այս կինոնկարով ազդարարվեց Ռուսական անհմացիոն դպրոցի ծնունդն ու 1912 թվականին բացվեց տիկնիկային ֆիլմերի ստուդիան: 1913 թվականին հաջորդեց տաղանդավոր անհմատորի “Գիշերը սուրբ ծնունդից առաջ” կինոնկարն, իսկ 1914 թվականին հրապարակ ելավ “Աքլորն ու Պեգասը” գրաֆիկական մուլտիպլիկացիոն կինոնկարը, որոնցում, առաջին անգամ ռուսական իրականության և անհմացիայի պատմության մեջ կիրառվեց բնական պատկերը գրաֆիկական անհմացիայի հետ համատեղելու տեխնոլոգիան:

1913 թվականին ամերիկացի Ջոն Ռենդոլֆ Բրեյը, իր՝ “Նկարչի երազը”/”The Artist’s Dream”/ ֆիլմում առաջին անգամ կիրառեց անհմացիոն պարզեցված տեխնոլոգիա: Նա անշարժ նկարի վրա տեղադրեց, շարժուն և պարբերաբար փոփոխվող տարրերով հագեցած գծագիր, որով առաջին քայլը կատարվեց, անհմացիոն աշխատանքին մեխանիկական բնույթ հաղորդելու ուղղությամբ:

Այս գործին հաջորդեց Ջոն Ռենդոլֆ Բրեյի՝ “Փոխգնդապետ Վրալը” /”Colonel Heeza Liar”/ անհմացիոն ֆիլմաշարը, որտեղ առաջին անգամ հայտնվեց գլխավոր հերոսի կերպար, ով օժտված էր արտաքին առանձնահատկություններով և բնավորության գերակա գծերով: Գլխապտույտ հաջողություններ գրանցելով, անհմատորը, արտոնագրելով մինչ այդ պահը գոյություն ունեցող անհմացիոն տեխնիկայի բոլոր տեսակները, հետագայում պայմանագիր կնքեց “Պարամաունտ” /”Paramount”/ և “Գոլդվին” /”Goldwyn”/ ֆիլմարտադրող ընկերությունների հետ, հիմնելով անհմացիոն ֆիլմարտադրող հզոր մեդիացանց: 1916 թվականին ազդարարվեց անհմացիոն կինոյի աստղերի դարաշրջանը: Այդ ժամանակ ձևավորվեց անհմացիոն ֆիլմերի

ստեղծման և տարածման մի համակարգ, որը գործեց աշխատանքի հստակ, գործառութային բաշխման սկզբունքով: Եվ չնայած որ ձեռքի անհատական ստեղծագործական աշխատանքները ամբողջապես դուրս չմղվեցին ասպարեզից, սակայն, անհմացիոն կինոյի պահանջարկի աննախադեպ աճը հանգեցրեց տեխնոլոգիապես և ֆինանսապես զինված կազմակերպությունների ձևավորմանը:

Այսպես, 1918-ին, Ամերիկայի միացյալ նահանգներում, հայտնվում են առաջին լուսաբանական և ուսումնական ֆիլմերը, իսկ ահա 1920 թվականին, առաջադիմական անհմացիոն արվեստի զարգացման գործում, իրենց ավանդն են ներդնում դահիստները: Նրանք, մոնտաժում էին ֆոտոնկարները, որոնք անվանում էին “պատրաստի հումք”/“ready made”/ հատուկ և ազդեցիկ տեսարաններ ստեղծելու համար: 1921-ին Բեռլինում կայացավ Վալտեր Ռուտմանի “Լույսի խաղը.Օպուս 1” /“Lichtspiel. Opus 1”/ վերացական անհմացիոն ֆիլմի պրեմիերան: Հեղինակի ներդրումն ու նորամուծությունը կայանում էր նրանում, որ ձեռքով նկարած, երանգավորված և գունագեղ էպիզոդների ցուցադրությունն ուղեկցվում էր կենդանի երաժշտությամբ, այսինքն կարող ենք ասել, որ տաղանդավոր անհմատորը, առաջին անգամ ասպարեզ մտցրեց երաժշտական ձևավորում հասկացությունը, կիրառելով այն գործնականում:

Անհմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման աստղային դարաշրջանի նորագույն փուլն անմիջականորեն կապվում է Ռուլտ Դիսնեյի անվան հետ: 1923 թվականին, Դիսնեյը, եղբոր հետ միասին, Լոս-Անջելեսում հիմնեց կինոստուդիա: Այս ստուդիայում թողարկած առաջին աշխատանքներից էր՝ “Ալիսան շարժանկարի աշխարհում” /“Alice in the World of Animation”/ ֆիլմաշարը, որտեղ անհմացված պատկերները համադրվում էին դերասանական խաղարկային հատվածների հետ: Եվ այսպես, Ռուլտ Դիսնեյը, կինոստուդիայի հիմնադրման պահից, մի քանի տասնյակ տարիներ շարունակ համարվեց անհմացիայի չթագադրված արքա, քանզի նրա անմիջական ղեկավարությամբ, իրենց ստեղծագործական բեղուն գործունեությունը ծավալող գործիմաց մասնագետների շնորհիվ, մշակվեցին և կյանքի կոչվեցին անհմացիոն կինոնկարի հերոսների բնութագրական հատկանիշներն ու կերպարային առանձնահատկությունները, նրանց ստեղծման և կենդանացման նոր

տեխնոլոգիաներ և դրանց կիրառման համար նախատեսվող սարքավորումներ ու տեխնիկական միջոցներ, լույսի, ձայնի, գույնի, երաժշտական ձևավորման, աննախադեպ տեխնոլոգիական հնարներ և այլ նորամուծություններ: Մեծ հաջողություն գրանցելուց հետո, Դիսնեյի թիմը ձեռնամուխ եղավ նվաճելու նոր բարձրունքներ, էլ ավելի կատարելագործելով անիմացիոն կինոնկարի ստեղծման տեխնոլոգիական և տեխնիկական հնարավորությունները: Այսպիսի վճռական տրամադրվածության և հետևողական աշխատանքի արդյունքում, ստեղծվեց՝ ”Վիլլի շոգենավը” /“SteamboatWillie”, որը մեդիադարաններում պահպանված առաջին ձայնային կինոժապավենն էր, “Կմախքների պարը”/“Skeleton Dance”/ և”Զվարճալի սիմֆոնիաներ” /“Funny Symphonies”/ անիմացիոն ֆիլմերը, որտեղ իրացվեց, Զարլզ Ստոլինգի կողմից մշակված՝ երաժշտության և պատկերի միաձուլման տեխնոլոգիան:

Ավելի ուշ, 1940 թվականին, սույն տեխնոլոգիայով նկարահանվեց՝ “Երևակայություն” /“Fantasy”/ անիմացիոն ժապավենը, որին իր անմիջական մասնակցությունը ցուցաբերեց, Դիսնեյի կինոստուդիայի հիմնասյուններից մեկը՝ Յուբ Այվերկսը, ով հետագայում, առանձնանալով Ուոլթ Դիսնեյից և անհատական գործունեություն ծավալելով դարձավ Ֆլիպ գորտի և Վիլլի Վուպերի մուլտաշխարհում հայտնի և սիրելի կերպարների հեղինակ: Իսկ երբ կրկին վերադարձավ “Ուոլտ Դիսնեյ պրոդաքշն” ֆիլմարտադրող ստուդիա, աշխատեց գլխավորապես հատուկ տեսարանների և համայնապատկերների ստեղծման վրա, գործածելով իր կողմից մշակված եռախցիկ համակարգն ու պատճենահանման սարքը, որոնց ներմուծումը անիմացիայի ոլորտ հետագայում նպաստեց կինոժապավենների ստեղծման “ցեյուլոիդ” տեխնոլոգիայի զերակայությանը: 1937 թվականին, Ուոլթ Դիսնեյն, իր թողարկած “Հին ջրաղացը” /“The Old Mill”/ անիմացիոն ֆիլմի նկարահանման գործընթացում, առաջին անգամ կիրառեց այնպիսի կինոխցիկ, որը հնարավորություն ընձեռեց ստանալ անիմացված խորքային հեռանկար: Այս նույն ժամանակահատվածում և տեխնոլոգիական սույն լուծումներով էկրան բարձրացավ Դիսնեյի առաջին լիամետրաժ անիմացիոն գլուխգործոցը՝ “Սպիտակաձյունիկն ու յոթ թզուկները”/“Snow White and the Seven Dwarfs”/ մուլտիպլիկացիոն կինոնկարը, որտեղ տաղանդավոր անիմատորն առաջինը

շրջանառության մեջ դրեց “Fantasound” կոչվող սարքավորումներ, որոնց միջոցով ապահովվեց ֆիլմի ստերեոֆոնիկ ձայնը:

Հատկապես մեծ իրադարձություն հանդիսացավ, 1955 թվականին, Ամերիկայի Միացյալ Նահանգներում, “Դիսնեյլենդ”/“Disneyland”/զվարճանքների այգու հանդիսավոր բացումը, որտեղ անմահացվեցին Դիսնեյան անիմացիոն գլուխգործոցներն ու համայն աշխարհում, տարբեր սերունդների ու ազգերի կողմից սիրված մուլտիպլիկացիոն հերոսները, հավերժացնելով Դիսնեյան արվեստն ու վարպետի գործը: Սակայն, Ռիլտ Դիսնեյը չդադարեց ստեղծագործելուց և նոր եռանդով ձեռնամուխ եղավ անիմացիայի տեխնոլոգիական զինանոցը հարստացնելու գործընթացին: 1963 թվականին էկրան բարձրացավ հետագայում մեծ հռչակ ձեռք բերած և մինչ օրս սիրված, նրա՝ “101 դոլմատինները” /“101 Dalmatians”/, ֆիլմը, որի նկարահանման գործընթացում, առաջին անգամ, պատկերների բազմացման նպատակով կիրառվել են պատճենահանման սարքեր և “Audio Anomatronics” համակարգեր, որոնց միջոցով շարժման մեջ դրվեցին մարդու և շների համակարգչային գրաֆիկական մոդելները, զարկ տալով անիմացիոն նորագույն տեխնոլոգիայի՝ համակարգչային գրաֆիկայի, զարգացմանը:

1924 թվականին կայացավ Ֆեռնանթ Լեժեյի՝ ”Մեխանիկական բալետ” /“Mechanical ballet”/ անիմացիոն ֆիլմի պրեմյերան, որը ստեղծվել էր ֆոտոհատվածների, նկարների, հատուկ տեսարանների և դասական անիմացիայի մեկտեղման արդյունքում: 1925 թվականին, հանրության դատին հանձնվեց, շվեդ նկարիչ-աբստրակցիոնիստ՝ Վիկինգ Էգեյինգի “Անկյունագծային սիմֆոնիա”/“Diagonal Symphony”/ կինոժապավենը, որտեղ առաջին անգամ կենդանություն ստացան երկրաչափական մարմինները, որոնք շարժվում էին որոշակի ռիթմով: Բավական մեծ տարածում գտավ ճապոնացի անիմատոր Նոբուրո Օֆուջիի՝ ”Նստարանը ծաղկող բալենու տակ” /“The saddle is a tailgate”/ ֆիլմը, որը սնվելով չինական “Ստվերների թատրոնի” /“Shadow Theater”/ ավանդույթներով, մեծ ազդեցություն ունեցավ ոչ միայն անիմացիոն տեխնոլոգիաների զարգացման և կատարելագործման գործընթացում, այլ նաև ձեռք բերեց դաստիարակչական նշանակություն, հազեցված լինելով ճապոնական ժողովրդական հեքիաթների իմաստություններով: Լոտա Ռայնիգերը, իր

ամուսնու՝ Կառլ Կոխայի և գործընկերներ՝ Վալտեր Ռուսմանի ու Բերտոլդ Բարտոշի անմիջական աջակցությամբ և մասնակցությամբ, օգտագործելով թղթից ուրվանկարներ, 1926 թվականին Գերմանիայի ՌԻՖԱ կինոստուդիայում նկարահանեց՝ «Արքայազն Ահմեդի արկածները» /“The Adventures of Prince Ahmed”/ լայնամետրաժ անիմացիոն կինոնկարը:

1933 թվականից սկսած, շոտլանդացի Նորման Մակ-Լարենն, առանց կինոխցիկի կիրառման, իր փորձարկումները սկսեց վերացական անիմացիայի ասպարեզում: Նախ, իր մտերիմ ընկերոջ՝ Ստյուարտ Մակալիստերի աջակցությամբ, Մակ-Լարենը մաքրում էր սոսնձված, հին և խոտանված ժապավենները, արդյունքում ստանալով ցեյլուլոիդ թափանցիկ ժապավեններ, որտեղ նկարում էր տարաբնույթ պատկերներ և տեսարաններ, որոնցում գերակայում էին երկրաչափական մարմինները, որոնք իրենց հերթին, դասավորում էր մեկը մյուսի վրա: Ըստ հերթականության տեղակայված երկրաչափական մարմինները գունավորելուց և երանգավորելուց հետո, Մակ-Լարենն արտացոլման շնորհիվ, պարացնելով էկրանի վրա պատկերված գծերը, եռանկյունիները, կետերը, քառակուսիներն ու ուղղանկյուն իրերը, գերազանց արդյունք էր արձանագրում: Հաջողությամբ ներդնելով այս տեխնոլոգիան, Մակ-Լարենը բազմաթիվ փորձարկումներ իրականացրեց, այսպես կոչված “ձայնանկարչության” ոլորտում: Մակ-Լարենը համարվեց անիմացիայի բնագավառում, ամենա համառ նորարարը և կառկառուն դեմքերից մեկը, քանզի նրա բոլոր նկրտումներն ուղղված էին մեկ հիմնխնդրի լուծմանը՝ նկարչության, իբրև արվեստի և անիմացիոն ֆիլմի միջև սահմանագծի վերացմանը, հետևելով այն համոզմունքին, որ նկարչությունն ու անիմացիան նույն արվեստի տարբեր դրսևորումներն են, կերպարվեստի տարաբնույթ ուղղություններ: Հետպատերազմյան ծանր շրջանում անգամ, նա չի դադարում պրպտել, արդյունքում անիմացիայի ոլորտ ներմուծվում է հերթական, այսպես կոչված “ֆունդուս” տեխնոլոգիան, որը մեծապես նպաստում է արվեստի այս ճյուղի կայացմանն ու հետագա զարգացմանը: Մակ-Լարենը, անիմատորի անզուգական տաղանդով և տեխնիկայով փայլեց նաև հետաայում, երբ ժապավենի վրա նկարելու մեթոդով 1949 թվականին նկարահանեց “Ոչ ձանձրալի հոգսերին” /“Away, tiresome worries”/ անիմացիոն ֆիլմը: 1957 թվականին արդեն, Մակ-Լարենը

հանրության դատին է հանձնում "Ռիթմիկա" /"Rhythmics"/ կինոժապավենը, որտեղ գործողության մեջ է դնում եռաչափ տարածական մարմիններ, զարկ տալով, 3D մոդելավորման տեխնոլոգիայի ստեղծմանը, հետագա զարգացմանն ու կատարելագործմանը: Անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման պատմագրության մեջ, ուշագրավ է Ալեքսանդր Ալեկսեևի և նրա կնոջ՝ Կլեո Պարկերի կողմից մշակված և առաջին անգամ, Մ.Մուսորգսկու օպերայի մոտիվներով նկարահանված՝ "Ճաղատ լեռան գիշերը" /"Night on Bald Mountain"/ ֆիլմում կիրառված, այսպես կոչված "ասեղային էկրան" /"Pinscreen"/ տեխնոլոգիան, որտեղ օգտագործվեց ավելի քան 50000 ասեղ: Այս տեխնոլոգիայի միջոցով, կիրառելով լույսի և ստվերի խաղը, արդյունքում ստանալով գեղարվեստական բարդ խճանկարներ, հնարավորություն ընձեռնվեց ստեղծելու կենդանի գորգեր: Նման անիմացիաներ ստեղծելու տեխնիկան ենթադրում էր էկրանի վրա, որը դիտարկվում էր իբրև գորգ հյուսելու դազգահ, բազմաթիվ ասեղների միջոցով, ձևը, գույներն ու երանգները արագ փոփոխող, տարբեր զարդանախշերի ստեղծման գործընթաց: Մշակելով սույն տեխնոլոգիան, Ալեքսեևը նպատակ ուներ, անիմացիայի մեջ երևան բերելու կիսաերանգների թափանցիկությունն, ընդգծելով դրանց ոչ այնքան հստակ և փոփոխվող ձևն ու ուրվագծերը, հասնելու գեղագիտական և հոգեբանական այնպիսի ուժգին ներգործության, որը հատուկ է կերպարվեստին, երաժշտությանը, քանդակագործությանն ու ավանդական արվեստի այլ ճյուղերին: Անիմացիոն արվեստի ասպարեզում իրականացրած երկարամյա ուսումնասիրությունների, որոնումների և գործնական աշխատանքների արդյունքում, 1951 թվականին, տաղանդաշատ զույգը ստեղծեց անիմացման մեկ այլ, այսպես կոչված՝ "Ընհանրացման" /"Totalization"/ տեխնոլոգիան, որն ենթադրում էր, անշարժ և անշունչ առարկաների կտրագոտիավորման միջոցով ամրակայման փոխարեն, նույն սկզբունքով, հատված առ հատված ամրակայել ճոճանակի /pendulum/ բարդ համակարգի միջոցով կապակցված շարժվող իրերը: Չեխական անիմացիոն դպրոցի և տիկնիկային կինոյի կառկառուն դեմքերից է՝ Կարել Չեմանը: Այս ոլորտներում, տեխնոլոգիական առաջընթացի զարգացման գործընթացում, նա առանձնահատուկ ներդրում է ունեցել, կատարելության հասցնելով, տիկնիկային և նկարչական

տեխնիկայի համադրումը մեկ կինոժապավենում: Ամերիկայի Միացյալ Նահանգներում, Սթիվեն Բոսուստովի գլխավորությամբ, հիմնադրվեց՝ “Յունայթեդ Պրոդակշն օֆ Ամերիկա” /“United Production of America”/ ստուդիան: Ստուդիայի կորիզը հանդիսացավ, Դիսնեյից առանձնացած գործիմաց անիմատորների մի խումբ, որի շուրջ հետագայում համախմբվեցին այլ տաղանդավոր անիմատորներ, ում գրավում էր նորաստեղծ ստուդիայում տիրող ազատական և ստեղծագործական մթնոլորտը, ինչը հնարավորություն էր ընձեռնում կյանքի կոչել սեփական մտահղացումները: Ստուդիայում հետևողական կերպով մշակվում և իրացվում էր, նորովի, Դիսնեյանից խիստ տարբերվող անիմացիոն գեղագիտություն, որը կառուցվում էր, բոլորովին այլ գաղափարային և տեխնոլոգիական հենքով: Այսպես, Սթիվեն Բոսուստովի թիմը որդեգրեց ծաղրանկարչության ավանդույթներով հագեցած, գունավորման և երանգավորման առավել հանգիստ, գրոտեսկային ոճն, ինչն առավել արտահայտիչ էր դարձնում կերպարները: Անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման գործընթացում բեկումնային էր 1950 թվականը, երբ Մասաչուսեթի Տեխնոլոգիական ինստիտուտում մեկնարկեցին անիմացիոն համակարգչային ծրագրերի առաջին փորձարկումները: Նույն տարում, Օսկար Ֆիշինգերը հայտնագործեց լուսային էֆեկտներ ստանալու սարքը-լամինոգրաֆը:

Անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման կարևոր ևս մեկ փուլ, կապվում է Ջագրեբյան անիմացիոն դպրոցի հետ: Այսպես, 1956 թվականին Ջագրեբ քաղաքում հիմնադրվում է անիմացիոն ֆիլմերի ստուդիան, որտեղ իրենց ստեղծագործական գործունեությունն են ծավալում, հետագայում հանրային լայն ճանաչում ստացած Դ. Վուկոտիչը, Ա.Մարկսը, Ջ.Բոուրեկը, Ո.Միմիցան:

1960 թվականը անիմացիոն արվեստի զարգացման գործընթացում նշանավորվեց Միացյալ Ազգերի Կազմակերպության /ՄԱԿ/ ջանքերով, անիմացիոն ֆիլմերի միջազգային ասոցիացիայի հիմնադրմամբ, որի մասնաճյուղերի տարածման միջոցով, ստեղծվեց համաշխարհային ցանց: Անիմացիոն հանրային և ծավալային ֆիլմարտադրության գործընթացում ասոցիացիայի անիմատորները որդեգրել էին ժամանակի և միջոցների խնայողության քաղաքականությունը, հրաժարվելով ավանդական շարժանկարչությունից, որը ժամանակային և ֆինանսական առումներով բավա-

կան ծախսատար է, կիրառում էին, կտրված կադապարներին, արդեն պատրաստի առարկաներին, ծեփոնած և լցոնաց մարմինները կենդանացնելու տեխնոլոգիան, որը նախկինում օգտագործվում էր բացառապես հեղինակային ֆիլմերի ստեղծման ընթացքում:

Համաշխարհային անիմացիոն արվեստի և անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման, զարգացման և կատարելագործման ոլորտում աննախադեպ իրադարձություն էր, 1962 թվականին Սթիվ Ռասելի կողմից ստեղծված, մեծ տարածում ստացած և մինչ օրս զգալի պահանջարկ վայելող “Աստղային պատերազմներ” /«Звездные войны», «Star War»/ առաջին տեսախաղն, ինչին անմիջապես հաջորդեց Այվեն Է. Սազերլենդի նոր բացահայտումը: Նա նախագծեց “Sketchpad”-ը, որի շնորհիվ կյանքի կոչվեց, անմիջապես մոնիտորի էկրանի վրա պատկերները կենդանացնելու և նրանց շարժում հաղորդելու տեխնոլոգիական համակարգը: Այս իրադարձությունները մեծապես նպաստեցին համակարգչային գրաֆիկական տեխնոլոգիաների հետագա սրընթաց զարգացմանը, ինչն իր հերթին զարկ տվեց անիմացիոն արվեստի դաշտում գեղագիտական չափանիշների գերակայությանը:

Այսպիսով, անիմացիայի ոլորտում մեկնարկեց, էլեկտրոնային հատուկ համակարգերի ու գունային ինքնատիպ լուծումների, կտրագոտիավորված նկարահանումների համար նախատեսված բարդ տեսախցիկների ու համակարգչային գրաֆիկայի ակտիվ կիրառման փուլը: Այս փուլում նկարահանված և հանրության կողմից սիրված հայտնի խաղարկային ֆիլմերից է նաև, ռեժիսոր Բլեյք Էդվարդսի՝ “Վարդագույն հովազը” /«Розовая пантера»/, որի անիմացիոն լուծումների հեղինակն էր Ֆրից Ֆրիգերը: Անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման նոր փուլը մեկնարկեց Մասաչուսեցի Տեխնոլոգիական համալսարանում մշակված “Genesys” համակարգի երևան գալով, որի ներմուծումն անիմացիայի ոլորտ ընձեռեց, լուսային վրձնով պատկերներ ստեղծելու հնարավորություն: Հետագայում, Օրայո նահանգի համալսարանի գիտաշխատող Չառլի Չուրին, առաջինն աշխարհում, IBM-7094 համակարգչի միջոցով ստեղծեց մարդու անիմացված դիմանկար /Sine Curve Man/: Արդեն 1967 թվականին, Մոնրեալ քաղաքում կայացած անիմացիոն ֆիլմերի և մուլտիմեդիա արվեստի “Էկսպո-67” ցուցադրությանը, Չեխոսլովակիայի տաղավարում

հանրությանը ներկայացվեց այսպես կոչված կինոավտոմատ ֆիլմերի շարքը՝ փոխներգործուն բնույթ կրող առաջին կինոնկարները, որոնք ստեղծված էին համակարգչային տարբեր ծրագրերի կիրառմամբ:

Անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման գործընթացի նոր փուլն ազդարարվեց 1969 թվականին, երբ “Computer Image” ընկերությունը Նյու-Յորքում հանրության դատին հանձնեց “SCANIMATE” համակարգչային անիմացման համակարգը, որի միջոցով, այլևս հնարավոր դարձավ նաև արվեստի ցանկացած գործի ներբեռնումը, մշակումը, լրամշակումն ու վերականգնումը, պատկերների փոքրացումը, մեծացումը, միացումը, շրջումն ու տարաբնույթ այլ գործողություններ: Այս համակարգի միջոցով, մանկահասակ երեխաների համար, առաջին անգամ ստեղծվեց՝ ”Սեզամի փողոցը” /“Sesame Street”/ վերտառությամբ կրթական ծրագիրը:

1971 թվականին անիմացիայի ոլորտում առաջին անգամ, ներկայացվեց, Լի Գարիսոնի ջանքերով նախագծված, “CAESAR” /Computer Animated Episodes Single Axis Rotation/ համակարգը: Սույն համակարգի կիրառմամբ, անիմատորները կարողանում էին ստեղծել առանձին դրվագներ, միաժամանակ դիտելով գունավոր մոնիտորին և ամրագրելով համակարգչի հիշողության մեջ, շարունակել աշխատանքը:

Այդ տեխնոլոգիաների հետագա կատարելագործմանը նպաստեց նաև, այդ ժամանակահատվածում մշակված, գործնականում ներդրված և հետագայում լայնածավալ կիրառում ստացած՝ ”Cinetron” համակարգը, որի միջոցով ոլորտի մասնագետների համար առավել դյուրին դարձավ, ակնկալվող շարժումներն ամրագրելու նպատակով կատարել համակարգչային ծրագրավորում և կտրագոտիների հաշվառում: Ուստի, այս տեխնոլոգիաներով ստեղծված և հանրությանը ներկայացված ստեղծագործական աշխատանքները դիտարկվում էին “Տեղեկատվական արվեստ” պայմանական որակմամբ: Մեկ տարի անց, 1972 թվականին ամերիկացիներ Դուգլաս Թրամբալն ու Բիլ Հոլանդը մշակեցին մի այնպիսի համակարգ, որի շնորհիվ հնարավոր դարձավ զուգակցել տեսախցիկի և համակարգչի հետ իրացվող աշխատանքները: Այս եղանակով նկարահանվեց և նույն թվականին ցուցադրվեց, անդրշիրիմյան կյանքը պատկերող նկարիչ Ռոբերտ Գրամպի նկար-

չական ձևավորմամբ և Ռալֆ Բակշի անիմացման տաղանդն ու ստեղծագործական մտքի թռիչքն արտացոլող՝ ”Ֆրից կատուն” /”Fritz the Cat”/ կինոնկարը: Որոշ ժամանակ անց, 1975 թվականին, երբ արդեն ամերիկյան հեռուստաալիքներում լայն տարածում և կիրառում էր գտել համակարգչային գրաֆիկան, որի գործածմամբ թողարկվում էին բազմաթիվ գովազդային հոլովակներ, լոգոներ և գլխագրեր, սկսվեց նաև փոխներգործուն տեսախաղերի և լայնամետրաժ անիմացիոն կոմերցիոն ֆիլմերի լայնածավալ արտադրությունը:

Այս առումով հատկանշական է խորհրդային անիմատոր՝ Անատոլի Պետրովի արգասավոր փորձը: Նա առաջին անգամ կիրառեց “գերիրատեսական անիմացիա” կամ “ֆոտոգծապատկերում” /“гиперреалистическая анимация” или “фотографика”/ կոչվող, ապակու վրա նկարելու յուրօրինակ տեխնիկան:

1980 թվականին, էկրան է բարձրանում ռեժիսոր Իրվին Կերշների՝ ”Կայսրությունը պատասխան հարվածն է հասցնում” /”The Empire Strikes Back”/, որի ստեղծման գործընթացում, անիմատորներ Ֆիլ Թիպտոն ու Ջոն Բերգը կիրառեցին “go-motion” անիմացման տեխնոլոգիան, ինչն ենթադրում էր համակարգչի միջոցով պատկերի ծավալի նվազեցում և սեղմում:

Համաշխարհային անիմացիոն արվեստի բնագավառում մեծ իրադարձություն դարձավ “The Animation Journal” մասնագիտական պարբերականի հիմնադրումը, որի մեկնարկն ազդարարվեց 1991 թվականին և մինչ օրս թողարկվում է չորս ամիսը մեկ անգամ:

Անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման պատմական ժամանակացույցում, առանձնանում է 1993 թվականը, երբ “Կոդակ” /”Kodak”/ հանրահայտ ապրանքանիշը շրջանառության մեջ դրեց “Cineon” տեխնոլոգիական համակարգը, որը ներառում էր կինոարտադրության ոլորտում, հատուկ պատկերներ և համապատկերներ ստեղծելու համար նախատեսված տեխնիկական սարքավորումների համալիր: Այս նորամուծությունը մեծապես նպաստեց նաև անիմացված /շարժապատկերված/ տեսախաղերի, հատուկ էֆեկտների, յուրօրինակ համապատկերների և CD-rom-երի տարածական կիրառմանը:

Անիմացիան և այդ ոլորտում կիրառվող բազմապիսի տեխնոլոգիաները գրեթե

կատարելության հասան արդեն 1996 թվականին, երբ “Պիկսար” և “Դիսնեյ” /”Pixar”and”Disney”/ ստուդիաների համագործակցության արդյունքում, Ջոն Լասեթերի կողմից թողարկվեց, ամբողջությամբ սինտետիկ պատկերներից կազմված, առաջին լիամետրաժ՝ “Իսաղալիքների պատմությունը” /”Toy Story”/ կինոնկարը: Նոր զարկ տալով անիմացիոն տեխնիկայի և տեխնոլոգիաների զարգացման ընթացքին, “Imax Corporation” ընկերությունը ներկայացրեց “Stereo Animation Drawing Device” նոր տեխնոլոգիան, որի շնորհիվ այլևս իրականություն դարձավ ստերեո անիմացիայի գաղափարն ու հնարավորություն ընձեռնվեց արտադրել “Imax 3D” և “Geretto” տեխնոլոգիաներով մշակված ֆիլմեր:

1999 թվականից ի վեր, համացանցում ստեղծվում և կրթական, ուսումնական, տեղեկատվական, տեխնիկական ու տեխնոլոգիական աջակցման լայնածավալ գործառույթ են իրականացնում անիմացիայի նվիրված մի շարք կայքեր: Մասնավորապես՝ **Animation World Network (www.awn.com)**, որտեղ զետեղված են ոլորտին վերաբերող տարաբնույթ հարցերի պարզաբանումներ, ստույգ պատասխաններ և առանձին վերլուծություններ, **ASIFA.NET (http://asifa.net)**, ուր կարելի է գտնել հիմնարար տեղեկատվություն ASIFA ընկերության գործունեության, ձևավորման և զարգացման պատմության և կապ հաստատել ընկերության ավելի քան 3500 անդամների հետ:

Անհրաժեշտ ենք համարում անդրադառնալ նաև հայրենական անիմացիոն արվեստին, որի ճանապարհը սկսվում է 1937-ից, Հովհաննես Թումանյանի համանուն պոեմի հիման վրա նկարահանած “Շունն ու կատուն” ֆիլմով, որի ստեղծողը՝ Լև Ատամանովը (Ատամանյան), համարվում է մեր մուլտիպլիկացիայի հիմնադիրը: Հաջորդիվ թողարկվեցին՝ “Տերտերն ու այծը” և “Կախարդական գորգ” անիմացիոն ֆիլմերը, որոնցից հետո, գրեթե 20 տարով ընդհատվում է հայկական անիմացիայի պատմությունը:

1960-ականների կեսից սկսվում է նոր ֆիլմերի ստեղծումը. 1967-ին՝ “Մի կաթիլ մեղրը”, 1970-ին՝ “Փարվանան”, 1971-ին՝ “Արևի հարսնացուն”: 70-ական թվականները դառնում են հայկական անիմացիայի ոսկե տարիները, քանզի այս տարիներին են ստեղծվել Ստեփան Անդրանիկյանի “Պինգվինաշենը”, Հովհաննես

Դիլաքյանի «Գտնված երազը», Ռաֆայել Բաբայանի «Պույ-պույ մկնիկը», «Աբու Հասանի մաշիկները» և «Երաժշտությունը», Ռոբերտ Սահակյանցի «Լիլիթը», «Անբան աղվեսը», «Կիկոսը» և «Աղվեսագիրք» անհիմացիոն մինի-օպերան, Լևոն Խաչատրյանի «Ծուլը», Լյուդմիլա Սահակյանցի «Մկների ժողովը», Արմեն Միրաքյանի և Է. Վարդանյանի «Սխալ արտահայտությունը»: 80-ականներին շարունակվում է հայրենական անհիմացիոն արվեստի վերելքը, ինչն իր գագաթնակետին է հասնում 1990-ականներին, երբ Հայաստանում թողարկվում է ավելի քան 20 մուլտիպլիկացիոն կինոնկար՝ Գայանե Մարտիրոսյանի «Քամու թևերին», «Տարաշխարհիկները», «Հին ջրաղացի բարի ոգիները», «Բարի ոգիների նոր արկածները», Ստեփան Գալստյանի «Միջանցք», «Այլընտրանք», Յուրիկ Մուրադյանի «Տան խաղաղ հովտում», «Խորհուրդներ ամերիկացի ճանապարհորդին», «Բիթլիս», «Հայոց գրեր», Նաիրա Մուրադյանի «Երեք պոետն ու Չարենցը», Արման Մանարյանի «Տգետը», Միքայել Վաթինյանի «Բոժոնը», Դավիթ Սահակյանցի «Օրորը» և այլն: Շուրջ 10 տարի պահանջվեց հայկական անհիմացիայի պատմության մեջ առաջին լիամետրաժ ֆիլմը ստեղծելու համար, սակայն «Սասնա ծռեր»-ի լույս աշխարհ գալը համընդհանուր ոգևորության առիթ չդարձավ: Սույն անհաջող արդյունքից հետո, 2009-2010 թվականներին պետությունը պատվիրեց նոր, լայնամետրաժ անհիմացիոն ֆիլմ, որի ստեղծումը հանձնարարվեց, անկախությունից հետո անհիմացիոն ֆիլմերի արտադրությամբ զբաղվող «Ռոբերտ Սահակյանց պրոդաքշն» ստուդիային, որը ղեկավարում էր և մինչ օրս շարունակում է ղեկավարել Ռոբերտ Սահակյանցի որդին՝ Դավիթ Սահակյանցը: Ստուդիան ձեռնամուխ է լինում, Ղազարոս Աղայանի «Անահիտ» հեքիաթի, համանուն անհիմացիոն լիամետրաժ ֆիլմի արտադրությանը: «Անահիտ» մուլտիպլիկացիոն կինոնկարի պրեմիերայով ազդարարվեց, հայ անհիմացիոն արվեստի վերակենդանացումը:

Արվեստի այս ոլորտը հիմնանորոգելու նպատակն է իր առջեւ դրել, մի քանի տարվա պատմություն ունեցող «Ռեանիմանիա» միջազգային անհիմացիոն կինոփառատոնը: Այն մեկնարկեց 2009-ին և հենց առաջին փառատոնի հաջողություններով ոգևորված՝ 2010թ.-ին բազմաթիվ նոր նախաձեռնություններ իրականացվեց՝ «ՄարԱնի» անհիմացիայի շուկա, «Տաղանդների որս» մրցույթ, «Հայկական ներկապնակ» ծրագրի շրջանակներում կազմակերպվող ցուցադրություններ: Այսօր, Հայաս-

տանում, ժամանակակից անիմացիոն գործունեության դաշտում, ստեղծարար մեդիատեխնոլոգիաները լայնորեն կիրառվում են, համաշխարհային մշակութայի, մեդիակրթական և մեդիատեխնոլոգիական ոլորտում հայտնի դարձած և բարի համբավ վայելող՝ **“Սահակյանց շարժանկարային ստուդիա”/Sahakyanc animation studio/**, **“ԹՈՒՄՈ ստեղծարար տեխնոլոգիաների կենտրոն”/TUMO center for creative technologies/** և **“ԱՅԲ ավագ դպրոց”/AYB high school/** ուսումնական կենտրոններում:

Հանգամանալից վերլուծության ենթարկելով մեդիակրթության ոլորտում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման գիտատեսական և մեթոդաբանական հիմունքներն ու անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման պատմական նախադրյալներն ու ժամանակագրությունը, հանգեցինք այն համոզմանը, որ սույն գործընթացները բավական հազեցած են եղել և շարունակում են բուռն զարգացում ապրել Ամերիկայի միացյալ Նահանգներում, Եվրոպական մի շարք երկրներում և Ռուսաստանում: Սակայն Հայաստանի Հանրապետության կրթական համակարգում, անիմացիոն և այլ մեդիատեխնոլոգիական համակարգերը ներառված չեն:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԱՌԱՋԻՆ ԳԼԽԻ ՎԵՐԱԲԵՐՅԱԼ

1. “Մեդիակրթությունը” /media education/ ընկալվում է իբրև՝ տեսական գիտելիքների յուրացման և կիրառական կարողությունների ձևավորման ուսումնական գործընթաց, որն իրացվում է, ուսանողների մեդիագրատության ձևավորման նպատակով:

2. “Մեդիակրթությունը” /media education/ դիտարկվում է որպես մանկավարժության առանձնահատուկ, ինքնավար ոլորտ և ինքնուրույն գիտաճյուղ:

3. “Մեդիագրագիտություն” /media literacy/ հասկացության հենքն են կազմում “քննադատական հայացք” և “դիտողական գրագիտություն” հասկացությունները:

4. “Մեդիագրագիտությունը: /media literacy/ - արդյունավետ մեդիակրթության վերջնարդյունքն է, որին հասնելու ուղիներն են՝

- Մեդիակրթության ոլորտում առկա տեսությունների ու հայեցակարգերի յուրացումը:
- Մեդիատեխնոլոգիական կիրառական կարողությունների ձևավորումն ու մեդիատեխնիկական սարքավորումների հետ աշխատելու հմտությունների զարգացումն ու կատարելագործումը:

• Ամբողջական մանկավարժական գործընթացի արդյունավետությունն ապահովող, ուսուցման փոխներգործուն մեթոդների և տեխնոլոգիայի արտադրանքների լիարժեք իրացմանը նպաստող, անիմացիոն տեխնոլոգիաների ակտիվ կիրառումը:

5. Հետազոտելով անհիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման պատմական փուլերը բացահայտեցինք, որ այդ գործընթացը կրել է բուռն, ստեղծագործական բնույթ և յուրաքանչյուր նոր փուլի մեկնարկով առավել իրատեսական է դարձել դասական կամ ավանդական անհիմացիայի փոխարինումը ժամանակակից համակարգչային անհիմացիոն տեխնոլոգիաներով:

6. Համակարգչային անհիմացիան նախօրոք ստեղծված գրաֆիկական սահիկների հերթագայված ցուցադրություն է, կամ պատկերված օբյեկտների ձևի, դիրքի և տեղակայման փոխակերպման միջոցով, նրանց շարժելու և կենդանություն հաղորդելու մեդիատեխնոլոգիա:

ԳԼՈՒԽ ԵՐԿՐՈՐԴ.

ԱՆԻՄԱՑԻՈՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՄԲ ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ ՄԵԴԻԱԳՐԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՁԵՎԱՎՈՐՄԱՆ ՄԵԹՈԴԻԿԱՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ԲՈՒՇՈՒՄ

Արդի ժամանակահատվածում, մեդիամանկավարժության ոլորտում, ակտիվորեն իրականացվում է համաշխարհային առկա փորձի յուրացում և իմաստավորում, ինչը մեծապես պայմանավորված է մեդիակրթության ոլորտում ապագա մանկավարժների մեդիագրագիտության ձևավորման և զարգացման ուղղիների և հեռանկարների նախանշման, ժամանակակից մարդու աշխարհի հետ փոխներգործության խնդիրների լուծման հրատապությամբ: Ուստի օրինաչափ է, որ այսօր առավել հաճախ ենք անդրադառնում կրթական համակարգում գերակա համարվող այնպիսի խնդիրների, ինչպիսիք են մեդիակրթական գործունեության կազմակերպումը և ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորումն ու զարգացումը:

Մինչ օրս, նշված խնդիրների լուծման նպատակով, կրթության միջին և բարձրագույն օղակներում Վ.Ս.Պլոտնիկովայի[100,5-15], Յու.Պ.Սուրմինի[112,2-86], Լ.Օ.Բուսունինայի [41,21], Օ.Ա. Բոնդարենկոյի [38,48-130], Օ.Ա.Բարանովի [29,15-87], Ս.Ն.Պենզինի [97,16], Ի.Վ.Ժիլյավսկայայի [58,322], Ե.Վ. Մուրուկինայի [87,340-341] կողմից, մշակվել և ներդրվել են որոշ ուսումնական ծրագրեր, վերլուծվել են արտասահմանյան բազմաթիվ տեսական, հայեցակարգային ու գիտա-մեթոդական մոտեցումներ և նախագծեր, որոնք մեծ նշանակություն են ունեցել մեդիամանկավարժական գաղափարների տեղայնացման և դրանց գործնական իրացման համար:

Ակնհայտ է մեդիագրագիտության ձևավորման և զարգացման գործընթացի բազմակողմանի բնույթը, քանզի այն ներառում է տեսական նյութի ուսումնասիրման և յուրացման, ստացված գիտելիքների գործնական կիրառման, ստեղծագործական և խաղային բնույթի առաջադրանքների կատարման, մեդիատեխնիկայի կիրառման կարողությունների և հմտությունների կատարելագործման հաջորդական փուլեր: Անշուշտ, այս փուլերն իրացվում են ուսուցման որոշակի մեթոդների, մշակված հստակ մեթոդիկաների և նույնիսկ մեթոդական ամբողջական համակարգերի միջոցով:

Ուսուցման մեթոդը –“դասավանդողի և սովորողների միջև իրացվող, կրթության

բովանդակության յուրացումն ապահովող, հետևողական և փոխկապակցված գործողությունների համակարգ է, որը ենթադրում է՝ ուսուցման նպատակի սահմանում, յուրացման միջոցների, ձևերի, եղանակների և հնարների որոշակիացում և ուսումնական գործընթացին մասնակից սուբյեկտների փոխներգործության բնույթի հստակեցում” [90, 142]:

Ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդները-մեդիամանկավարժի և ուսանողների միջև ծավալվող համատեղ գործունեության այնպիսի ձևերն են, որոնց միջոցով իրականացվում է սահմանված մեդիակրթական նպատակը: Իսկ հիմնական նպատակներից մեկը և մեր կարծիքով, առավել արդիականն ու հրատապը՝ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորումն է, որն իրացվում է մեդիամշակութային ստեղծագործությունների ուսումնասիրման, դրանց ստեղծման տեխնոլոգիական կարողությունների ձևավորման և այդ գործընթացում, մեդիասարքավորումների ու մեդիատեխնիկական գործիքակազմի կիրառման հմտությունների զարգացման արդյունքում: Տրամաբանական է, որ նախանշված նպատակի հասանելիությունն ու իրականացման արդյունավետությունը պայմանավորվում է որոշակի մեթոդիկայի մշակմամբ, ներդրմամբ և գործածմամբ:

Մեթոդիկան –“կրթական առանձնահատուկ գործընթացներում մանկավարժական հստակ տեխնիկաների, հնարների և դրանց իրականացման որոշակի միջոցների նկարագրությունն է” [68, 80]:

Մեդիակրթության ոլորտում շրջանառվող մեթոդիկաները դիտարկվում են, բացառապես ուսանողների մեդիագրագիտության և մեդիամշակույթի ձևավորման մեթոդաբանական հենքերի ուսուցման տեսանկյունից, ինչը ապահովում է նրանց մեդիակրթական գիտելիքների յուրացվածության մակարդակը: Սակայն մեդիակրթական առկա մեթոդիկաներում գրեթե անտեսվում են ուսանողների մեդիատեխնոլոգիական կարողությունների ձևավորման, մեդիասարքավորումների ու մեդիատեխնիկական գործիքակազմի կիրառման հմտությունների զարգացման գործընթացները: Ակներև է, որ նման մոտեցման պարագայում, չի պահպանվում տեսության և պրակտիկայի փոխադարձ կապը:

Ուսուցման հնարները-“ուսումնական գործընթացում, ուսուցման մեթոդների

իրացման նպատակով կիրառվող, դասավանդողի և սովորողների միջև տեղի ունեցող փոխգործակցության որոշակի տեսակներն են, որոնք բնութագրվում են առարկայական բովանդակությամբ, իմացական գործունեության կազմակերպման եղանակներով և պայմանավորված լինելով կիրառման նպատակով, կազմում են որոշակի մեթոդիկաներ և մեթոդական համակարգեր” [90, 216]:

Մեր կարծիքով, մեդիակրթական գործընթացներում կիրառվող մեթոդական հնարները պետք է իրացնեն ուսուցանող, զարգացնող, կառավարող, հարմարման և որն առավել կարևոր է մեդիատեխնոլոգիական կիրառական կարողությունների և հմտությունների ձևավորման և կատարելագործման գործառույթ, ապահովելով տեսության և պրակտիկայի փոխադարձ կապը, ինչն էլ իր հերթին կնպաստի ծավալվող այս կամ այն մեդիակրթական գործընթացի վերջնարդյունքի՝ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորմանն ու հետագա զարգացմանը:

Ելնելով խնդրո առարկայի տրամաբանությունից, հետազոտության նպատակից, առաջադիր վարկածից և սահմանված խնդիրներից, անդրադառնանք անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման և ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդիկային մանկավարժական բուհում: Ակնհայտ է, որ անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառումն ու նրա միջոցով ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդիկայի իրացման արդյունավետությունը, մանկավարժական բուհում առավելապես ապահովվում է, **“Մեդիակրթություն”** կամընտրական դասընթացի շրջանակներում, մեդիակրթական պարապմունքների պատշաճ կազմակերպման պայմաններում: Այս պարագայում առավել ընդունելի է մեդիակրթական հնարների համալիր կիրառումը, քանզի այսօր հրամայական պահանջ է դարձել ուսումնադաստիարակչական գործընթացում մեդիա աշխարհի գրեթե բոլոր բաղադրատարրերի ներառումը: Դիտարկենք մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման և իրացման, մեր կողմից առաջարկվող մի քանի ձևեր և եղանակներ:

• *Մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման մեդիադասախոսության եղանակ* – ուսանողների իմացական հետաքրքրությունների խթանման արդյունավետ եղանակ է, որի կիրառմամբ միաժամանակ իրականացվում է նաև նրանցից յուրաքանչյուրի մեդիակրթական բեղում գործունեություն ծավալելու կարողությունների

ձևավորումն ու մեդիատեխնոլոգիական հմտությունների զարգացումը: Մեդիադասախոսության արդյունավետ կազմակերպման համար, յուրաքանչյուր ուսումնական հաստատությանն անհրաժեշտ են համապատասխանաբար կահավորված և տեխնիկական մեդիամիջոցներով հագեցված մեդիալսարաններ:

- *Մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման **համացանցային ֆորում քննարկումների** եղանակ-վերջին տարիներին* հատկապես բուհական մեդիակրթության շրջանակներում առավել լայն տարածում ստացած եղանակ է, որը ենթադրում է որոշակի հիմնախնդրի վերաբերյալ, էլեկտրոնային նամակագրության միջոցով ծավալվող մտքերի փոխանակում: Համացանցային ֆորումները առանձնանում են իրենց շարժունությամբ, հետադարձ կապի ապահովման հնարավորությամբ, տեղեկատվության հավելյալ աղբյուրների և ձևերի կիրառման բազմազանությամբ:

- *Մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման **մեդիաակումբային եղանակ*** - ուսանողների մեդիամշակույթի ձևավորման արտաուսումնական և ժամանցային եղանակ է, որը հանդիսանում է նրանց մեդիակրթական արտաուսումնական և ժամանցային գործունեության կազմակերպման արդի եղանակներից առավել հեռանկարայինն ու տարածվածը: Այս պարապմունքները մեծապես նպաստում են, մշակութային, գեղարվեստական, կրթական, գիտական և այլ բնույթի որակյալ մեդիանյութերի ընկալման, վերացարկման և ընդհանրացման հիման վրա, յուրաքանչյուր մասնակցի մեդիագրագիտության և մեդիատեխնոլոգիական հմտությունների ձևավորմանն ու զարգացմանը:

- *Մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման **ճակատային /ֆրոնտալ/ եղանակ*** – այն կոլեկտիվ ինքնագիտակցության ձևավորմանն ուղղված, հեղինակի աշխարհայացքի, ստեղծագործության հիմքում դրված իմաստի և փոխանցվող գաղափարի, հուզա-իմացական, գեղագիտական և բարոյական ներգործության արդյունքում արձանագրված արձագանքի բացահայտման մեդիատեխնոլոգիա է: Նմանատիպ պարապմունքի շրջանակներում, մեդիակրթական ներգործություն իրականացնելիս, դասավանդողը կարող է սահմանել մի քանի դասանպատակ, իրականացնելով դրանք էկրանային մեդիատեխնոլոգիաների միջոցով: Օրինակ՝ **“Դիտում**

և քննարկում՝ մեդիակրթական տեխնոլոգիայի կիրառմամբ ներկայացվում է 1982 թին, ռեժիսոր Ա. Մանարյանի կողմից «Հայֆիլմ» կինոստուդիայում թողարկված «Հայելու հեքիաթը» անիմացիոն ֆիլմը: Դիտմանը հաջորդող դասը, գործիմաց մեդիամանկավարժը նվիրում է ֆիլմի քննարկմանը, որը իրականացնում է ժամանակակից մանկավարժական փոխներգործուն մեթոդների միջոցով, արդյունքում իրացնելով երեք դասանպատակ՝

✓ **Ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորում և զարգացում**՝ իրազեկություններ հայկական անիմացիոն արվեստի և կինոարտադրության, տվյալ ֆիլմի ստեղծման, ֆիլմի ռեժիսորի և ստեղծագործական խմբի այլ անդամների, ֆիլմում կերպարների կենդանացման տեխնիկայի և նկարահանման համար օգտագործված մեդիատեխնոլոգիաների վերաբերյալ:

✓ **Բարոյագիտական, աշխատանքային և գեղագիտական դաստիարակություն**՝ ֆիլմի հիմքում դրված գաղափարի իմաստավորում, հայրենի բնության գեղեցկության և ծնողի բացարձակ արժևորում, ազգային առանձնահատկությունների, ավանդույթների, սովորույթների և ծիսակատարությունների ամրապնդում, ռանչպար գյուղացու աշխատասիրության, արդարության և նրա նկատմամբ անարդար դրսևորումների գիտակցում, ֆիլմի գունավորման, երանգավորման և գեղագիտական այլ լուծումների գնահատում:

✓ **Կոլեկտիվ ինքնագիտակցության և բարոյական արժեհամակարգի ձևավորում** հայի հավաքական կերպարի, միասնականության, հայ ընտանիքի ամրության, ազգային արժեքների անվերապահ պահպանման վճռականություն:

• *Մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման փոփոխված տրամաբանական մեդիաշղթաների եղանակ* – այն ենթադրում է, մեդիամանկավարժի կողմից, քննարկվող անիմացիոն մեդիաարտադրանքի տրամաբանական շղթաների հաջորդականության կանխամտածված փոփոխություն, որի վերականգնումը հանձնարարվում է աշխատանքային խմբերի բաժանված լսարանին, նրանց մոտ քննադատական ու ստեղծագործական մտածողության, տեսապատկերային հիշողության, կամաժին և ոչ կամաժին ուշադրության զարգացման, մեդիատեքստի հետ աշխատելու ու այն վերականգնելու մեդիատեխնոլոգիական հմտությունների ձևավորման

նպատակով: Այս պարապմունքի իրացման համար, դասավանդողը դիտված ֆիլմից առանձնացնում է կարևոր 10 դրվագներ, փոխելով դրանք իրենց տեղերով, ինչի արդյունքում խառնվում է ֆիլմի սյուժեն և բովանդակային իմաստը: Նորովի մոնտաժված մեդիատեքստը ներկայացվում է յուրաքանչյուր խմբին այն ճիշտ վերամոնտաժելու նպատակով: Աշխատանքի ավարտից հետո, խմբերը միմյանց ներկայացնում են վերականգնված ամբողջական մեդիատեքստը, որի արդյունքում բուն քննարկում է ծավալվում խառնված տրամաբանական մեդիաշղթաների վերականգնման արդյունքների շուրջ: Երբ քննարկումն ավարտվում է, դասավանդողն առաջարկում է կրկին դիտել սկզբնաղբյուրն ու կատարել համապատասխան եզրակացություններ:

• *Մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման նախագծային կամ մոդելավորման եղանակ*-մեդիակրթության ոլորտում առկա բոլոր տեխնոլոգիաների շարքում, առանցքային են համարվում նախագծային կամ մոդելավորման եղանակով իրացվող անհիմացիոն տեխնոլոգիաները: Այս տեխնոլոգիաների գերակայությունը հիմնավորվում է այն պարզ հանգամանքով, որ անհիմացման յուրաքանչյուր գործընթաց, ինքնին մեդիանախագիծ է, կամ մեդիանախագծի մոդելավորված հատված: Մեդիանախագծի վրա աշխատելիս դասավանդողն ուսանողների համար պետք է միաժամանակ հանդիսանա թե տեղեկատվության աղբյուր և թե իրացվող աշխատանքների համակարգող, քանզի նրա հիմնական խնդիրն է, նախագծում զբաղված յուրաքանչյուր ուսանողին մանկավարժական աջակցության ցուցաբերումը: Այդ իսկ պատճառով, մինչ որևէ անհիմացիոն մեդիանախագիծ գործնականում իրականացնելն, անհրաժեշտություն է առաջանում կատարել հետևյալ խնդրահարույց հարցադրումները՝

- ինչ լսարանի է հասցեագրվելու պատրաստվող այս կամ այն մեդիանյութը:
- ինչպիսի մանկավարժական նպատակների և խնդիրների լուծմանը կնպաստի տվյալ մեդիանախագիծը:
- ինչպիսի գաղափարներ, արժեքներ և իմաստ է դրվելու տվյալ մեդիանախագծի ստեղծման հիմքում:

Նշված հարցերի պարզաբանումը հնարավորություն է տալիս նախանշել իրացվող

մեդիանախագծի բնույթը, որի ուղղությամբ տարվող աշխատանքները դիտարկվում են իբրև մեդիակրթական ամբողջական գործընթացն արտացոլող ձև: Ուսումնասիրելով և յուրացնելով անհմացիոն արվեստի տեսական հիմքերն ու համակարգչային ծրագրերը, աշխատանքի նախնական փուլում ուսանողները նկարում են առանձին կերպարներ, կադրեր կամ տեսարաններ: Այս փուլում ձևավորվում է նրանց, մեկ կերպարի միջոցով, մեկ կտրագոտու շրջանակներում, որոշակի գաղափարի, դիրքորոշման և տրամադրության արտահայտման, սեփական ստեղծագործական մտահղացումներն իրացնելու և կապակցված էկրանային շարադրման կարողությունը:

Աշխատանքի հաջորդ փուլում տեղի է ունենում նկարված փոքր կադրերի կամ կերպարների կենդանացումը, այլ կերպ ասած, անհմացիոն կոմպոզիցիայի ստեղծումը, ինչի արդյունքում ուսանողները, փոխանցվող իմաստն առավել պատկերավոր դարձնելու նպատակով, օգտագործելով համայնապատկերային, գունային և ձայնային հարուստ երանգավորումներ, սահմանում են իրացվող մեդիանախագծի հիմնական գաղափարն ու նրա արտացոլման առանցքային ուղղությունները, քանի որ հետագայում, հենց այս լուծումներն են հանդիսանալու հաջողված մեդիանախագծի հիմքը: Նշված երանգավորումներն անհմացիայի լեզվով անվանվում են տեսաէտյուդներ, ինչը իրենից ներկայացնում է էկրանային ավարտուն շարադրանք, բաղկացած մոնտաժային մի քանի փողկապակցված հատվածներից: Անհմացիոն նախագծի իրացման եզրափակիչ փուլում ուսանողներն իրականացնում են երաժշտական ձևավորումն ու ձայնադրումը, ինչը անխտիր պետք է համապատասխանի անհմացիայի ուղղվածությանը, նրա հիմքում դրված գաղափարին և բովանդակությանը:

Իրականացնելով նշված փուլերը կարելի է համարել, որ նախագիծը կատարված է, ուստի և տեսանելի է դառնում սույն աշխատանքի տեխնիկական և մեդիատեխնոլոգիական արդյունքը: Ինչպես նշեցինք, մեդիակրթական պարապմունքների թվարկված ձևերի և եղանակների արդյունավետ իրացման համար, յուրաքանչյուր կրթական հաստատություն պետք է հագեցված լինի մեդիակրթական համակարգերով, մեդիատեխնոլոգիական միջոցներով, մեդիադարաններով և տեխնիկական գործիքակազմով: Ինչպես տեսանք ժամանակակից մեդիակրթության անքակտելի

բաղադրամասն են հանդիսանում, ուսումնական աշխատանքի կազմակերպման փոխներգործուն մեթոդները:

Ըստ Գ.Մ. Կոդժասպիրովայի և Ա.Յու. Կոդժասպիրովի փոխներգործուն մեդիաուսուցումը ենթադրում է “տեղեկատվական-հաղորդակցական տեխնոլոգիաների և մեդիատեխնոլոգիական գործիքակազմի միջոցով իրականացվող, մեդիադաշտում ծավալվող, անմիջական, առցանց, հեռավար և տարածական համագործակցության ու փոխներգործության վրա հիմնված, համատեղ իմացական գործունեություն” [68, 21]:

Փոխներգործուն մեդիաուսուցման հիմնական մեթոդների շարքում, առանձնացրել ենք, ուսմունական գործընթացի սուբյեկտների միջև՝

- ✓ Մանկավարժական հաղորդակցման մեթոդը:
- ✓ Երկխոսական փոխներգործության մեթոդը:
- ✓ Խմբային-համագործակցության մեթոդը:
- ✓ Մեդիատեքստերի հետ աշխատանքի կազմակերպման խաղային, իրադրային և վարժանքային մեթոդները:

- ✓ Պրոբլեմային ուսուցման մեթոդը:
- ✓ Նախագծային և մոդելավորման մեթոդները:
- ✓ Մեդիաքեյսերի մեթոդը:

Այսպիսով, անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման նպատակով մեդիակրթության գործընթացում, մեդիամանկավարժներին ընձեռնվում է ժամանակակից կրթական փոխներգործուն մեթոդներն ու հնարները նորովի կիրառելու հնարավորություն: Ուստի, մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման և իրացման մեր կողմից առաջարկված մեթոդիկական կնպաստի, մեդիամանկավարժական գործունեությունը իբրև ամբողջական մեթոդական համակարգ կառուցելուն, իսկ յուրաքանչյուր մեդիապարապմունք կհետապնդի որոշակի նպատակ և կներառի լուծման ենթակա մանկավարժական խնդիրների համալիր, ինչով և կամրապնդվի տեսության և պրակտիկայի անխզելի կապը:

2.1. Մեդիագրագիտության բովանդակությունը, էությունն ու առանձնահատկությունները:

Արդի հասարակական հարաբերություններն առանձնանում են տեղեկատվական հագեցած փոխներգործությամբ, ինչը մեդիատեխնոլոգիաների աննախադեպ զարգացման արդյունք է: Սակայն, ինչպես նշում է Ի.Ի. Ջասուրսկին, տեղեկատվական գործընթացներում տեղի ունեցող փոփոխությունների ուսումնասիրություններից պարզվում է, որ զուտ տեղեկատվական հեղափոխությունը մնացել է անցյալում և հասարակությունը թևակոխել է մեդիատեղեկատվական նոր դարաշրջան [61,10]: Սույն համոզմունքն ամրապնդվում է, Մ. Կաստելի հետազոտությամբ, որտեղ նա բացահայտում է հասարակության տեղեկատվայնացման և թվային տեխնոլոգիաների համատարած ու ակտիվ կիրառման պայմաններում, ձևավորված և լայն տարածում ստացած, այսպես կոչված տեղեկատվական մանկավարժության /informational pedagogy/, տեղեկատվական հոգեբանության /information psychology/, տեղեկատվական արվեստի /information art/, տեղեկատվական տնտեսության /information economy/, տեղեկատվական քաղաքականության /information politics/ և նմանատիպ այլ բնագավառներ [155,28]:

Այլ կերպ ասած, տեղեկատվայնացվում և թվայնացվում են մարդու կյանքը, գործունեությունը, կենցաղը և անգամ հարաբերությունները: Ակնհայտ է, որ բոլորովին նոր որակական հատկանիշներով օժտված, արդի հասարակության մեջ, այս կամ այն նպատակների կամ նախագծերի իրականացումը մեծապես կախված է, տեղեկատվական անսահման և տարածական դաշտում նրա յուրաքանչյուր անդամի ներգրավվածության աստիճանից և այս դեպքում արդեն հաջողությունը կուղեկցի նրան, ով ընդունակ կլինի մեդիասպառող զանգվածի վրա ներազդելու նպատակով, որոշակիորեն փոխակերպել օբյեկտիվ իրականությունը, ստեղծել մշակութային և միջմշակութային նոր գաղտնագրեր: Այսպիսի մոտեցման պայմաններում, կրթական ամբողջ համակարգի առջև ծառանում են նոր հիմնախնդիրներ, որոնց արդյունավետ լուծման համար պահանջվում է ապագա մանկավարժների մոտ մասնագիտական և անձնային նոր որակների, նրանց գործիմացության տեխնոլոգիական համակարգն ամբողջացնող նոր բաղադրատարրերի, մանկավարժական վարպետության էությունն

ու բովանդակությունը համալրող նոր իրազեկությունների, կարողությունների և հմտությունների ձևավորում: Այս առումով լիովին կիսում ենք Ն.Վ.Չիչերինայի կարծիքն առ այն, որ արդի ժամանակահատվածում, մանկավարժական հարացույցի փոփոխման պայմաններում, մանկավարժի մասնագիտական գործիմացության աստիճանի, նրա մանկավարժական մշակույթի ձևավորվածության մակարդակի որոշիչ և գերակա չափանիշն է մեդիագրագիտությունը, որը սահմանվում է իբրև մեդիատեղեկատվական հոսքերի հետ համարժեք փոխներգործելու, այս կամ այն մեդիատեղեկատվություն որոնելու և ձեռք բերելու, այն քննադատաբար գնահատելու և վերլուծելու ընդունակություն, տարաբնույթ մեդիատեքստեր կամ մեդիաարտադրանք ստեղծելու կարողություն, այն կողմորելու և ապակողմորելու, տարածելու և փոխանցելու հմտություն, մեդիատեխնոլոգիաների և մեդիա սարքավորումների հետ աշխատելու կանոններ.ի կատարյալ իմացություն [134,19]:

Մեր կողմից իրականացված ուսումնասիրությունների արդյունքում եկանք այն համոզմանը, որ առկա հայեցակարգերում մեդիագրագիտությունը չի դիտարկվում որպես մանկավարժի այլընտրանքային մասնագիտական որակ, սակայն օրինակ, 1996 թվականին Բերնում տեղի ունեցած “Հիմնարար ունակություններ Եվրոպայի համար” խորագրով համաժողովի շրջանակներում այն ձևակերպվեց որպես մանկավարժի գերակա ընդունակություն, որով պայմանավորված է մանկավարժական ամբողջական գործընթացում, նրա կողմից ժամանակակից մեդիատեխնոլոգիաների գործիմաց և գրագետ կիրառման պատրաստակամությունը [162.38]:

Ըստ Ի.Ա.Ջիմնյայի, մանկավարժի հիմնարար իրազեկությունների /competence/ դասակարգման, մեդիագրագիտությունը, որպես նրա գործիմացության գերակա բաղադրիչ և մանկավարժության նպատակների իրականացման ու խնդիրների լուծման արդյունավետ գործոն, կարող է լիարժեք իրացվել արժեքային որոշակի կողնորոշումների առկայության պայմաններում, հաշվի առնելով ժամանակակից տեղեկատվական քաղաքակրթության զարգացման հարացույցի փոփոխությունները [62, 34–42]:

Այս համապատկերում, հիմք ընդունելով անհերքելի այն իրողությունը, թե որքան զգալի է ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման գործընթացում անիմացիոն

տեխնոլոգիաների կիրառման դերն ու նշանակությունը, նպատակահարմար է այն դիտարկել իբրև ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման արդյունավետ մեթոդ: Եվ քանի որ, մեդիագրագիտությունն իր մեջ ներառում է նաև բազմաթիվ և բազմաբնույթ այլ իրազեկություններ, ապա մենք այն համարում ենք մանկավարժական հենքային և հատուկ իրազեկություն: Ընդ որում, մեդիագրագիտության, որպես հենքային և հատուկ իրազեկության գերակայությունը, ժամանակակից մանկավարժի մասնագիտական գործիմացության տեխնոլոգիական համակարգում պահանջում է նրա էության և առանձնահատկությունների հստակեցում: Ինչպես յուրաքանչյուր իրազեկություն, այնպես էլ մեդիագրագիտությունն իրենից ներկայացնում է որոշակի կարողությունների ու հմտությունների համախումբ, հստակ արժեքների և դրանց հարաբերակցության համակարգ: Նշենք, որ մինչ օրս, մեդիագրագիտության բովանդակության կառուցարկման, նրա էության և առանձնահատկությունների բացահայտման փորձեր քանիցս կատարվել են մեդիակրթության ոլորտի բազմաթիվ տեսաբանների կողմից: Նրանցից ոմանք մեդիագրագիտության բովանդակությունը դիտարկում են իբրև մեդիակրթական որոշակի հայեցակարգերի հենքով ձևավորված գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների համակարգ: Բրիտանական կինոակադեմիայի կողմից, մեդիագրագիտության ձևավորման արդյունավետությունն ապահովող մեդիակրթական հայեցակարգերը մշակվում են մեդիագործակալություններում, մեդիալսարաններում, անիմացիոն ստուդիաներում, ֆիլմարտադրող ընկերություններում, տեղեկատվական և ստեղծարար տեխնոլոգիաների կենտրոններում, մեդիատեխնոլոգիաների, մեդիահասկացությունների, մեդիալեզուների, մեդիաներկայացումների կիրառմամբ:

Ա. Հարթը գտնում է, որ մեդիագրագիտության ձևավորման գործընթացի վերաբերյալ դրսևորվող որոշակի մոտեցումների արդյունքում, կարևորվում են առավելապես մեդիատեխնոլոգիական կարողություններն ու հմտությունները, ինչը վտանգի տակ է դնում, անձի արժեհամակարգի զարգացումն ու հանգեցնում է ուսումնական գործընթացում հոգևոր անջրպետի առաջացմանը [159, 199–211]:

Նման խնդրի կանխարգելման նպատակով, մի շարք հետազոտողներ առաջարկում են, մեդիագրագիտության բովանդակությունը կառուցել հիմնականում արժե-

քային, գաղափարական, իմաստային և գեղագիտական բաղադրիչներով:

Զ. Լևիսն ու Ս. Զհալլին, այն համոզմանն են, որ մեդիակրթության գործընթացում, մեդիամանկավարժի ուշադրությունը պետք է սևեռվի ուսումնասիրվող մեդիատեքստի, մեդիաարտադրանքի կամ մեդիատեխնոլոգիայի գաղափարական և բարոյական ներգործության առանձնահատկություններին [168, 109–120]:

Հ. Զեթլը գտնում է, որ մեդիակրթական յուրաքանչյուր գործընթացում առավել կարևոր են ուսումնասիրվող մեդիատեքստի, մեդիաարտադրանքի կամ մեդիատեխնոլոգիայի հոգեբանական և գեղագիտական ազդեցությունները [173, 81–95]: Կասկածի տակ չդնելով վերը նշված հեղինակների համոզմունքների իրավացիությունը և ելնելով մեր փորձից, նշենք, որ մեդիակրթական այս կամ այն գործընթացի նկատմամբ նմանօրինակ մոտեցումները արտացոլում են մեդիակրթության նպատակների միայն չնչին մասը, նեղացնելով մեդիագրագիտություն հասկացության, որպես մանկավարժական հենքային և հատուկ իրազեկության սահմանները:

Մենք կհսում ենք, մեդիագրագիտության էության, բովանդակության և առանձնահատկությունների վերաբերյալ Ռ. Հոբսի կարծիքը, ով գտնում է, որ միջազգային փորձագետների խմբի կողմից մշակված և շրջանառվող, մեդիագրագիտության բովանդակությունը, էությունն ու առանձնահատկությունները կազմող կարողությունների բազմաթիվ նկարագրությունների շարքում, պետք է առանձնացնել երեք համախումբ՝

- Մեդիատեքստեր, մեդիաարտադրանք և մեդիանյութեր որոնելու կարողություն:
- Մեդիատեքստերը, մեդիաարտադրանքն ու մեդիանյութերը վերլուծելու կարողություն:
- Մեդիատեքստերը, մեդիաարտադրանքն ու մեդիանյութերը գնահատելու և դրանք ստեղծելու կարողություն [161, 16–32]:

Անկասկած, նշված բոլոր կարողություններով, որոշ չափով բնութագրվում է մեդիագրագիտության բովանդակությունը, սակայն նեղացվում է մեդիագրագիտության էությունը, ընկալվելով բացառապես վարքաբանական տեսանկյունից: Հետևաբար, ինչպես այս, այնպես էլ վերը նկարագրված այլ մոտեցումները համարում ենք ոչ

լիարժեք և առաջարկում ենք, մեդիագրագիտության բովանդակության, էության և առանձնահատկությունների այլ, առավել ընդլայնված մեթոդական մոդել:

Մեր մեթոդական մոդելի բովանդակային և կառուցվածքային բաղադրատարրերը ձևակերպել ենք, առանձնացնելով անձի հենքային մեդիաիրազեկությունների ձևավորման հետևյալ չորս ոլորտը՝

✓ **Դրդապատճառային՝** իրազեկության դրսևորման պատրաստակամություն:

✓ **Իմացական՝** իրազեկության ձևավորման համար որոշիչ բովանդակային գիտելիքների տիրապետում:

✓ **Վարքաբանական՝** առաջացող տարաբնույթ իրավիճակներում իրազեկության դրսևորման և իրացման փորձ:

✓ **Արժեքային-գաղափարական՝** իրազեկության վերաբերյալ արժեքային կողմնորոշումն ու գաղափարախոսությունը:

Մեդիագրագիտության բովանդակության, էության և առանձնահատկությունների վերաբերյալ մեր մոտեցումները, հիմնավորելու նպատակով, հարկ ենք համարում առավել հանգամանալից դիտարկել ներկայացված բաղադրիչների բովանդակությունը:

1. Դրդապատճառային բաղադրիչ , որը ձևավորվում է.

ա) Ուսանողների կողմից, սրնթաց փոփոխվող սոցիալական իրականության համապատկերում, հասարակության և նրա յուրաքանչյուր անդամի կյանքում, ժամանակակից մեդիատեխնոլոգիաների դերի, նշանակության և գործառնությունների գիտակցման պայմաններում:

բ) Ուսանողների շրջանում, արդի մեդիամշակութային դաշտում իրենց տեղի և դերի վերաբերյալ ամբողջական պատկերացումների հիման վրա:

գ) Մարդկային քաղաքակրթության զարգացման ընթացքում կուտակված արգասավոր փորձի ակտիվ յուրացման և մեդիաոլորտի հետ փոխներգործության գործընթացում, սեփական հաղորդակցական պահանջմունքների և իմացական կարողությունների արդյունավետ իրացման հնարավորությունների օբյեկտիվ գիտակցմամբ:

2. Իմացական բաղադրիչ – այն ենթադրում է իրազեկության ձևավորման համար որոշիչ բովանդակային գիտելիքների հենքով ձեռք բերված իմացություն, որով կազմում

է, մեդիագրագիտության հենքային այնպիսի հայեցադրույթների համախումբ ինչպիսիք են՝ գործընթացը, համատեքստը, մեդիատեքստը, մեդիաներկայացումը և իհարկե անիմացիոն դասական և ժամանակակից տեխնոլոգիաները:

➤ **“Գործընթաց”-ը** ենթադրում է ժամանակակից աշխարհում մեդիատեխնոլոգիաների տեղի, դերի, նշանակության և գործառնությունների, նրանց դասակարգման, նմանությունների, տարբերությունների և հաղորդակցական հնարավորությունների, մեդիատնտեսավարման օրինաչափությունների և ընթացակարգերի, մեդիատեքստերի և այլ բնույթի մեդիաարտադրանքի ստեղծման, կողավորման, ապակողավորման, պահպանման, փոխանցման և տարածման, մեդիատեխնոլոգիաների մանկավարժահոգեբանական դրական և բացասական ներգործությունների վերաբերյալ գիտելիքների յուրացում:

➤ **“Համատեքստ”-ը** ենթադրում է պատմամշակութային համատեքստում, մեդիատեխնոլոգիաների կիրառմամբ մեդիակրթական գործընթացների արդյունավետության, մշակութային դաշտում մեդիամշակույթի գերակայության, մեդիամանկավարժական արդի գաղափարախոսության, մեդիաների միջոցով միջմշակութային կապերի ստեղծման օրինաչափությունների և մեդիա դաշտում անձի ինքնության ձևավորման ու հաստատման հնարավորությունների վերաբերյալ գիտելիքների իրացում:

➤ **“Մեդիատեքստ”-ը** ենթադրում է՝ մեդիատեքստերի տեսակների և ժանրային առանձնահատկությունների, նրանցում արձաձվող հիմնախնդիրների և վերլուծվող օբյեկտների, նրանց հեղինակների և մեդիասպառող լսարանի հուզական, իմացական, գեղագիտական, ուսումնական և տեխնոդաստիարակչական համապատասխան ներգործության ապահովման, խոսքային, լսողական, տեսողական, գրաֆիկական, մուլտիմեդիա տեխնոլոգիաների միջոցով մեդիատեքստերի բացահայտ և անուղղակի բովանդակության, գաղափարական հենքի, իմաստի և միջտեքստային կապերի ընկալման ընթացակարգերի, մեդիատեքստերի և մեդիասպառող լսարանի միջև փոխներգործության բնույթի և դրանց տարատեսակների վերաբերյալ գիտելիքների կիրառում:

➤ **“Մեդիաներկայացումներ”-ը** ենթադրում են մեդիատեքստերի օբյեկտիվ իրականության հետ հարաբերակցության, նրանց կառուցողական և իրատեսական բնույթի, հեղինակային սուբյեկտիվ և օբյեկտիվ դիրքորոշման արտահայտման եղանակների, գերակա գաղափարախոսության, մշակութային արժեքների համակարգի, աշխարհայացքի արտացոլման ձևերի, լրագրողական էթիկայի պահպանման կանոնների, մեդիաներկայացման և մեդիասպառման մշակույթի վերաբերյալ գիտելիքների դրսևորում:

➤ **“Անիմացիոն դասական և ժամանակակից տեխնոլոգիաներ”-ը** ենթադրում են անիմացիոն գործունեության արդյունավետ իրականացման, անիմացիոն արվեստի էության, բովանդակության, կիրառման նպատակների, անիմացիոն դասական և ժամանակակից տեխնոլոգիաների ընդհանրությունների և տարբերությունների, սոցիալ-մշակութային անիմացիայի կամ մուլտիպլիկացիայի ուսուցողական և դաստիարակչական բնույթի վերաբերյալ մեթոդական հմտությունների գործնական իրացում:

3. Վարքաբանական բաղադրիչ - այն առաջացող տարաբնույթ իրավիճակներում տարբեր իրազեկությունների ներկայացված համալիր դրսևորման և իրացման փորձն է, որը ներառում է հենքային կարողությունների հետևյալ խմբերը՝

❖ Մեդիատեղեկատվություն որոնելու, նրա աղբյուրներն ու հղումները բացահայտելու, այն պահպանելու, կողավորելու, ապակողավորելու, փոխանցելու և տարածելու կարողություններ:

❖ Մեդիատեքստերի, մեդիաարտադրանքի ու մեդիատեղեկատվության վերլուծման, նրանցում արձաձվող հիմնախնդրի, գաղափարի, մտքի, ժանրի առարկայի, մեդիասպառող նպատակային լսարանի սահմանման, մեդիատեքստի իմաստային գերակայությունների և հեղինակի հաղորդակցական նպատակների հստակեցման, կարևորի ու երկրորդականի տարբերակման, բացահայտ և անուղղակի բովանդակության քննադատական վերլուծման, շարադրանքի հերթագայության պահպանման, արդիականացվող սոցիալ-մշակութային հայեցողությունների շեշտադրման, հասարակական, պատմական, քաղաքական, տնտեսական և մշակութային համատեքստերի ստեղծման և ընկալման գործընթացների հետազոտման կարողություններ:

❖ Մեդիատեքստերի, մեդիաարտադրանքի ու մեդիատեղեկատվության բովանդակությունը, կառուցվածքն ու որակը քննադատաբար գնահատելու, մեդիատեքստի բովանդակությունը, մեդիասպառող հասարակության շրջանում նրա տեղը, դերը, նշանակությունն ու արժեքը հստակեցնելու կարողություններ:

❖ Նոր մեդիատեքստ, մեդիաարտադրանք կամ մեդիատեղեկատվություն ստեղծելու գործընթացում դրանց արդյունավետ վերարտադրման, մեդիահաղորդագրության նպատակային հասցեագրման, առանձին հասցեատիրոջ կամ լսարանի ընկալունակության գնահատման, հաղորդագրություն ուղարկողի և ստացողի, հասցեագրողի և հասցեատիրոջ միջև հաղորդակցական տրամաբանական շղթայի ձևավորման, մեդիասպառողների ուշադրությունը գրավելու և պահպանելու կարողություններ:

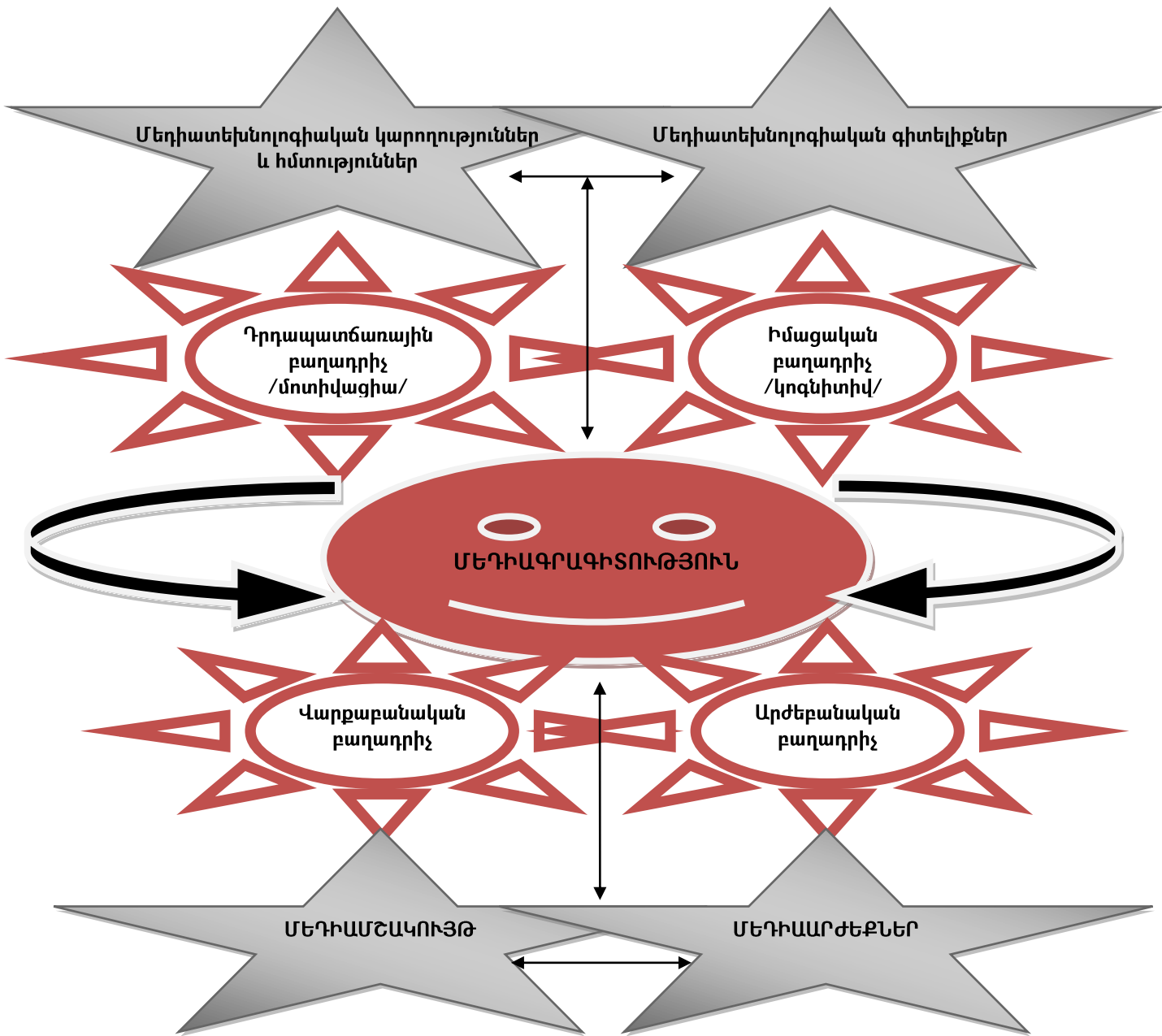
4. Արժեքային-գաղափարական բաղադրիչ - այս բաղադրիչի հիմքում դրվում են մեդիասպառողների քննադատական ինքնավարության ձևավորման գործընթացի գաղափարական հենքն ապահովող ինքնատիպ կանոնագրեր, ձևակերպումներ և սահմանումներ:

Պ. Աուֆդերհեյդեն, իր կողմից իրականացրած հետազոտությունների արդյունքում, մեդիագրագիտության ձևավորման արժեքային-գաղափարական բաղադրիչը դիտարկել է իբրև օբյեկտիվ իրականության արտացոլման գործոն, մշակութային և սոցիալական այլ բնույթի հարաբերությունների ստեղծման միջոց [151, 79–86]:

Առաջարկում ենք, քննության առնվաճ տեսությունների և հայեցակարգերի, ինչպես նաև այս բնագավառում կուտակված մեր փորձի արդյունքում մշակված մեդիագրագիտության բովանդակությունը, էությունն ու առանձնահատկությունները արտացոլող մոդելը (տես **Մոդել 1.**)

Այսպիսով կարող ենք փաստել, որ մոդելում ներկայացված, մեդիագրագիտության էությունն արտացոլող բաղադրիչներով, ձևավորվում է ոչ միայն մեդիագրագիտության, որպես ապագա մանկավարժի գործիմացության տեխնոլոգիական համակարգի կարևոր տարրի և հենքային ունակությունների /competence/ գերակա բաղադրամասի կառուցվածքի, այլ նաև, մանկավարժական բուհի ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորմանն ուղղված և այդ գործընթացին մեծապես նպաստող, **“Մեդիակրթություն”** կամընտրական հատուկ դասընթացի բովանդակությունը:

Մոդել 1. Մեդիագրագիտության բովանդակությունը, էությունն ու առանձնահատկությունները



2.2. Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառումը որպես ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդ

Այժմ դիտարկենք անիմացիոն տեխնոլոգիաները որպես ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդ: Մանկավարժական բուհի շրջանավարտների մասնագիտական գործիմաժության ձևավորման բազմաթիվ բաղադրատարրերի շարքում, այսօր առանձնակի ուշադրության է արժանանում, իր ուրույն տեղն ու դերն

ունեցող անիմացիոն արվեստը, քանզի ժամանակակից դասագործընթացն անհնար է պատկերացնել առանց անիմացիոն կոմպոզիցիայի և կառուցարկումների: Այսօր անիմացիան հանդիսանում է առանձին, ինքնուրույն, կայացած մեդիակրթական, սոցիալ-մշակութային և ժամանցային բնագավառ, քանի որ տարեց տարի ավելանում է մեդիատեխնոլոգիաների դերն ու նշանակությունը տեղեկատվության փոխանցման, փոխանակման և տարածման գործընթացում: Անժխտելի փաստ է, որ կիրառման առումով, տեքստային տեղեկատվությունն իր դիրքերը զգալիորեն զիջել է տեղեկատվության գրաֆիկական և մուլտիմեդիա տեսակներին: Սույն հանգամանքը պայմանավորված է նրանով, որ օր օրի, անվերահսկելի արագությամբ ու չափերով աճում է տեղեկատվության քանակն ու ծավալներն, ուստի և տարաբնույթ կրթական ծրագրերի և կայքերի մշակման, ստեղծման ու գործակցության գործընթացում գերակայում է համակարգչային գրաֆիկան և անիմացիան, քանզի այս միջոցով փոխանցվող, տարածվող և պահպանվող տեղեկատվությունը առավել դյուրին է ընկալվում և մտապահվում: Սակայն ժամանակակից կրթության հիմնախնդիր է հանդիսանում ոչ միայն տեղեկատվության դյուրին ընկալումն ու մտապահումը, այլ նաև դրա վերարտադրումը, արտացոլումն ու արտահայտումը: Հետևաբար օրհասական է դառնում մեդիակրթության ներմուծումը, հատկապես մանկավարժական բուհերի ուսանողների գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների ձևավորման գործընթաց, քանի որ համակարգչային անիմացիան մեդիատեխնոլոգիաների կարևոր բաղադրամասն է: Եվ, չնայած այն հանգամանքին, որ անիմացիա երևույթի մասին պատկերացում ունեն գրեթե բոլորն, այն ու ամենայնիվ միայն մասնագետներին է հայտնի, թե ինչպես է այն ստեղծվում:

Անիմացիան դիտարկվում է իբրև նկարված պատկերների շարժում: Երբ մենք նայում ենք որևէ պատկերի, որն անսպասելի կերպով սկսում է շարժվել կամ փոխակերպվել, ապա թվում է, թե նկարը կենդանացավ: Սակայն գիտական աշխարհայացքից ելնելով, մենք, շրջապատող աշխարհի մեր ընկալումները պետք է կառուցենք, ոչ թե պատրանքների և տեսիլքների վրա, այլ դրանցից յուրաքանչյուրի վերաբերյալ գտնենք տրամաբանական բացատրություն: Ուստի անդրադառնանք նաև սոցիալ-մշակութային շարժանկարչական արվեստին, դիտարկելով այն,

մանկավարժական բուհում, մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման գործընթացում իրացվող մեթոդական արդյունավետ միջոցի և դաստիարակչական հզոր ներգործություն պարունակող տեխնոլոգիայի: Ինչ է իրենից ներկայացնում սոցիալ-մշակութային անիմացիան կամ մուլտիպլիկացիան:

Ըստ Մ. Սայմոնի “Սոցիալ - մշակութային անիմացիան կամ այլ կերպ ասած, մուլտիպլիկացիան – հասարակական կյանքի և գործունեության կարևոր ոլորտ է, որի մասնակիցների խնդիրը, անհատների վրա անմիջականորեն ներգործելու ճանապարհով, նրանց միջև առկա միջանձնային, խմբային և թիմային հարաբերություններում, որոշակի փոփոխությունների և դրական զարգացումների իրացումն է” [172, 54-56]:

Ե.Բ.Մամբեկովը մուլտիպլիկացիան սահմանում է իբրև հասարակության դաստիարակչական և մշակութային համակարգի կարևոր բաղադրամաս, որն իրացվում է՝

- Իբրև շարունակական փոխներգործության մեջ գտնվող տարրերի համախումբ:
- Իբրև անձի ձևավորման և զարգացման մշակութային, կրթական և ժամանցային ոլորտներում ծավալվող, հատուկ կազմակերպված պարապմունքների, որոշակի ուղղվածությամբ գործունեության ձևերի և հստակ նպատակ հետապնդող հարաբերությունների համալիր:

- Իբրև ինքնատիպ սոցիալ-հոգեբանական և սոցիալ-մանկավարժական համակարգ, որի գերակա սուբյեկտներն են հանդիսանում փոխներգործուն և այլընտրանքային մեդիամանկավարժական մեթոդներն ու տեխնոլոգիաները կիրառող և մասնագիտական հատուկ պատրաստվածություն ունեցող գործիմաց մեդիամանկավարժներն ու անիմատորները [84,10]:

Ֆրանսիացի հետազոտող Զ. Մաեստրին այն համոզմանն էր, որ անիմացիան, ոչ այնքան որևէ մարմնի կամ անշունչ օբյեկտի կենդանացումն է, որքան անհատների ու սոցիալական խմբերի միջև առկա կամ բացակա հարաբերությունների աշխուժացումը [85,42]:

Իսկ ահա Ռ. Լամբուրին ընդլայնում է սոցիալ-մշակութային անիմացիա հասկացության սահմանները, վերածելով համընդհանուր սոցիալական անիմացիայի,

դիտարկելով այն իբրև. “Դաստիարակչական, մշակութային, սոցիալ-հոգեբանական և սոցիալ-մանկավարժական գործընթացների բովանդակությունն ինքնուրույն մշակող և նպատակները նախանշող, ընդհանուր հետաքրքրություններով միավորված, մեդիագրագետ և գործիմաց անձանց հանրագուտ գործունեություն” [154,12]:

Առավել հատկանշական է Լ.Վ. Տարասովի կողմից արված ձևակերպումը, որտեղ նա հստակ տարբերակում է մտցնում սոցիալ-մշակութային գործունեության և սոցիալական անիմացիայի միջև, հայտնելով այն համոզմունքը, որ սոցիալ-մշակութային գործունեության ծիրում, հասարակությունն է ձևավորում անձ, իսկ սոցիալ-մշակութային անիմացիայի միջոցով, անձն է ձևավորում հասարակական հարաբերություններն ու ուղորդում դրանց զարգացման ընթացքը [113,51]:

Մենք, սոցիալ-մշակութային անիմացիան դիտարկում ենք իբրև ամբողջական, սոցիալ-մշակութային և մեդիամանկավարժական համակարգ, որը բաղկացած է որոշակի ենթահամակարգերից, տեխնիկական, տեխնոլոգիական, էթնոմշակութային, դաստիարակչական և կրթական պաշարներից, մեդիամանկավարժական գործունեության ինքնատիպ եղանակներից, մեթոդներից, միջոցներից և դիդակտիկական սկզբունքներից, համարելով այն տեխնոդաստիարակության կարևորագույն գործոններից մեկը:

Այս առումով առանձնացնում ենք մուլտիպլիկացիայի միջոցով իրացվող մանկավարժահոգեբանական ներգործության ակնկալվող հետևյալ արդյունքները՝

➤ Հասարակությունից օտարված անձանց նկատմամբ հասարակական բացասական դիրքորոշման փոփոխությունը:

➤ Անձի միջանձնային և հասարակական հարաբերությունների վերականգնումն ու սոցիալ-հոգեբանական հարմարումը:

➤ Անձի համարժեք ինքնագիտակցության ձևավորումն ու ինքնաճանաչման, ինքնիրացման, ինքնադրսևորման արդյունավետության ապահովումը:

➤ Անձի մեդիագրագիտության, մեդիամշակույթի, մեդիատեխնոլոգիական կարողությունների և տեխնիկական հմտությունների ձևավորումն ու զարգացումը:

Ասվածից ակնհայտ է դառնում, որ մուլտիպլիկացիոն արվեստը, որպես հոգեբանական, մանկավարժական և մեդիակրթական գործունեություն, կրելով

համակարգային բնույթ, ունի այդ գործունեության արդյունավետությունն ապահովող կառուցվածքային տարրեր, իսկ նրա գործառույթային հիմքերն, այդ համակարգի բաղադրամասերն են:

Պ. Բեռնարն և Ռ. Լաբուրին, հետազոտելով մուլտիպլիկացիոն արվեստի ոլորտը, ներկայացրել են սոցիալ-մշակութային անիմացիայի, որպես մեդիակրթական տեխնոլոգիայի գործառույթները հետևյալ դասակարգմամբ՝

- Հարմարեցման և ոգեշնչման գործառույթ:
- Վերականգնողական գործառույթ:
- Դաստիարակչական գործառույթ:
- Հաղորդակցական գործառույթ:
- Շտկող-կարգավորող գործառույթ:
- Համամշակութային, էթնո-մշակութային և միջմշակութային կապերի ձևավորման գործառույթ [153,12]:

Ի. Ի. Շուլգան, հետազոտելով անիմացիայի և սոցիալ-մշակութային անիմացիոն արվեստի ոլորտները, ներկայացրել է մանկավարժական անիմացիայի գործառույթները հետևյալ դասակարգմամբ՝

- Հուզական լարվածության թուլացման և հոգեբանական պատնեշի հաղթահարման գործառույթ:
- Սպառված կենսական ներուժի վերականգնման և հանգստի կազմակերպման գործառույթ:
- Մշակութային-իմացական-ճանաչողական գործառույթ:
- Դաստիարակչական գործառույթ:
- Ստեղծագործական գործառույթ [144,134-136]:

Մուլտկինոյի թեմատիկան բազմազան է. էկրանավորվում են առակներ, ավանդազրույցներ, հեքիաթներ, աստվածաշնչյան թեմաներ և այլն: Գաղտնիք չէ, որ մշակույթն ու արվեստը հանդիսանում են անձի ոգեշնչման, նրա ներաշխարհի հարստացման, աշխարհայացքի և բարոյական արժեհամակարգի ձևավորման, իմացական մակարդակի բարձրացման ու մտահորիզոնի ընդլայնման արդյունավետ միջոցներ: Մասնավորապես սոցիալ-մշակութային անիմացիայի ոլորտում, իբրև “Ես”-

ի ինքնակարգավորման կարևոր տարր, անձի հոգևոր պահանջմունքների բավարարման նպատակով, օգտագործվում են մշակույթի և արվեստի այնպիսի միջոցներ, որոնց իրացումը մեծապես նպաստում է յուրաքանչյուր ուսանողի ինքնագիտակցության ձևավորմանը: Մուլտիպլիկացիոն արվեստի ներգործությամբ, մեդիամանկավարժը խթանում է ուսանողների ներհայեցողությունը, մղելով նրանց դեպի ինքնաճանաչում, քանի որ անիմացիայի ստեղծման գործընթացը լի է այնպիսի նպաստավոր դրսևորումներով, ինչպիսիք են՝ հանգիստը /recreation/, ֆիզիկական, հոգեկան և մտավոր լարվածությանթուլացումը /relaxation/, հարմարումը /adaptation/, հաղորդակցումն ու շփումը /communication/, ինքնակարգավորումը /correction/, վերակառուցումն /reconstruction/ ու վերականգնումը /regeneration/: Անիմացիոն նախագիծ ստեղծելու համար, բավարար չէ նրա դրամատիկ պատշաճ կառուցարկումն, անհրաժեշտ է իմանալ և հստակ գիտակցել յուրաքանչյուր արտահայտչամիջոցի հնարավորությունները, սոցիալ-հոգեբանական և սոցիալ-մանկավարժական ներգործության առանձնահատկությունները, կարողանալ հմտորեն իրացնել գեղարվեստական մոնտաժի բոլոր հնարները, պատկերազարդման, նկարչական ձևավորման, բեմականացման, խաղարկային իրավիճակների ստեղծման, նախագծային, իրադրային խաղային և քեյս տեխնոլոգիաները: Այս գործընթացում մեդիամանկավարժը կիրառում է տեխնոլաստիարակչական և ուսումնամեթոդական անիմացիոն նախագծերի ստեղծման մեթոդները, որոնք կազմում են ամբողջական համակարգ և նրանց կիրառմամբ իրացվում են հետևյալ գործառույթները՝

➤ **Կազմակերպական** – անիմացիոն նախագծի աշխատանքային խմբի համատեղ գործունեության կազմակերպում /անհատական, խմբային, թիմային, կոլեկտիվ ուսուցման մեթոդներ/:

➤ **Հրահանգչա-մեթոդական** - առաջավոր փորձի ընդհանրացման արդյունքների հենքով, ձեռք բերված մեդիատեխնոլոգիական գիտելիքների, սեփական կիրառական կարողությունների և հմտությունների իրացմամբ, անիմացիոն սցենարների, միջոցառումների, խաղերի ստեղծում և մեթոդական հանձնարարականների մշակում /խաղային, իրադրային- պրոբլեմային, նախագծային, մանկավարժական մոդելավորման, քեյս մեթոդներ/:

➤ **Ռեժիսորական** – անիմացիոն մեդիակրթական նախագծի դերերի բաշխում, բեմադրում, սյուժեյի հստակեցում, նկարչկան ձևավորում, ձայնագրում և ձայնադրում, առանցքային գաղափարի շեշտադրում, երկրորդական կերպարների արդիակա-նացում, աշխատանքային ծրագրի կազմում /հաղորդակցական, ուղեղային մտագրոհի, մարմնաշարժումների լեզվի, դիմախաղի, դերասանի վարպետության, բեմական խոսքի մշակույթի ձևավորման մեթոդներ/:

➤ **Տեխնիկական** - տեխնիկական միջոցների և աշխատանքային գործիքակազմի նախապատրաստում /մեդիատեխնոլոգիաներ և մեդիատեքստեր, համակարգիչ, մոնիտոր, համակարգչային անիմացիոն և մոնտաժային ծրագրեր, արտացոլիչ /projector/, փոխներգործուն գրատախտակ /interactive board/, էկրան, վավերա-պայմաններ, լուսավորություն, երաժշտություն, հետնապատկերներ /scenery/, թուղթ, մատիտներ, CD և DVD սկավառակներ, էլեկտրոնային կրիչներ /flash drive/, տեսա-խցիկ, ձայնագրիչներ, բարձրախոս/:

Ելնելով վերընշվածից, ասենք, որ թե մեդիակրթական ամբողջ գործընթացն ընդհանրապես և թե անիմացիոն նախագծերի ստեղծման ընթացքն ու ընթա-ցակարգերը մասնավորապես, փոխկապակցված են մանկավարժական այնպիսի հասկացությունների հետ, ինչպիսիք են՝ մեթոդը, միջոցը, ձևը, հնարը, տեխնոլոգիան :

“**Մեթոդ**” /**methodos**/, եզրույթը հունական ծագում ունի և թարգմանաբար նշա-նակում է՝ հետազոտության, իմացության, ճանաչողության կամ որևէ մտահղացման ու գաղափարի, ցանկության ու նպատակի իրագործման եղանակ: Անիմացիոն տեխնոլոգիաները, դիտարկելով որպես ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավոր-ման մեթոդ կարելի է բնորոշել նաև իբրև նրանց զարգացմանն ու սոցիալա-կանացմանը նպաստող, չպարտադրվող, սակայն նպատակաուղղված, նպատա-կահարմար և յուրահատուկ սոցիալ-հոգեբանական ներգործության ու աջակցության իրացման հնարների համակարգ, որի բաղադրամասերն են կազմում՝ սոցիալական պաշպանության, հոգեբանական և մանկավարժական աջակցության, շտկման և կարգավորման, ստեղծագործական վերականգնման, ստեղծագործական ինքնորոշ-ման և ինքնիրացման մեթոդական խմբերը: Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման հրատապությունը

պայմանավորվում է հասարակական կյանքի բոլոր ոլորտների թվայնացմամբ, ուստի և ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաների բազմազանության մեջ, հատկապես այս տեխնոլոգիաներն են, որ այսօր առավել արդիական են: Սոցիալ-մշակութային անիմացիոն տեխնոլոգիան մի կողմից ուսումնական տեղեկատվության հաղորդման միջոցների և ձևերի մշակման, ներկայացման և փոփոխման համալիրն է, մյուս կողմից ուսանողների վրա, անհրաժեշտ տեղեկատվական, տեխնիկական և հաղորդակցական միջոցների կիրառմամբ արդյունավետ ներգործելու մեթոդ:

Ակնառու փաստ է, որ դասի դաստիարակչական բաղկացուցիչը, պակաս կարևոր չէ, քան ուսումնականը, և այդ երկու բաղկացուցիչները փոխկապված են: Այս ամենը կախված է նրանից, թե ինչ մեդիակրթական պայմաններ են ստեղծված ուսանողների համար, ուստի անհրաժեշտ ենք համարում դասակարգել սոցիալ-մշակութային անիմացիոն տեխնոլոգիային ներկայացվող դիդակտիկական պահանջներն ուսումնական գործունեության մեջ իրացվող մեդիատեխնոլոգիական երեք հիերարխիկ համա- ենթակա մակարդակներով: Առաջինը՝ **համադիդակտիկական մակարդակն է**, որով բնութագրվում է ամբողջական մեդիակրթական գործընթացը, երկրորդը՝ **մասնավոր մեթոդական /առարկայական/ մակարդակն է**, որը կիրառվում է “մասնավոր մեթոդիկա” նշանակությամբ, իբրև մեկ կուրսի, դասախոսի, առարկաների դասա- վանդման շրջանակներում իրացվող, որոշակի ուսումնա-դաստիարակչական մեթոդ- ների համախումբ, իսկ երրորդը՝ **մոդուլային մակարդակն է**, որտեղ լուծվում են ուսումնա-դաստիարակչական գործընթացի առանձին փուլային հատվածներում և մասերում առաջացած խնդիրներ: Յուրաքանչյուր տեխնոլոգիա պետք է լինի **համակարգված**: Սոցիալ-մշակութային անիմացիոն տեխնոլոգիայի համակարգ- վածությունը պայմանավորվում է նրա բոլոր հատկանիշների ներառմամբ, իրացվող գործընթացի տրամաբանությամբ, բաղադրիչների փոխկապակցվածությամբ և ամբողջականությամբ: Յուրաքանչյուր տեխնոլոգիա պետք է լինի **կառավարելի**: Սոցիալ-մշակութային անիմացիոն տեխնոլոգիայի կառավարելիությունն ենթադրում է մեդիակրթական գործընթացի նախագծման, ծրագրավորման, նպատակադրման հնարավորություն և արդյունքների վերահսկման բազմապիսի մեթոդների և միջոցների կիրառում: Յուրաքանչյուր տեխնոլոգիա պետք է լինի **արդյունավետ**: Սոցիալ-մշա-

կութային անիմացիոն տեխնոլոգիաները գոյություն ունեն մրցակցային և համագործակցային պայմաններում, հետևապես պետք է արձանագրվեն ակնկալվող արդյունքներ, նախանշվեն նպատակահարմար ծախսեր և երաշխավորվի սահմանված մեդիակրթական չափորոշիչների իրագործումը: Յուրաքանչյուր տեխնոլոգիա պետք է լինի **վերարտադրելի**: Սոցիալ-մշակութային անիմացիոն տեխնոլոգիայի վերարտադրելիությունն ենթադրում է պրոբլեմային իրավիճակներում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման գործընթացում մեդիակրթական տեխնոլոգիաների կիրառման հնարավորությունը:

Սոցիալ-մշակութային անիմացիոն տեխնոլոգիաներն ունեն երկակի բնույթ՝ ավանդական /traditional/ և նորարարական /innovative/, որոնցով էլ պայմանավորվում են նրանց կիրառման մեթոդները՝ **պասիվ** կամ **էքստրաակտիվ** մեթոդ, **ակտիվ** կամ **ինտրաակտիվ** մեթոդ, **փոխներգործուն** կամ **ինտերակտիվ** մեթոդ: **Պասիվ** կամ **էքստրաակտիվ** մեթոդի առանձնահատկությունը մեդիակրթական գիտա-տեսական միջավայրի ակտիվությունն է: Դա նշանակում է, որ ուսանողները մեդիադաշտը յուրացնում են մեդիամանկավարժի խոսքից կամ դասագրքի տեքստից, չեն շփվում միմյանց հետ և չեն կատարում ոչ մի ստեղծագործական առաջադրանք: Այսպիսի մեթոդի կիրառումը համահունչ է սոցիալ մշակութային անիմացիոն տեխնոլոգիական մոդելի ավանդական /traditional/ բնույթին: **Պասիվ** կամ **էքստրաակտիվ** մեթոդի կիրառման առանձնահատկություններն են՝ լսարանի կայուն կազմը, միասնական ուսումնական պլանը, դասը, որպես ուսուցման կազմակերպման միակ ձև, ուսանողների ուսումնական գործունեության վերահսկումը, դասագրքերը և ուսումնական ձեռնարկները, իմացական գործունեության դիդակտիկ, ավանդական-հենքային միջոցների օգտագործումը: **Ակտիվ** կամ **ինտերաակտիվ** մեթոդը խթանում է ուսանողների իմացական գործունեությունը և ինքնուրույնությունը: Այս մեթոդն, իբրև նախապայման ունի ստեղծագործական առաջադրանքների առկայությունը ապահովող և ուսանող-մեդիամանկավարժ համակարգում պարտադիր շփմանը նպաստող գործառույթ: Նրա թերի կողմն այն է, որ ուսանողները հանդես են գալիս որպես ուսուցման սուբյեկտ միայն իրենց համար և կրթական գործընթացում փոխգործակցում են բացառապես մեդիամանկավարժի հետ: Հետևաբար, կարող ենք ասել, որ այս

մեթոդին բնորոշ է միակողմանի ուղղվածությունը, այսինքն՝ միայն ինքնուրույն գործունեության, ինքնուսուցման, ինքնադաստիարակության, ինքնազարգացման տեխնոլոգիաները, որոնց իրացմամբ մեդիակրթական գործընթացներին հաղորդվում է նորարարարական /innovative/ բնույթն, կազմակերպելով ուսուցման այնպիսի պայմաններ, որոնց առկայությամբ ապահովվում է գործընթացին մասնակից բոլոր ուսանողների ակտիվ համագործակցությունը: **Փոխներգործուն** կամ **ինտերակտիվ** մեդիակրթության իրականացումը ենթադրում է կենսական իրավիճակների մոդելավորում, համակարգչային և դերային խաղերի օգտագործում, հանգամանքների և իրավիճակների վերլուծության հիման վրա առաջացող հարցերի և խնդիրների ընդհանրացնող հետևություն, գիտակցության մեջ տեղեկատվական հոսքերի ներթափանցում, որը դրդում է ուսանողներին ակտիվ գործունեության:

Այդ իսկ պատճառով դասի կառուցվածքի մեջ ներառվում են ուսուցման փոխներգործուն տեխնոլոգիաներ, դասավանդման հստակեցված ձևեր, միջոցներ և հնարներ, որոնք թույլ են տալիս դասագործընթացը դարձնել առավել հազեցած ու հետաքրքրական: **Փոխներգործուն** կամ **ինտերակտիվ** են այն մեթոդները, որոնց կիրառման ժամանակ ուսանողները հանդես են գալիս մշտապես փոփոխվող սուբյեկտ-օբյեկտ հարաբերություններում, դառնալով իրացվող գործընթացի ինքնավար ակտիվ տարրը: **Փոխներգործուն** կամ **ինտերակտիվ** մեթոդների **բնութագիչներն են՝** իմաստասիրական հիմքը, մեթոդաբանական մոտեցումը, զարգացման առաջատար գործոնները, ուսումնա-դաստիարակչական գործընթացի կառավարման տեսակն ու կառավարման տիպը, կազմակերպման ձևերը: **Փոխներգործուն** կամ **ինտերակտիվ** մեթոդների **նպատակային կողմնորոշումներն են՝** ուսանողների ինքնուրույն մտածական գործողությունների ակտիվացումը, նրանց ներքին երկխոսության հարուցումը, տեղեկատվության ըմբռնման ապահովումը, մանկավարժական փոխգործակցության անհատականացումը, ուսանողի, իբրև ուսուցման սուբյեկտի դիրքերի ամրակայումը, ուսանողների միջև տեղեկատվության փոխանակման ժամանակ երկկողմանի կապի կայունացումը: **Փոխներգործուն** կամ **ինտերակտիվ** մեթոդների կիրառման գործընթացում, մեդիամանկավարժի կարևորագույն խնդիրը **Ֆասիլիտացիան է** /դյուրացում/, որը դրսևորվում է

մեդիամանկավարժի կողմից ցուցաբերվող աջակցությամբ, ուղղորդումով և օգնությամբ, ենթադրելով՝ տեսակետների բազմազանության բացահայտում /ուղեղային մտազրոհ/, մասնակիցների անձնական փորձի օգտագործում /ռեֆլեկսիյա/, ուսանողների իմացական և ճանաչողական ակտիվություն /խնդրահարույց ուսուցում/, տեսության և պրակտիկայի միջև կապի ձևավորում /քեյս մեթոդ, մանկավարժական պրակտիկա/, մասնակիցների փորձի փոխհարստացում /նախագծային մեթոդ/, մասնակիցների ընկալման, յուրացման, փոխըմբռնման դյուրացում /աշխատանք զույգերով, խմբերով, թիմով/, մասնակիցների ստեղծագործական մտածողության խրախուսում /ձնագնդի մեթոդ/: Սոցիալ-մշակութային անիմացիոն ավանդական /traditional/ մեթոդների կիրառման գործընթացում մեդիամանկավարժը ստանձնում է ուսումնական տեղեկություններն իր մեջով անցկացնող “գտիչի” դեր, իսկ ահա նորարարական /innovative/ բնույթի մեթոդների կիրառման գործընթացում նա ուսանողների օգնականն ու աջակիցն է, ով ակտիվացնում և կարգավորում է տեղեկությունների փոխուղղված հոսքերը, դառնում “իրագրելի-փորձագետ” կամ “կազմակերպիչ-ֆասիլիտատոր”: Անիմացիայի բնագավառում ծավալած մեր գործունեության արդյունքում եկել ենք այն համոզման, որ արդյունավետ են սոցիալ-մշակութային անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման այն մեթոդները, որոնց միջոցով հնարավոր է դառնում մեկ դասագործընթացի շրջանակներում ներդնել մեդիակրթական տարաբնույթ մոդելներ: Այդպիսիք են՝ կարուսելի մեթոդը, գործնական խաղերը, բացահայտող /էվրիստիկ/ զրույցը, լիարժեք համագործակցության մեթոդը, հիմնախնդրային-խնդրահարույց շարադրանքով դասախոսությունները, սեմինարները /բանավեճերի, մտքերի փոխանակության ձևաչափով/, մուլտիմեդիայի միջոցների օգտագործումը /մեդիալսարաններ, մեդիաակումբներ, մեդիադարաններ/, աշխատանքը փոքր խմբերում՝ զույգերով, պարբերական կրկնության /ռոտացիոն/ եղյակներով, “երկու, չորս, միասին”, մոդելավորման տեխնոլոգիան կամ նախագծերի մեթոդը: Սակայն խորանում է ուսուցման այնպիսի մոդելի ստեղծման անհրաժեշտությունը, որում ուսուցման էությունը չի հանգեցվի ուսանողներին սոսկ պատրաստի գիտելիքների հաղորդմանը, դժվարությունների ինքնուրույն հաղթահարմանն ու նրանց սեփական

հայտնագործություններին: Անհրաժեշտություն է առաջանում մշակելու մեթոդական այնպիսի մոդել, որը մյուսներից կտարբերվի ուսանողի սեփական նախաձեռնության, ինքնուրույնության, ակտիվության հետ մեդիամանկավարժական կառավարման, ղեկավարման և վերահսկողության խելամիտ զուգակցմամբ: Միայն այդպիսի մեթոդական մոդելը, որը հենվում է իմացական գործունեության նպատակների ու դրդապատճառների, ուսուցման մեխանիզմների մասին արդի գիտելիքների ամբողջության վրա, պիտանի կլինի մեր գլխավոր նպատակի՝ անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության լիարժեք ձևավորման իրականացման համար: Անտիկ փիլիսոփաներն այն հաստատ համոզմանն էին, որ կյանքն ինքնին շարժում է, ինչն ապացուցվեց մարդկային հասարակության շարունակական զարգացման ընթացքում, երբ ստեղծվեցին և զարգացան շարժանկարային տեխնոլոգիաները, որոնց շնորհիվ, շարժումն ընկալվեց իբրև արվեստ: Հատկանշական է, որ Յու. Նորշտեյնն, անիմացիան համարեց կյանքի և շարժման միասնություն [89,104-116]:

Սույն միտքը հիմնավորվում է այն հանգամանքով, որ շնչավորելով անշունչ առարկաները, շարժելով և կենդանություն հաղորդելով նրանց, մարդը կարողացավ ընդլայնել անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման հնարավորությունները նաև այլ ոլորտներում, ինչի արդյունքում նրանք դիտարկվեցին որպես՝

- Շարժման առանձին փուլերի, ուրվագծերի, հետնանկարների, նկարների և պատկերների տրամաբանական շղթայի կամ շարքի ստեղծման միջոց, որի ցուցադրման ընթացքում առաջանում է առարկայի կամ կերպարի շարժման տպավորություն, ինչն առավելապես պատրանք է և ոչ իրականություն, քանզի բացառապես կախված է նկարների փոփոխման հաճախականությունից:

- Գեղարվեստական ստեղծագործությունների և խաղերի մեջ նկարագրվող անշունչ առարկաները շարժելու, անկենդան մարմիններին կենդանություն հաղորդելու գործընթաց:

- Կինոարվեստի տարատեսակ՝ մուլտիպլիկացիա:

- Հատկապես մեդիակրթական գործընթացներում կիրառվող, գծագրական, գծանկարչական, գրաֆիկական և համակարգչային տարաբնույթ ծրագրերի միջոցով շարժական և շարժվող մոդելների ցուցադրության փոխներգործուն մեթոդ:

Մանկավարժական հարացույցի հենքային փոփոխությունների արդյունքում, այսօր, ինչպես երբևէ արդիական է անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառումը, որպես ընդհանուր մեդիակրթության արդյունավետ մեթոդի: Համակարգչային անհմացիոն համակրթական աշխատարանների իրացումը **“Մեդիակրթություն”** կամընտրական դասընթացի շրջանակներում, հրամայական պահանջ է դարձել մանկավարժական բուհի ուսանողների համար: Անհմացիոն տեխնոլոգիաների ուսուցման մակարդակը պայմանավորված է կիրառական նպատակի և համապատասխան մանկավարժական պայմանների առկայությամբ կամ բացակայությամբ, դասավանդման մեթոդներով, մեդիատեխնիկայի քանակով, որակով, տարածականությամբ, բնույթով, ուղղվածությամբ և դասընթացի հաճախականությամբ ու ժամաքանակով, ծրագրային հագեցվածությամբ ու մշակվածության աստիճանով, ուսանողների կողմից, համակարգչային ծրագրավորման լեզվի տարրական իմացությամբ:

Լ.Ս. Զազնոբինան գտնում է, որ անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման գործիքակազմի տեսական ուսումնասիրումն, ուսանողների շրջանում ձևավորում է նրանց ստեղծման և զարգացման պատմական փուլերի, ավանդական և ժամանակակից տեսակների, հոգեբանական և հուզական ներգործությունների, դաստիարակչական բնույթի և մեդիակրթական գործընթացներում գործածման սկզբունքների վերաբերյալ ընդհանրական գիտելիքներ, որոնք արդեն գործնականում կծառայեցվեն որոշակի կարողությունների ձեռք բերմանն ու մասնագիտական տարբեր բնագավառներում արդյունավետ կիրառման հմտությունների կատարելագործմանը [60,17-29]:

Հավելենք, որ մանկավարժական բուհում սույն գործընթացն իրացնելիս, մեդիամանկավարժների խնդիրը ոչ թե ուսանողների կողմից անհմացիոն տարաչափ ծրագրերի փաթեթին գործիմաց տիրապետումն է, այլ դրանց կիրառմամբ նրանց մեդիագրագիտության ձևավորումը:

Մ.Ս.Պետրովայի կարծիքով, **“Մեդիակրթություն”** դասընթացի կիրառական հատվածի հիմնական խնդիրն է, անհիմացիոն համակարգչային ծրագրերի միջոցով ուսանողների գեղարվեստական ճաշակի, տեխնոլոգիական կարողությունների և տեխնիկական հմտությունների ձևավորումն ու զարգացումը, որն էլ կնպաստի բուհական համակարգում ուսումնասիրվող այլ առարկաների դասավանդման գործընթացում, կիրառական, գննական և դիդակտիկ բնույթի գործընթացների արդյունավետության ապահովմանը, ուսանողների ստեղծագործական, քննադատական և նորարարական մտածողության ձևավորմանը, նրանց ինքնիրացմանը, ինքնադրսևորմանն ու սոցիալականացմանը [99,55-64]:

Կիսելով սույն կարծիքը, նշենք, որ մեր կողմից մշակված, ուսումնական գործընթացում ներդրված և հաջողությամբ փորձարկված, **“Մեդիակրթություն”** կամընտրական հատուկ դասընթացի՝ **“Անհիմացիոն հմտությունների ձևավորման մեդիատեխնոլոգիաներ և տարաչափ ծրագրեր”** վերտառությամբ մոդուլի յուրացման արդյունքում, որի շրջանակներում ուսումնասիրվում են համակարգչային անհիմացիոն՝ **ADOBE FLASH CS, CINEMA 4 DSTUDIO, ADOBE READER X, ANIME STUDIO, SOFTIMAGE, uTORRENT, 3 DS MAX. BLEND, GIF** ծրագրերի տեսական հիմքերը, տեխնոլոգիական հնարավորություններն ու կիրառման արդյունավետ մեթոդները, ապագա մանկավարժները ձևավորում են որոշակի մշակույթ և ձեռք են բերում մեդիատեխնոլոգիական հետևյալ կարողությունները, ունակություններն ու հմտությունները՝

- Էկրանային ժամանակակից արվեստի յուրացման, նրա համեմատական, համադրական և հակադրական վերլուծման մշակույթ:
- Մեդիաների միջոցով ստացվող տեսաձայնային տեղեկատվության որակական հատկանիշների գնահատման և արժևորման կարողություն:
- Վերլուծելու, տրամաբանելու, ստեղծագործելու, քննադատելու և նորովի մտածելու ունակություններ:
- Զանգվածային մեդիաների և տեսաձայնային տեղեկատվության օբյեկտիվ ընկալման և մեդիա ազդակների միջոցով ներգործելու կամ փոխգործակցելու հմտություն:

➤ Խոսքային կամ նշանային համակարգերի կիրառմամբ մեդիատեքստերը ապակոդավորելու կամ վերակոդավորելու կարողություն:

➤ Մեդիագրագիտության ձևավորման նպատակով, համակարգչային անիմացիոն տեխնոլոգիաների և ծրագրերի կիրառման, գեղարվեստական ներուժի կամ օժտվածության ստեղծագործական դրսևորման, մեդիասարքավորումների գործիմաց օգտագործման կարողություններ, ունակություններ և հմտություններ:

Մանկավարժական բուհի կրթական համակարգում, անիմացիոն տեխնոլոգիաները, որպես ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական արդյունավետ միջոց կարող են իրացվել ոչ միայն “Կուլտուրայի” կամ “Գեղարվեստական կրթության” ֆակուլտետում, որտեղ, մեր խորին համոզմամբ, անիմացիան անհրաժեշտ է ներդնել որպես առանձին մասնագիտացում, այլ նաև այլ ֆակուլտետներում, ներառելով այն բոլոր դասընթացներում:

Ինչպես նշում է Ռ. Արնխեյմը, այս կամ այն առարկայի դասավանդման գործընթացում ներառված անիմացիոն մեթոդ կամ միջոց, պահանջում է առանձնահատուկ ուշադրություն, քանզի նմանատիպ գործիքակազմի կիրառումը նպատակահարմար է համարվում հատկապես մանկավարժական բուհերում, ելնելով դրանց դիդակտիկական առանձնահատկություններից [23,9-29]:

Հավելենք, որ հեղինակի կողմից շեշտադրված, անիմացիոն տեխնոլոգիաների ուսուցման մեթոդների, միջոցների և ձևերի ընտրությունը պայմանավորվում է՝ հետապնդվող նպատակների հերթագայմամբ, դասընթացների բովանդակությամբ և ծավալով, դասավանդման պայմաններով, իրացվող դասագործընթացի տեխնոլոգիականությամբ, տեխնիկական ապահովվածության մակարդակով և իհարկե դասավանդողի մասնագիտական գործիմացության աստիճանով: Մեր կողմից իրականացված հետազոտական և փորձարարական աշխատանքների արդյունքում, որպես ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդի առանձնացրեցինք անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման, հետևյալ ձևերը՝

❖ **Ավանդական դասախոսություն**, որը պետք է կրի բացառապես ներածական բնույթ, հետապնդելով ուսանողների շրջանում անիմացիոն արվեստի վերաբերյալ տեսական գիտելիքների և ընդհանուր պատկերացումների ձևավորման նպատակ,

քանզի անիմացիոն տեխնոլոգիաների և տարաչափ ծրագրերի բազմակողմանի ու խոր յուրացման համար, պահանջվում են գործնական և հետևողական աշխատանքներ:

❖ **Փոխներգործուն /ինտերակտիվ/ կամ մեդիադասախոսություն**, որի նպատակն է, դասագործընթացի կազմակերպման և կառավարման գործընթացներում ուսանողների ներգրավումը և նրանց կողմից տեղեկատվության ակտիվ յուրացումը, որն իրականացնելու, համար դասավանդողի կողմից ապահովվում է տեղեկատվության երկկողմանի հոսքեր, հնչեցվում են խնդրահարույց հարցադրումներ, դասին հաղորդվում է բացահայտող /էվրիստիկ/ բնույթ, քննարկման են դրվում դժվար ընկալելի կամ առանձնակի հետաքրքրություն առաջացրած հարցեր:

❖ **Գործնական պարապմունքներ**, որոնք ուղղված են, ուսանողների անիմացիոն համակարգչային փաթեթի տեխնոլոգիական գործիքակազմի յուրացմանը, անիմացման տեխնիկաների ուսումնասիրմանը, հեղինակային տեսահոլովակների, ֆոտոշարերի և ֆիլմերի ստեղծման կիրառական կարողությունների և հմտությունների ձևավորմանն ու զարգացմանը:

❖ **Դիտում-քննարկում**, որտեղ առավել կարևորվում է, իրացվող դասընթացի նպատակներով, բովանդակությամբ և առանձնահատկություններով պայմանավորված, ավանդական և համակարգչային անիմացիոն տեխնոլոգիաների ստեղծման և զարգացման պատմագրական, մեթոդական, տեխնոլոգիական և տեխնիկական առաջընթացն արտացոլող տեսանյութերի ակընտրման և ունկընտրման գործընթացը, քանզի սույն դասագործընթացում զարգանում է ուսանողների դիտողականությունը, քննադատական և ստեղծագործական մտածողությունն ու խթանվում են նրանց ստեղծարար մղումները: Այս առումով, հետաքրքրական է նաև Ն.Պետրովայի այն տեսակետը, որ դասագործընթացում կիրառվող, անիմացիոն տեխնոլոգիաների ուսուցման այս կամ այն մեթոդներն ու ձևերը, պետք է դրսևորվեն տարբերակված եղանակով [171,139-141]:

Անվերապահ կիսում ենք հեղինակի կարծիքը, քանզի անիմացիոն տեխնոլոգիաների ուսուցման գործընթացում ներգրավված ուսանողների շրջանում, որպես կանոն արձանագրվում են համակարգչային տարրական գիտելիքների տարբեր մակարդակներ, ուստի, նրանցից յուրաքանչյուրի համար դասավանդվող տեխնոլո-

գիաների յուրացումը հնարավոր, մատչելի և արդյունավետ դարձնելու նպատակով, առաջարկում ենք տարբերակված մեթոդական հետևյալ հնարները՝

✓ **Թեստեր**, որոնց միջոցով չափվում է համակարգչային գործիքակազմի վերաբերյալ իմացության մեկնարկային ծավալն ու մակարդակը:

✓ **Աշխատարաններ և վարժանքներ**, որոնց միջոցով բացահայտվում են ուսանողների նկարչական կամ գծագրական ընդունակությունները, անիմացիայի նկատմամբ հակումն, օժտվածությունն, իսկ երբեմն նաև տաղանդը:

Ամեն դեպքում, չնայած դաս-դասարանային համակարգի հարմարավետությանը, ժամանակի փորձություններն անցած և հիմնավորված արդյունավետությանը, գալիս է մի պահ, երբ, հատկապես “**Մեդիակրթություն**” կամընտրական հատուկ դասընթացի և նրա շրջանակներում, անիմացիոն տեխնոլոգիաների դասավանդման գործընթացում, այն սպառում է իր արդիականությունը: Սովորաբար, դա տեղի է ունենում ուսուցման եզրափակիչ փուլում, երբ արձանագրելով տեսական գիտելիքների որոշակի մակարդակ, ուսանողներն իրենց ջանքներն ուղղում են անիմացիոն տեխնոլոգիաների միջոցով ստեղծագործական ինքնադրսևորման և ինքնաարտահայտման կիրառական կարողությունների և հմտությունների ձևավորմանն ու զարգացմանը: Այս փուլում, նրանք, դուրս գալով դաս-դասարանային համակարգով թելադրվող ժամանակային, գործառութային, գործընթացային և այլ սահմանափակումների շրջանակից, դիմում են ուսուցման ոչ ավանդական մեթոդների, իրենց կիրառական կարողություններն ու հմտությունները զարգացնելով և կատարելագործելով, թե “**Մեդիակրթություն**” կամընտրական հատուկ դասընթացի ծրագրով նախատեսված և հետևողաբար իրականացվող լաբորատոր-գործնական պարապմունքներին, թե տեղեկատվական և ստեղծարար տեխնոլոգիաների կենտրոններում:

Այսպես օրինակ, ԹՈՒՄՈ ստեղծարար տեխնոլոգիաների կենտրոնում, ուր ղեկավարում ենք անիմացիոն ծրագրերն և հանդիսանում այդ ծրագրերի առաջատար դասընթացավարը, համակարգիչների առջև նստած հազարավոր ուսանողների շրջանում ամեն օր բացահայտում ենք ապագա անիմատորներ և մեդիամանկավարժներ: Նրանց ճաշակը, մասնագիտական կողմնորոշումն ու նախասիրությունները պարբերաբար փոփոխվում են, սակայն նրանք բոլորը այլևս ունեն մեկ

ընդհանրություն. այն է՝ մտքերը պատկերների վերածելու կարողությունը: Ըստ մեր կողմից մշակած մեթոդիկայի, որտեղ անիմացիոն տեխնոլոգիաները կիրառվում են իբրև ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման, անիմացման կարողությունների զարգացման և հմտությունների կատարելագործման մեթոդական արդյունավետ միջոց, այն դրսևորվում է երեք մակարդակներով:

Առաջին մակարդակ:

Նախապես իրենց Թումո շավիղներում անիմացիան ընտրելուց և այդ ոլորտի մի շարք վարժանքներ անցնելուց հետո ուսանողները հայտնվում են անիմացիայի առաջին դասին: Այն ամենակարևոր ու ամենահետաքրքիր պարապմունքներից մեկն է, որի ընթացքում նրանք ծանոթանում են 2D անիմացիայի պատմությանը, տեսակներին, դիտում են տարբեր օրինակներ, որոնց շնորհիվ պատկերացում են կազմում այն ամենի մասին, ինչ կարող են ինքնուրույն անել: Հաջորդ դասերին արդեն ուսանողները լիովին ծանոթանում են **Adobe Flash** ծրագրին (որն, ի դեպ, շուտով փոխարինվելու է **Toon Boom** ծրագրով), իսկ վերջում շարժում մի կերպար, որն իրենք են նկարում:

Երկրորդ մակարդակ:

Այստեղ ուսանողները ծանոթանում են այնպիսի հասկացությունների, ինչպիսիք են կորագիծը, համընթաց ու հակընթաց շարժումները, ձգումն ու սեղմումը, ժամանակն ու տարածվածությունը: Նրանք սկսում են ուսումնասիրել մարդու մանր և խոշոր մոտորիկան ու հատկապես քայլվածքը: Երկրորդ մակարդակի անիմատորները փորձում են իրենց կերպարի էությունն արտահայտել իր քայլվածքով: Նրանք, ում դա հաջողվում է, տեղափոխվում են առաջադեմ խումբ:

Երրորդ մակարդակ:

Երրորդ մակարդակ հասած ուսանողները արդեն լիովին տիրապետում են Adobe Flash ծրագրին ու կարողանում են ցուցադրել մարդու մարմնի ճկունության դրսևորման բոլոր նրբությունները: Նրանց տրվող առաջադրանքները բարդանում են, քանզի հանձնարարում ենք ստեղծել հետաքրքիր պատմություն, գտնել համապատասխան դերասանների ու այդ ամենը, իհարկե նկարելով, բեմադրել: Այստեղ նրանք ծանո-

թանում են բեմադրման, ռեժիսուրայի, պատմատախտակ ստեղծելու հիմունքներին, ու ամենակարևորը՝ փոխանցում են իրենց ստեղծագործական մտքերն ու ստեղծարար էներգիան:

Սույն մեթոդիկան կիրառվում է նաև մանկավարժական համալսարանում, **“Մեդիակրթություն”** կամընտրական դասընթացի՝ **“Անիմացիոն հմտությունների ձևավորման մեդիատեխնոլոգիաներ և տարաչափ ծրագրեր”** վերտառությամբ մոդուլի ուսուցման գործընթացում, իսկ յուրացված գիտելիքների և ձևավորված կարողությունների ու հմտությունների ամրապնդմանը նպաստում են՝

- Անհատական, խմբային և թիմային հանձնարարությունների կատարումը:

- Համակարգչային անիմացիոն տեխնոլոգիաների, դրանց իրացման գործիքակազմի և հնարների ինքնուրույն ուսումնասիրումն ու ինքնակատարելագործումը:

- Անիմացիոն նախագծերի իրականացումը:

- Անիմացիոն տեխնոլոգիաների վերաբերյալ տարաբնույթ տեղեկատվության որոնումը, դրանց համակարգումն ու դասակարգումը:

Այս համապատկերում Ա. Բարտոնը փաստում է, որ իրացնելով սոցիալ մշակութային անիմացիան, որպես մեթոդ մեդիամանկավարժն ուսանողների համար դառնում է մոդերատոր /խորհրդատու/, քանզի այս տեխնոլոգիայի արդյունավետ յուրացման գործընթացն, ուսանողներից շարունակական աշխատանք է պահանջում նաև ուսումնական գործընթացից դուրս, ինչը նպաստում է ստեղծարար ներուժի կուտակմանը, խմբային գործունեություն ծավալելուն, թիմային ստեղծագործական նախագծեր իրացնելուն և հաղորդակցական կարողություններ ձևավորելուն: Այլ կերպ ասած, մեդիամանկավարժը, անիմացիոն նախագիծ իրացնող, ուսանողներից բաղկացած ստեղծագործական խմբի մենեջերն է /կառավարիչը/ [31,14]:

Ներկայացնելով անիմացիոն տեխնոլոգիաները որպես մանկավարժական բուհի ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդ և այդ գործընթացում դիտարկելով անիմացիայի կիրառումը բացառապես տեխնոլոգիական, անհրաժեշտ ենք համարում անդրադառնալ նաև Ա.Մ.Մանուկյանի կողմից, պրոբլեմային իրավիճակներում մանկավարժական խնդիրների լուծման ժամանակակից տեխնոլոգիաների և տեխնոլոգիական համակարգերի բնագավառում իրացված հետազոտու-

թյուններին: Իր մենագրության մեջ, հեղինակը հայտնում է այն հաստատ համոզմունքը, որ տեխնոլոգիական բնույթի յուրաքանչյուր գործընթաց, բաղկացած է ինչպես խոշոր, այնպես էլ մանր տեխնոլոգիական կառույցներից, համակարգային նորագոյացություններից, մեթոդական շղթաներից, հատվածներից, ձևերից, հնարներից և եղանակներից [12, 21-22]:

Կիսելով այս տեսակետը, առանձնացրեցինք մեր կողմից հետազոտվող տեխնոլոգիական գործընթացում առկա նմանօրինակ կառուցվածքային բաղադրատարրեր՝

- **Դիտում - քննարկում**, որպես դասագործընթացում իրացվող տեխնոլոգիական հնար, որն արդիական է մեդիակրթական բոլոր փուլերում և մակարդակներում, քանզի նպաստում է ուսանողների լայն մտահորիզոնի ձևավորմանն ու զարգացմանը, քանի որ, եթե նույնիսկ ուսանողները բազմաթիվ անգամ ակընդդեմ և ունկընդդեմ են տարբեր և բազմաբնույթ անիմացիոն /շարժանկարային/ նախագծեր, տեսահոլովակներ, գովազդներ և մուլտֆիլմեր, նրանք, չեն կարող գնահատել, տվյալ մեդիաարտադրանքի տեխնիկական, տեխնոլոգիական և գեղագիտական որակական հատկանիշները:

- **Դիտում - բանավեճ**, կլոր սեղան, ուղեղային մտազրոհ, որպես ամբողջական դասագործընթացի տեխնոլոգիական հատված, որը, հիմնվելով դիտած անիմացիոն նախագծերի, տեսահոլովակների, գովազդների և մուլտֆիլմերի բովանդակությանը, մեդիամանկավարժը կարող է իրացնել իբրև դերային վարժանք, խթանելով ուսանողների քննադատական մտածողությունը, զարգացնելով քաղաքակիրթ և հիմնավորված բանավեճ ծավալելու մշակույթը, ձևավորելով մասնագիտական ճիշտ կողմնորոշում անիմացիոն արվեստի ոլորտում:

Ակնհայտ է դառնում, որ անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ իրականացվող ուսուցման յուրաքանչյուր ձև և մեդիակրթական գործընթաց, հանգեցնում է ուսանողների, ինչպես գեղագիտական, գեղարվեստական և բարոյագիտական, այնպես էլ տեխնոլոգիական, տեխնիկական, մեթոդական և գիտահետազոտական խնդիրների ստեղծարար լուծման կարողությունների ձևավորմանը, իսկ սույն տեխնոլոգիական գործընթացի արդյունավետությունն ապահովվում է համակարգչային գրաֆիկական և անիմացման ողջ գործիքակազմին ուսանողների

կատարյալ տիրապետմամբ, նրանց մեդիահաղորդակցական հմտությունների զարգացմամբ և որպես արդյունք, մեդիագրագիտության ձևավորմամբ:

Հետազոտելով անիմացիոն տեխնոլոգիաների ներդրման և կիրառման հարցը, որպես ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդի, որը դիտարկում ենք իբրև մանկավարժական հիմնախնդիր, անհրաժեշտ ենք համարում սահմանել անիմացիոն տեխնոլոգիաների վերաբերյալ ուսանողների կողմից յուրացված գիտելիքների, նրանց կիրառական կարողությունների և գործնական հմտությունների չափման, դիդակտիկայի դիրքերից, նպատակահարմար և ընդունելի չափանիշներ:

Նմանատիպ չափումները պետք է ուղղվեն զանգվածային մեդիաներից ստացվող տեղեկատվական հոսքերի համարժեք ընկալման, դրանց հուզական, տրամաբանական և քննադատական վերլուծման, անիմացիոն մեդիաարտադրանքի գեղագիտական, գեղարվեստական, բարոյագիտական, տեխնոլոգիական և տեխնիկական որակների մեկնաբանման ուղղությամբ ձևավորված հմտությունների և ձեռք բերված փորձի լիարժեքության գնահատմանը:

Ուսանողների գնահատման և չափաբերման յուրաքանչյուր տեխնոլոգիայի մշակման և կիրառման ընթացքում, անհրաժեշտ է հաշվի առնել, նրանց ձեռք բերումների մակարդակի վրա ազդող մի շարք գործոններ՝

- Դասընթացի տևողությունն ու դասաժամերի հաճախականությունը:
- Կիրառվող տեխնոլոգիաների և տեխնիկական սարքավորումների քանակն ու որակը:

• Ուսանողների գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների մակարդակը դասընթացի մեկնարկին և ավարտին:

Այստեղից հետևում է, որ **“Մեդիակրթություն”** կամընտրական դասընթացի և մասնավորապես՝ **“Անիմացիոն հմտությունների ձևավորման մեդիատեխնոլոգիաներ և տարաչափ ծրագրեր”** մոդուլի ուսումնասիրման շրջանակներում անիմացիոն տեխնոլոգիաների ներդրումն և կիրառումը մեծապես նպաստում է մանկավարժական բուհի ուսանողների մեդիագրագիտության ձևորմանն ու զարգացմանը, քանի որ դասընթացի մեկնարկից մինչ ավարտը, ուսանողները բազմակողմանիորեն ուսումնասիրում և յուրացնում են անիմացիոն տարաչափ ծրագրեր և տեխնոլո-

գիաներ, գրաֆիկական խմբագրիչներ, ծրագրավորման լեզուն, մուլտիպլիկացիոն կինոնկար, տեսահոլովակ, տեսաշար ստեղծելու արվեստը, կենդանի նկարահանումներ կատարելու տեխնիկան, այս կամ այն մեդիատեքստը համակարգչային մշակման ենթարկելու առանձնահատկությունները:

2.3. Տեխնոդաստիարակությունը որպես մեդիագրագետ ուսանողների ձևավորման նոր ուղղություն

Այսօր մեդիակրթության բնագավառում առավել սրընթաց զարգացում են ապրում անիմացիոն տեխնոլոգիական համակարգերն ու համակարգչային ծրագրերը: Նրանց հիմքում դրված են տեխնիկական, գաղափարական, բովանդակային և դաստիարակչական տեսլականներ, որոնց միջոցով բացահայտվում են այն հիմնական հայեցակարգերը, որոնց համաձայն, մանկավարժական բուհի ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման նպատակով, անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառումն օր օրի ձեռք է բերում տեխնոդաստիարակչական ուղղվածություն և գերակա նշանակություն:

“**Մեդիակրթություն**” կամընտրական հատուկ դասընթացի շրջանակներում, ուսանողների կողմից, այս կամ այն անիմացիոն նախագծի կատարման ընթացքում դրսևորվող ստեղծագործական մտքի և ստեղծարար էներգիայի, երևակայության և գեղարվեստական մտածողության միջև փոխկապակցվածությունն արտացոլվում է անիմացիոն արվեստի իմաստային հայեցակարգում /semantic concept/, որի սահմաններում, հիմնվելով հասարակության և նրա յուրաքանչյուր անդամի հասարակական ակտիվության բնույթը կանխորոշող և խթանող, բարոյական, մշակութային և հոգևոր նախապատվությունների համակարգին, ձևավորվում են արժեքային հայեցադրույթները: Արդյունքում, տեխնոդաստիարակության գործընթացում, որը պարարտ դաշտ է ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման համար, գերակայում է որոշակի մեդիաիրականություն, որին հիմնվելով էլ, նրանք բացահայտում են իրենց համար առավել ընդունելի մեդիաարժեքները: Սակայն, մեդիաիրականությունը փոփոխական է, շարժուն, օպերատիվ, ինքնաբուխ և աչքի չի ընկնում կաղապարվածությամբ, ինչն էլ ներգործելով ուսանողների մեդիաարժեքների ընտրության

գործընթացի վրա, հաճախ խեղաթյուրում է այն: Սույն հանգամանքից ելնելով և հիմք ընդունելով անհերքելի այն փաստը, որ կրթելով դաստիարակում ենք, դաստիարակելով կրթում, տեխնոդաստիարակությունը դիտարկում ենք որպես շարժանկարային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման նոր ուղղություն, իսկ մեդիագրագիտությունը դառնում է անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ իրացվող տեխնոդաստիարակության արդյունք:

Հայտնի է, որ մեդիաներն ընկալվում են, որպես մեդիասպառող նպատակային լսարանի վրա առավել արդյունավետ ներգործություն ունեցող ամբողջական համակարգ: Սակայն անհրաժեշտ է փաստել, որ մեդիատեղեկատվության անսահմանափակ և անկանոն հոսքերի արդյունքում, ուսանողներն ընկալում և յուրացնում են նրա որոշակի մասը միայն, քանի որ տեսաձայնային մեդիատեղեկատվական աղբյուրների իմացական վերլուծությունն ու մեկնումը, հանգեցնում է ստացված մեդիատեղեկատվության զտման: Այդ իսկ պատճառով, մեդիաիրականությունը, որպես կանոն հավասարակշռվում է օբյեկտիվ և սուբյեկտիվ իրողությունների միջև, քանզի հենվում է խորքային և այլընտրանքային մտածողության վրա, որտեղ մեդիաները հանդիսանում են ոչ միայն դաստիարակչական և հոգեբանական ներգործության, գիտելիքների փոխանցման, կարողությունների և հմտությունների ձևավորման միջնորդ, այլև վերաձվում են անփոխարինելի և կատարյալ օբյեկտների: Հատկանշական է, որ այստեղ ի հայտ են գալիս մեդիատեքստերի, մեդիատեղեկատվության և մեդիաարտադրանքի համարժեք ընկալման բազմաթիվ և տարատեսակ խոչնդոտներ, քանի որ հաճախ, նրանք հանդիսանում են մեդիատեխնոլոգների և նրանց կայծակնային արագությամբ փոփոխվող և փոխակերպվող արժեքային կողմնորոշումների արդյունք: Ակնհայտ է, որ մեդիատեքստերի, մեդիատեղեկատվության և մեդիաարտադրանքի միջոցով մարդկային արժեքները միավորվում, իսկ երբեմն նաև միաձուլվում են մեդիաիրականության կեղծ արժեքների հետ, ինչի արդյունքում, տարաբնույթ մեդիակրիչները ձեռք են բերում ձևական բնույթ, հեռարձակելով նպատակաուղղված գաղափարախոսություն, որը կամ բազմապատկում, կամ նվազեցնում է դրանց տեղեկատվական կշիռն ու նշանակությունը, արժանանալով կամ մեդիասպառողների բուռն արձագանքին, կամ բախվելով նրանց հանդիմանությանը:

Այս պարագայում, երբ խոսքը վերաբերում է անհմացիոն տեխնոլոգիաներին, մեդիակրիչների հետ իրացվող աշխատանքները ձեռք են բերում անմիջական, անբռնազբոս բնույթ և տեխնոդաստիարակչական ուղղվածություն, քանզի անհմացիան նրանցից պահանջում է մեդիական ուշադրության դրսևորում, որի զարգացումն էլ անձի հետագա սոցիալական կարգավիճակի բարձրացման, նրա հասարակական ակտիվության դրսևորման, պասիվ-սպառողական դիրքորոշման վերացման կարևոր գործոն է:

Տարբեր երկրների գիտնականների և մադիատեխնոլոգների, մասնավորապես՝ Ա.Վ. Շարիկովի [139,5], Ա.Ն.Ֆորտունատովի [124,4-11], Ե.Լ.Վարդանովայի [42,7-19], Ի.Բ.Կիրիլովայի [66,434], Ա.Վ.Կուդրյավցևի [77,90-104], Լ.Վ.Կուրիլյոյի [78,195], Ե.Ա.Ստոլբնիկովայի [111,25], Յու. Խաբերմասի [127,53], Ա.Բարսչի [153,220] կողմից իրացված հետազոտություններից ստացված արդյունքների համաձայն, ակնառու է դառնում, որ անհմացված մեդիաիրականության շնորհիվ, որը մեդիակրթության և տեխնոդաստիարակության գործընթացներում յուրօրինակ մեկնությունների, վերլուծությունների, օբյեկտիվ և սուբյեկտիվ ընկալումների, գունազգացողության, գեղագիտական և բարոյագիտական արժեքային կողմնորոշումների, միջմշակութային կապերի, հոգեբանական ներգործությունների աղբյուր է, ձևավորվել է մեդիագրագետ երիտասարդության մի ստվար զանգված: Նմանօրինակ եզրահանգումների հավաստիությունը պայմանավորված է ոչ միայն իրացված փորձարարական աշխատանքների արդյունավետությամբ, այլև հանրահայտ հոգեբան՝ Է.Ֆրոմի կողմից արտահայտած այն համոզմամբ, համաձայն որի, -“Փոխանցվող տեղեկատվությունն, անկախ բնույթից և բովանդակությունից, ստացողի համար դառնում է առավել իրական, շոշափելի և տեսանելի, եթե այն մատուցվում է շարժման և հերթագայված գործողությունների ձևով” [126, 104-116]:

Լրացնելով հոգեբանի միտքը, նշենք, որ մեդիակրթության զարգացման արդի ժամանակահատվածում, անհմացիոն տեխնոլոգիաներն իրական, շոշափելի և տեսանելի են դարձնում տեղեկատվության օբյեկտի համար ապահովելով էկրանային և անմիջական ընկալում, ինչն էլ իր հերթին, մեծապես նպաստում է անհմացված մեդիաիրական օբյեկտի և ուսանողների միջև անմիջական հաղորդակցության

հաստատմանը: Սույն գործընթացի արդյունավետ իրացմամբ էլ ձևավորվում է կիրառական իմացության այնպիսի նոր բնագավառ, ինչպիսինն է տեխնոդաստիարակությունը: Իրացնելով տեխնոդաստիարակչական գործընթացներ, մեդիամանկավարժները փորձում են իմաստավորել հանդիպակաժ գաղափարական հոսքերն, ուսանողների կողմից, ինչպես օբյեկտիվ, այնպես էլ սուբյեկտիվ մեդիաիրականության նկատմամբ դրսևորվող արժեքային կողմնորոշումները, որտեղ կառավարվող մեդիափոխներգործության համապատկերի ներքո, իր արտացոլումն է գտնում մեդիատեղեկատվություն որոնող և ստացող ակտիվ սուբյեկտը: Տեխնոդաստիարակության գործընթացի սուբյեկտը, պետք է կարողանա բացահայտել, ընտրել, վերլուծել, մեկնաբանել և համարժեք արձագանքել ստացվող յուրաքանչյուր մեդիաուղերձ, ստեղծագործելու, ստեղծարար ներուժ կուտակելու և այն արդյունավետ ու լիարժեք իրացնելու նպատակով, ձևավորել և զարգացնել ազատ մտածելու, առողջ քննադատելու, տրամաբանելու, երևակայելու, արժևորելու, զգալու, հակադարձելու և արտահայտվելու հմտություններ, ինչին առավելապես նպաստում են անիմացիոն տեխնոլոգիաները, քանզի նրանց կիրառմամբ ակտիվացվում են անձի հոգեկան գրեթե բոլոր գործընթացները: Պատկերավոր ասած, անիմացիան կոչված է արտացոլելու մարդու հուզական, իմացական և ստեղծագործական պահանջմունքների բավարարման արդյունավետության օրինաչափությունները և դիտարկվում է իբրև պրոբլեմային իրավիճակ /case/, որը գերակա դիրք է զբաղեցնում մանկավարժական ամբողջական գործընթացում ընդհանրապես և մանկավարժական գործընթացների ծավալման յուրաքանչյուր մակարդակում մասնավորապես:

Հիմնավորելով ասվածը, անդրադառնանք արդի ժամանակահատվածում տեխնոդաստիարակության իրականացման գործընթացի, առավել գերակա խնդիրներից մեկին, այն է՝ երիտասարդներին, տեսաձայնային մեդիաարտադրանքի բացասական ներգործությունից զերծ պահելը, նրանց մշակութային, տեղեկատվական և հոգեբանական պաշտպանվածությունն ապահովելը: Գաղտնիք չէ, որ նմանատիպ ներգործության արդյունքում, երիտասարդների շրջանում կարող է ձևավորվել և ակնհայտ դրսևորվել շեղվող /դեվիանտ/, իսկ երբեմն նաև քրեաձին /դելիկվենտ/ վարք: Տեխնոդաստիարակության միջոցով և անիմացիոն տեխնոլո-

գիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման գործընթացում, ըստ Կ. Մետսի, այս խնդիրն առավել արդյունավետ լուծում կստանա, եթե մեդիամանկավարժները հետևեն կամ՝ ամերիկյան, այսպես կոչված “պաշտպանական հեռանկար” /”protectionist perspective”/ մոդելին, որտեղ բացարձակեցվում է այս կամ այն անհմացիայի հիմքում դրված միտքը, գաղափարն ու արժեքը, կամ “քննադատական իմաստավորման” եվրոպական հայեցակարգին, որն ենթադրում է մեդիասպառող լսարանի ակտիվ մասնակցությունն ու ներգրավվածությունը ոչ միայն արդեն ստեղծված անհմացիոն վերահիմաստավորման այլ նաև նրա ստեղծման մեթոդների, հնարների և տեխնոլոգիաների յուրացման և որպես արդյունք տիրապետման գործընթացներին [74,32-34]:

Սակայն, դեռևս խորհրդային կրթական համակարգից, տեխնիկական միջոցների կիրառմամբ ուսումնա-դաստիարակչական գործընթացի կազմակերպման և իրականացման նկատմամբ, ավանդաբար փոխառված անվստահությունը և ձևավորված նախախնամված վերաբերմունքը հաճախ իր դրսևորումն է ստանում նաև այսօր, հաշվի չառնելով այն իրողությունը, որ այժմ, ամբողջ աշխարհում, ուսուցման և դաստիարակության արդյունավետության, կրթության որակի ապահովման և իմացության ժամանակակից պայմաններին համապատասխանության կարևոր ցուցանիշն է հանդիսանում մեդիատեխնոլոգիաների ակտիվ կիրառումը: Ուստի մինչև վերջերս, մեդիակրթություն ասելով, հասկացվում էր դասագործընթացում, մեդիասարքավորումների առկայությունն ու երբեմն նաև օգտագործումը միայն: Այդ իսկ պատճառով, մենք ձեռնամուխ եղանք մշակելու, ուսանողների տեխնոդաստիարակության գործընթացում, անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման մեթոդիկան, որի վերջնարդյունքը նրանց մեդիագրագիտության ձևավորումն է: Սույն խնդրի լուծման համար անհրաժեշտություն է առաջանում, ընդլայնել **“Մեդիակրթություն”** կամընտրական դասընթացի աշխարհագրությունն ու բարձրացնել նրա նշանակությունը, շեշտադրելով կարևորությունը, արդիականությունն ու հրատապությունը, հետապնդելով ուսանողների հասարակական մեդիականացված հաղորդակցական մշակույթի և տեղեկատվական գրագիտության, կամ այլ կերպ ասած՝ մեդիագրագիտության ձևավորումն

ու զարգացումը: **Գիտական տվյալ հարացույցը մեկնարկում է մեդիակրթությունից, ընթանում տեխնոդաստիարակությամբ և ավարտվում մեդիագրագիտությամբ:**

Սույն հետազոտության շրջանակներում եկանք այն համոզմանը, որ մեդիակրթության փիլիսոփայությունը զատվել է գիտելիք փոխանցող մեդիամանկավարժի և այդ գիտելիքները յուրացնող սուբյեկտի՝ ուսանողի անձերից, քանզի մեդիատարածության մեջ նրանց ներգրավման մեթոդները բավական կոշտ են: Ուստի մեր նպատակը դարձավ նաև մեդիակրթական գործընթացի դաստիարակչական ազդեցության համահավասարեցումը, նրա կրթական ներգործության մակարդակին, մեդիակրթության փոխակերպումը անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ իրացվող տեխնոդաստիարակության:

Մեր կողմից մշակված և մանկավարժական բուհի ուսումնական գործընթացում հաջողությամբ ներդրված, **“Մեդիակրթություն”** կամընտրական հատուկ դասընթացի շրջանակներում ներկայացված հայեցակարգում, առանձնակի և կարևոր տեղ է հատկացվել ուսանողների կողմից անհմացիոն արվեստի, անհմացման և պատկերապատման դասական, ավանդական և ժամանակակից միջոցների, մեթոդների, ձևերի, տեխնոլոգիաների, տեխնիկայի, ծրագրերի և գործիքակազմի ուսումնասիրմանը, անհմացիա ստեղծելու տարրական կարողությունների ձևավորմանը և դրանց հիմքում գաղափար, միտք, իմաստ, արժեք դնելու հմտությունների զարգացմանը, ինչը ենթադրում է ոչ միայն գիտելիքների յուրացում, այլև այդ գիտելիքների արժևորում, արժեքային կողմնորոշումների ուրվագծում, գեղագիտական ճաշակի ձևավորում: Չէ որ անհմացման գործընթացը ստեղծագործական, ստեղծարար լուծումներով հագեցած գործունեություն ծավալելու լայն դաշտ է, որտեղ իրացվում են ոչ միայն ուսանողների մեդիատեխնոլոգիական գիտելիքները, կարողություններն ու հմտությունները, այլև ներդրվում են նրանց անձնային որակներն ու զարգանում հոգեկան գործընթացները, նպաստելով, ինչպես իրական աշխարհում, այնպես էլ մեդիամիջավայրում հաղորդակցվելիս, հոգեբանական կայունության ու հավասարակշռության հաստատմանն ու պահպանմանը: Արդյունքում, այնպիսի բաց և ոչ գծային կառուցվածք ունեցող տեղեկատվական միջավայրում, ինչպիսին կրթականն է, որտեղ մինչ օրս բացակայում են տեխնոդաստիարակության տարրերը, մեդիա-

գրագիտությունը, որպես խիստ արդիական և պահանջված հասարակական մակարդակ, որը հանգեցնում է մեդիատեղեկատվությունից ուսանողների և երիտասարդության շրջանում ձևավորվող կախվածությանը, ինչն էլ իր հերթին նպաստավոր պայման է նրանց ներաշխարհի, դիրքորոշումների, համոզմունքների, բարոյական արժեքների, գեղագիտական ճաշակի և անձնային այլ որակների փոխակերպման ու անհոգի էակին հատուկ երևակայությունից, զգացմունքներից և ապրումներից զուրկ, հեշտ կառավարվող անձի ձևավորման համար:

Ելնելով վերոբերյալ փաստերից և հիմնվելով Յու. Խաբերմասի այն կարծիքին, որ անձի կողմից, առօրյա հաղորդակցական գործընթացների անկարգ, անիմաստ և աննպատակ իրականացումը, հղի է դրանց գռեհկացմամբ [127,53], գտնում ենք, որ մեդիակրթության հետագա զարգացումն առանց տեխնոդաստիարակության, կբերի իմաստաբանական /semantic/ ներուժի նվազեցմանը: Հետևելով այս տրամաբանությանը, անհրաժեշտ ենք համարում, ապագա մանկավարժների մեդիագրագիտության ձևավորման և հետագա զարգացման տեխնոլոգիաները, մեթոդիկաներն ու հայեցակարգերը դիտարկել տեխնոդաստիարակության հարացույցի սահմաններում, որն իրացվում է, այդ գործընթացում, առավելապես անիմացիոն տեխնոլոգիաների ակտիվ ներդրմամբ և գործիմաց կիրառմամբ:

Նման համոզման ակնհայտ առավելությունը պայմանավորվում է արժեքային մոտեցմամբ, որի պարագայում, տեխնոդաստիարակության հիմնական նպատակն է դառնում, ոչ միայն ուսանողների մեդիագրագիտությունը, որը ներառում է որոշակի գիտելիքների համախումբ, կարողությունների և հմտությունների համալիր, այլ նաև նրանց մեդիաունակությունները /media competence/, որոնց ձևավորման արդյունքում, հնարավոր է ընկալել, ըմբռնել, ուրացնել, իմաստավորել, գիտակցել, զգալ, մեկնաբանել, հասկանալ և վերլուծել տեղեկատվական անսահմանափակ հոսքերի արտահայտչականությունը /expressively/, նպատակը, միտումները, խնդիրները և էությունը:

Կրթության և մանկավարժական մտքի զարգացման ամբողջ ընթացքում, անփոփոխ է դաստիարակության հիմնական նպատակը - համակողմանի և ներդաշնակ զարգացած անձի ձևավորումը: Մանկավարժական գիտությունների համա-

կարգում նոր գիտաճյուղերի՝ մեդիակրթության և մեդիամանկավարժության ներմուծման, կրթական համակարգի տարբեր աստիճաններում ներդրման և զարգացման տեսլականում, որպես նոր ուղղություն դիտարկվում է տեխնոդաստիարակությունը, իսկ որպես նպատակ սահմանվել է՝ համակողմանի և ներդաշնակ զարգացած անձնավորության ու մեդիատիրույթի միջև գրագետ փոխներգործության ձևավորումը, ինչը ենթադրում է՝

- Մեդիատիրույթի հետ հարաբերվող անձի ստեղծագործական կարողությունների և հաղորդակցական հմտությունների ձևավորում:

- Մեդիատեքստերի ընկալման և գրագետ մեկնաբանման ընդունակության զարգացում:

- Մեդիաարտադրանքի և մեդիատեղեկատվության որակական՝ գեղագիտական, գեղարվեստական, մշակութային, բարոյագիտական, դաստիարակչական, կրթական, իմաստային, գաղափարական, մեդիատեխնոլոգիական, տեխնիկական և այլ հատկանիշների արժևորում:

- Ստեղծարար էներգիայի կուտակում և արդյունավետ դրսևորում:

- Քննադատական, ստեղծագործական, տրամաբանական մտածողության և հուզական իմացության զարգացում:

Ակնհայտ է, որ խոսքը գնում է դաստիարակչական շեշտադրումների փոփոխության մասին, երբ ուսանողը մեդիատեխնոլոգիաների շարքային սպառողից վերածվում է մեդիահաղորդակցական բարդ և բազմաշերտ գործընթացի ակտիվ և մեդիագրագետ սուբյեկտի: Տեխնոդաստիարակության գործընթացում առավել կարևորվում են անիմացիոն տեխնոլոգիաները, մասնավորապես մուլտիպլիկացիան և անիմացիոն խելացի խաղերի արդյունաբերությունը, որոնք կոչված են աճող սերնդին պաշտպանելու մեդիաների ապակառուցողական ներգործությունից: Ապակառուցողական բնույթ և բացասական ներգործություն ունեցող մեդիատեխնոլոգիաներին հակադրվում են կառուցողական բնույթ և դրական ներգործություն ունեցող մեդիատեխնոլոգիաները:

Այսպիսով, մեդիակրթական տեսությունների, տեխնոլոգիաների և մեթոդիկաների մանրագննին ուսումնասիրման արդյունքում սահմանել ենք տեխնոդաս-

տիարակության որոշակի օրինաչափություններ՝

✓ Տեխնոդաստիարակչական գործընթացի սուբյեկտի /ուսանող/ ակտիվության և իմացական հետաքրքրությունների խթանումը, մեդիաների նկատմամբ ընդհանրապես և անիմացիայի նկատմամբ հատկապես:

✓ Անիմացիոն տեխնոլոգիաների ակտիվ կիրառման գործընթացում, մեդիումների և մեդիասպառողների փոխադարձ ռեֆլեքսիան և ինքնակարգավորումը:

✓ Անիմացիոն մեդիատեքստի ստեղծման ընթացքում, հաղորդակցվող մեդիասպառողի իրատեսությունից շարժումն ու աճը դեպի հուզական իմացություն, երևակայություն, ստեղծագործական մտահղացում, քննադատական մտածողություն, ստեղծարար ներուժի կուտակում և դրսևորում:

✓ Անիմացիոն մեդիատեղեկատվության բովանդակային, իմաստային, գաղափարական, դաստիարակչական, կրթական, մշակութային, հոգևոր, գեղագիտական և գեղարվեստական շեշտադրումների փոփոխություն:

Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ տեխնոդաստիարակության գործընթացում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման արդյունավետությանը մեծապես նպաստում է, կրթության համակարգի առանձին բաղադրատարրերի որակական հատկանիշների հանրագումարը գերազանցող, համակարգային ներգործությունը արտացոլող, մեդիակրթության հետ համադրվող մեթոդական մոդելի կառուցարկումը: Սույն գաղափարական հենքով էլ հագեցած է, մանկավարժական բուհի ուսանողներին, ասպիրանտներին, մեդիամանկավարժներին, մեդիահոգեբաններին և մեդիասպառողներին հասցեագրված **“Մեդիակրթություն”** ուսումնամեթոդական ձեռնարկը, որում իրացրել ենք մեդիաիրականության բաղադրամասերի համախմբումը և միավորումն, այդ գործընթացում առանցքային համարելով անիմացիոն արվեստը: Նշենք, որ սույն աշխատության արդիականությունն ու նորույթը կայանում է նրանում, որ մեդիակրթական բոլոր մեդիատեխնոլոգիաները և հատկապես անիմացիոն տեխնոլոգիան, մեր կողմից մանրազնին վերլուծվել և դիտարկվել են, որպես մանկավարժական բուհի ուսանողների մեդիագրագիտության, մեդիատեխնոլոգիական իրագեկությունների և մեդիատեխնիկական հմտությունների ձևավորման մեթոդներ և մեթոդական արդյունավետ միջոցներ [14,286]:

Վերը թվարկված բոլոր որակները ներհատուկ են անհմատորներին ովքեր մեդիագրագիտության մասնագիտական մակարդակի հասել են ոչ միայն կրթության այլ նաև տեխնոդաստիարակության միջոցով: Ուստի մեր կողմից առաջարկված մեթոդական մոդելի իրացման կարևոր ուղղություն հանդիսացող տեխնոդաստիարակության ներդրման և իրացման պարտադիր պայմանն է անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառումը, ինչով և արդիականացվում է մեդիամանկավարժների գործունեության որակի բարելավման գործընթացում հասունացած, հույժ կարևոր գաղափար՝ ըստ որի, մեր կողմից գիտականորեն հիմնավորված և գործնականում ապացուցված, մեդիասպառողների վրա, անհմացիոն մեդիամոդելների հոգեբանական հզոր ներգործությունը, կարող է հանդիսանալ տեխնոդաստիարակության գիտական հարացույցում շեշտադրումների փոփոխման գերակա խնդիրներից մեկը:

Միանշանակ է, որ մեդիադաշտի աղքատացումը, գոեհկացումը, նրանում կեղծ արժեքների պաշտամունքը, բռնությունների ահասարսուռ տեսարանների և հոգևորության տարածման ակներև և չափազանց վտանգավոր միտումը, հայելային արտացոլումն է հասարակության մշակութային, հոգևոր և բարոյական անկման, ազգային, համամարդկային արժեքների և ավանդույթների խարխլման, թիրախավորված ոչնչացման, այլ կերպ ասած գոյաբանական ճգնաժամի: Գտնում ենք, որ առաջացած սույն պրոբլեմային իրավիճակն ու դրանից բխող մանկավարժական խնդիրները հնարավոր է լուծել բացառապես մարդասիրական հենքով ձևավորված մեդիագաղափարախոսության միջոցով, որտեղ տարբեր հասարակական կարգավիճակ, էթնիկ պատկանելիություն, ազգություն, տարիքային և հոգեբանական առանձնահատկություն ունեցող մարդկանց համար առավել հասկանալի, մատչելի, ընդունելի և ընկալելի հաղորդակցական ամբողջական գաղտնագիրը ստեղծում է անհմացիան, որը ոչ միայն կիրառական բնույթ կրող տեխնոլոգիա է, այլ նաև հաղորդակցման համընդանուր լեզու:

Այսպիսով, տեխնոդաստիարակությունը կոչված է լուծելու դաստիարակչական այնպիսի խնդիրներ, որոնք կառուցողական դեր կկատարեն մեդիակրթական ամբողջական գործընթացում, նպաստելով մարդասիրական նոր մոդելի ձևավորմանը, որի հրատապությունը պայմանավորված է ժամանակակից ուսանողին

մեդիակենտրոնությունից ազատելու և նրան դասական, մնայուն և բացարձակ արժեքների աշխարհի վերադարձնելու օրհասական պահանջով: Եվ որպեսզի այս պահանջը բավարարվի, նրանք պետք է պատկերացում կազմեն այդ արժեքների մասին և գիտակցեն սեփական ինքնությունը: Ահա թե ինչու, Յու.Ն. Ուսովի կարծիքով ժամանակակից հասարակության մեջ, մեդիատեխնոլոգիաներն ընդհանրապես և անիմացիոն տեխնոլոգիաները մասնավորապես, ընկալվում են որպես այլաձին, իսկ մեդիակրթությունը որպես գիտություն գտնվում է իրական և մեդիական աշխարհները բաժանող սահմանագծին [117,58]:

Մի շարք մեդիաերևույթների՝ մուլտիպլիկացիայի, գովազդի, անիմացված ուղերձների և համակարգչային խաղերի վերլուծությունը, թույլ տվեց բացահայտել այժմ մեդիատարածության մեջ հաճախ կորչող անձի ինքնահաստատվելու ուղիները, որոնք տանում են դեպի տեխնոդաստիարակություն և այդ գործընթացում, անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ նրա մեդիագրագիտության ձևավորումը: Նմանօրինակ մոտեցման պայմաններում, առաջարկում ենք վերափոխել մեդիամանկավարժների պատրաստման համակարգը, քանզի այսօր, մեդիակրթությունը գտնվում է կառավարվող տեխնոլոգիական ինքնամեկուսացման հաղթահարման ընթացքում և ընկալվում է բացառապես որպես մեդիաիրականության հետ հարաբերությունների գիտակցման և իմաստավորման ներառված հարացույց:

Այս պարագայում, ապագա մանկավարժների ստեղծագործական մտածողության և խթանող դրդապատճառների, նրանց ստեղծարար ներուժի, մեդիատեղեկատվության գրագետ մատուցման, փոխանցման և տարածման, ընդունակությունների բացահայտման և դրանց հետագա զարգացման նպատակով անհրաժեշտություն է առաջանում միավորելու, մեդիամանկավարժների, մեդիահոգեբանների և մեդիատեխնոլոգների ջանքերը:

2.4. Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի կառուցվածքային բաղադրիչները

Մասնագիտական մանկավարժական բարձրագույն կրթության ժամանակակից համակարգում, մեդիակրթության ոլորտը, հանդիսանալով չափազանց արդիական և հրատապ, զգալի ներգործություն ունի ուսանողների անձի ձևավորման և զարգացման վրա: Մասնավորապես, անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման պայմաններում, նրանց մեդիագրագիտության ձևավորման ընթացքում ապահովվում է տարաբնույթ մեդիատեխնոլոգիաների հետ ակտիվ փոխներգործությունն ու ստեղծագործական մտքի խթանումը:

Լ.Վ. Կուրիլոյի կողմից մշակված, մանկավարժական գործընթացում անիմացիոն արվեստի ներդրման տեսությանն ու պրակտիկային համաձայն, անիմացման տեխնոլոգիաները, գեղարվեստական ստեղծագործության ավանդական ժանրերի և դրանց տեսակների ներմուծման միջոցով նպաստում են սուբյեկտ-սուբյեկտ հարաբերությունների կենդանացմանը, ապահովելով ապագա մանկավարժների մեդիագրագիտության ձևավորումը [78,111-112]:

Սույն կարծիքը հիմնավորվել է նաև՝ Մ.Մ.Գորբունով-Պոսադովի [51,24], Ն.Ի.Գագարինի և Ի.Ի.Բուլիգինայի [48,128], Ե.Մ.Պրիեզժևսկայի [95,63] և Ն. Պետրովայի [92,88-91], Վ.Պ.Բեսպալկոյի [35,352], Ն.Ն.Ռոստովցևի [101,251], Բ.Վ. Սապունովի [105,26-34], Ն.Դյուրինգի [156,443-478], Զ.Ֆրոմի [157,206], Ու.Գլովալայի [158,39-51], Բ.Հերզիգի [160,356] և Հ.Կլեբերի [166,279] այն հետազոտություններով, որոնց արդյունքում հեղինակները փաստել են, որ բարձրագույն մասնագիտական կրթության ժամանակակից համակարգը պետք է միտված լինի անիմացիոն տեխնոլոգիաների ակտիվ կիրառմամբ, մանկավարժական բուհի ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման գործընթացին, որի արդյունավետ իրացումը կնպաստի կրթության սուբյեկտների ներգրավմանը նորարարական, փոխներգործուն, ստեղծագործական, ստեղծարար և փոխհարստացնող հարաբերությունների դաշտում: Այս ամենից ելնելով, անիմացիոն արվեստի ներդրումը մանկավարժական բուհի կրթական համակարգում, դիտարկում ենք իբրև ապագա

մանկավարժների ստեղծագործական ընդունակությունների, տեխնոլոգիական կարողությունների, տեխնիկական հմտությունների, ստեղծարար և քննադատական մտածողության ձևավորման հետ անմիջականորեն առնչվող, զարգացնող բնույթ կրող գործընթաց, քանզի այն ուսանողները, որոնք ձեռք են բերում, ձևավորում և զարգացնում են վերը թվարկված մասնագիտական բոլոր առանձնահատկությունները, դառնում են, մարդկային կենսագործունեության այս կամ այն ոլորտում իրականացվող իմացական և ճանաչողական գործընթացների ոգեշնչողը, կենդանացողն ու կենսական ուժ հաղորդողը: Լիովին կիսում ենք Ն.Ֆ.Գոլովանովայի այն համոզմունքը, որ ուսանողների անիմացիոն գործունեության ընթացքում, ձևավորվում է ապագայի նկատմամբ դրական և բարենպաստ դիրքորոշում, որ անիմացիան այնպիսի տեխնոլոգիա է, որի շնորհիվ աշխարհի պատկերն ընկալվում է բոլորովին այլ, վառ և լուսավոր երանգավորմամբ, որը նպաստում է պրոբլեմային իրավիճակները փոխներգործուն և համագործակցային գործընթացի վերածելուն և նրանցում առաջացող մանկավարժական խնդիրների արդյունավետ լուծմանը [50,38-47]:

Ակնհայտ է, որ մեդիակրթական գործընթացում, անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ մեդիագրագիտություն ձեռք բերած յուրաքանչյուր ուսանող, ընդունակ է դառնում, այդ գործընթացից դուրս վերականգնելու իր հոգեկան և հուզական հավասարակշռությունը, դրսևորելու վիրտուալ, առցանց հաղորդակցական ակտիվություն, ժամանցային, արկածային, մրցութային, մրցակցային, իմացական, ճանաչողական, տրամաբանական, ստեղծագործական և այլ բնույթի անիմացիոն խաղերից հաճույք ստանալուն և լիարժեք բավարարվածության զգացում ապրելուն:

Ձեռք բերված մեդիատեխնոլոգիական նմանատիպ կարողություններն ու մեդիատեխնիկական հմտությունները խթանում են ուսանողների հետագա իմացական աշխուժությունը, նպաստում նրանց կարծրացած և կաղապարված դիրքորոշումները կոտրող և փոխակերպող ստեղծագործական գործունեության ծավալմանն ու կուտակված ստեղծարար ներուժի արդյունավետ իրացմանը:

Գաղտնիք չէ, որ մանկավարժությունն ինքնին ստեղծագործություն է, իսկ ապագայի մանկավարժը - մեդիամանկավարժն է, ում համար անիմացիոն

տեխնոլոգիաների ուսումնասիրումն ու դրանց գործիմաց տիրապետումը մանկավարժական ստեղծագործության հենքն է, որի շնորհիվ գիտակցվում է նաև դաստիարակությունը տեխնոդաստիարակության փոխակերպելու և տեխնոդաստիարակչական փոխներգործության գերակայությունը հասկանալու, այն իբրև նորարարություն դիտարկելու, ընկալելու և ընդունելու անհրաժեշտությունն ու հրատապությունը:

Մանկավարժական անհիմացիայի արդիականությունը պայմանավորվում է վերջին շրջանում, հասարակության մեջ առաջացած, բարձր որակավորում ունեցող և գործիմաց անհմատոր մեդիամանկավարժների զգալի պահանջվածությամբ, քանի որ հատկապես նրանք են ընդունակ լավարկելու, կատարելագործելու և փոխակերպելու կրթական տարաբնույթ գործընթացների կիրառական ուղվածությունը, ուսանողների և մեդիամանկավարժների միջև ծավալվող ստեղծագործական գործունեության:

Այս բնագավառում, մեր կողմից իրացված ուսումնասիրությունների և կուտակած մասնագիտական փորձի արդյունքում, մշակեցինք անհիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելը (տես.**մոդել 2.**):

Անհիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մոդելը՝ մեթոդական համակարգ է, որն ունի իր կառուցվածքային բաղադրամասերն ու դրանք ամբողջացնող երկու բաղադրատարրերը:

- **Նպատակը՝** որը հանդիսանում է մոդելի բաղադրամաս և կանխորոշում ուսումնական գործընթացում նրա ներդրման ակնկալվող վերջնարդյունքը (տես.**մոդել 3.**):

- **Ոլորտները՝** որոնք նպատակը ամբողջացնող բաղադրատարրեր են, քանզի որոշակիացնում են նրա իրագործման համար ընտրված առավել նպաստավոր հարթակները (տես.**մոդել 4.**):

- **Մեթոդները՝** որոնք, կազմելով մոդելի բաղադրամաս տեսանելի են դարձնում նպատակի իրագործման ձևերն ու եղանակները (տես.**մոդել 5.**)

- **Ուղղությունները՝** որոնք ընտրված մեթոդներն ամբողջացնող և դրանց

կիրառման ուղղությունները նախանշող բաղադրատարրեր են (տես. **մոդել 6.**):

• **Գնահատումն ու արժևորումը՝** որը նպատակի իրագործման արդյունքները ամփոփող և ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության մակարդակները չափելի դարձնող բաղադրամասն է (տես. **աղյուսակ 1. գծապատկեր 1**):

Վերլուծենք և մեկնաբանենք ներկայացված մեթոդական մոդելի բաղադրամասերն ու դրանք ամբողջացնող տեխնոլոգիական բաղադրիչները: Սույն մեթոդական մոդելի առաջին բաղադրամասը նախանշված հիմնական **նպատակն է՝** ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորումը, որի արդյունավետ իրականացման առանցքային գործոնն ենք համարում, այդ գործընթացում անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառումը: Ակնհայտ է, որ հնարավոր չէ արձանագրել ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության մակարդակն ու հետապնդվող նպատակի իրականացումը, եթե չկան մշակված հստակ չափանիշներ: Ուստի, իբրև մոդելի առաջին բաղադրամասն ամբողջացնող բաղադրիչ, սահմանել ենք անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության չափանիշները, ըստ մակարդակների: (տես. **մոդել 3.**)

Մեր կողմից ներկայացված մոդելի նպատակը ամբողջացնող բաղադրատարրեր են կազմում անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման **ոլորտները**, որի բաղադրիչներն են՝ մեդիակրթությունը, մեդիամշակութաբանությունը, մեդիամանկավարժությունը, մեդիահոգեբանությունն ու անհմացիոն արվեստը: (տես **գծապատկեր 1.**)

Մոդելի երրորդ բաղադրամասը, անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման **մեթոդներն են**, որը, նշված ոլորտներում իրացվող մեդիակրթական գործընթացների արդյունավետությունն ապահովող կարևոր գործիքակազմն է: (տես. **գծապատկեր 2.**)

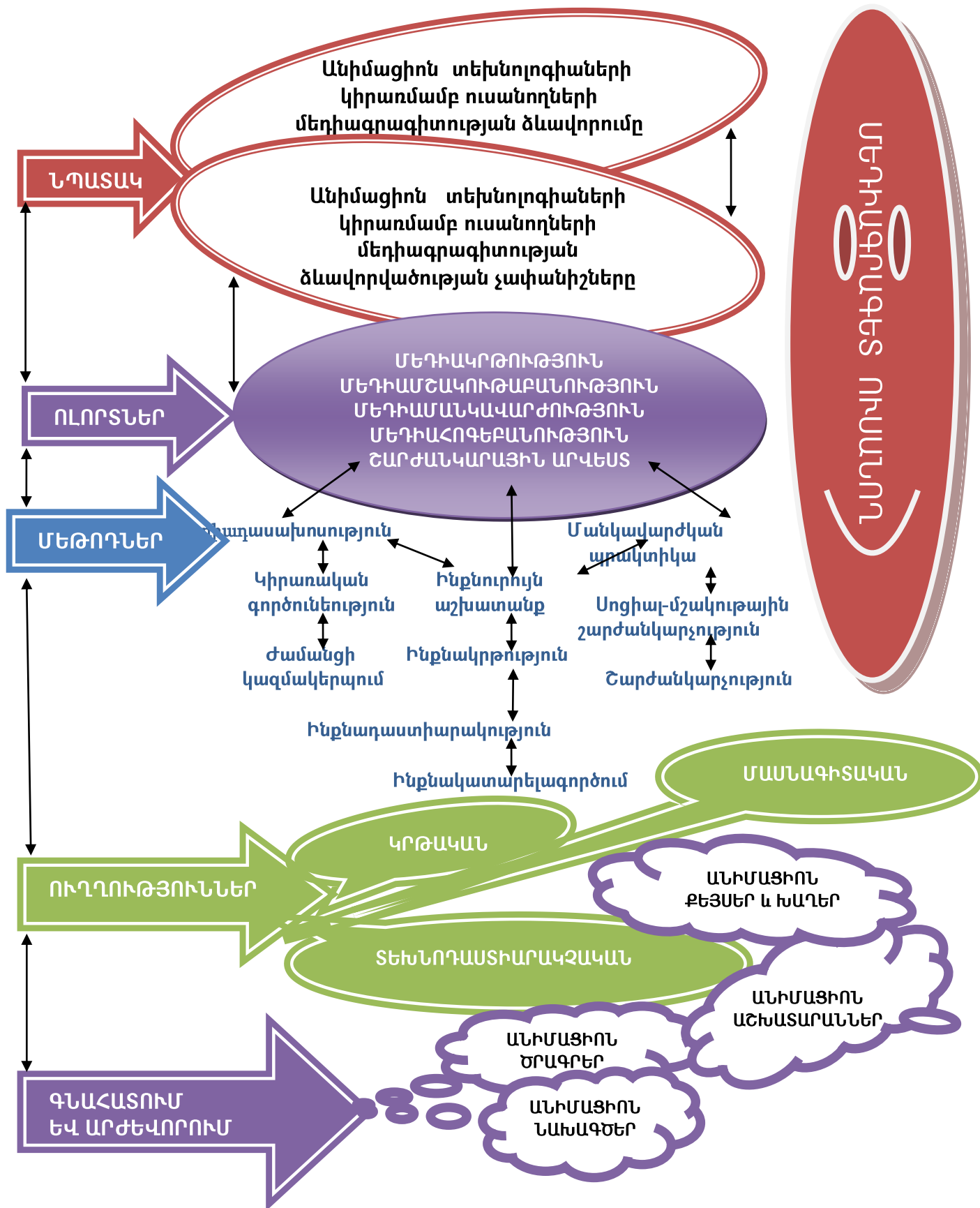
Մեր կողմից մշակված և մեդիամանկավարժական գործընթացում ներդրված անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի ընտրված մեթոդներն ամբողջացնող և դրանց կիրառման **ուղղությունները** նախանշող բաղադրատարրեր են, որոնցով բնորոշվում է, ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման գործընթացում անհմացիոն

տեխնոլոգիաների կիրառման առավել արդյունավետ գործունեության ծավալման նպաստավոր հարթակը: (տես. **գծապատկեր 3.**)

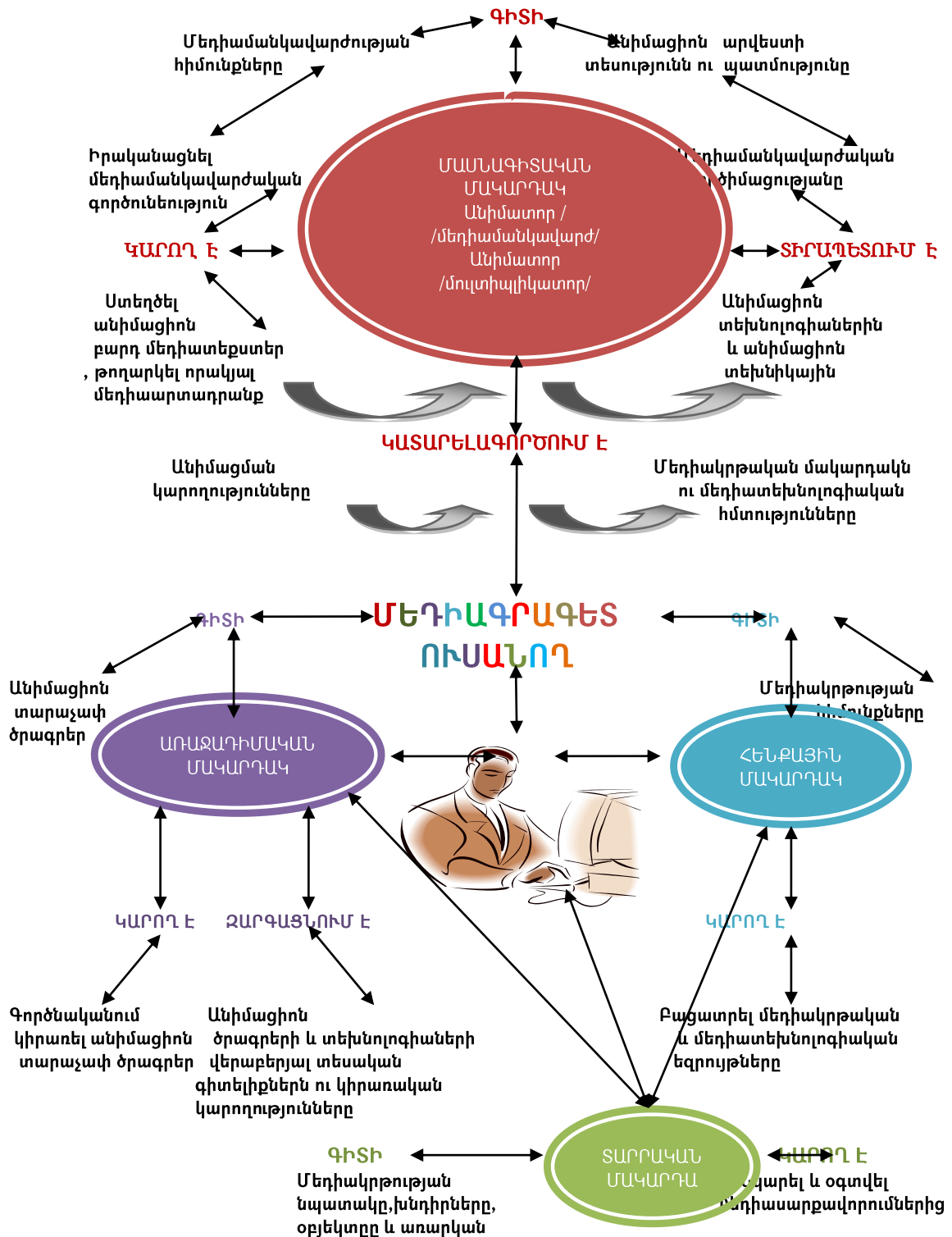
Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի հինգերորդ բաղադրամասն է՝ **գնահատումն ու արժևորումը**: Անժխտելի փաստ է, որ կրթական գործընթացի արդյունավետությունն արտահայտվում է ստացված վերջնարդյունքի գնահատմամբ և արժևորմամբ, քանզի յուրացված գիտելիքների, ձեռք բերված կարողությունների և ձևավորված հմտությունների արգասիքը, գործնականում դրանք կիրառելու ուսանողների ունակությունն է: Մեր մոդելում նշված, համապատասխան ոլորտներում, ըստ ուղղությունների և կիրառման հարթակների, ներկայացված մեթոդների ակտիվ գործածման վերջնարդյունքն է հանդիսանում սահմանված նպատակը՝ ուսանողների մեդիագրագիտությունը, որը դրսևորվում է, անիմացիոն տեխնոլոգիաների իմացությամբ, անիմացիոն նախագծերի իրացման կարողությամբ, անիմացիոն աշխատարանների ստեղծման ունակությամբ, անիմացիոն քեյսերի և խաղերի մշակման հմտությամբ:(տես. **աղյուսակ 1.և գծապատկեր 4.**)

Այսպիսով, մանկավարժական բուհում, անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի արդյունավետ կիրառման նպատակով, անհրաժեշտություն է առաջանում բուհի **“Կուլտուրայի”** և **“Գեղարվեստական կրթության”** ֆակուլտետների ուսումնական ծրագրերում ներառել՝ **“Անիմացիայի հիմունքները”** կամընտրական հատուկ դասընթացը, որի արդյունքում կձևավորվի մանկավարժ-շարժանկարչի գործիմացությունը, կհամալրվի և կկատարելագործվի մեդիամանկավարժի գործիմացության տեխնոլոգիական համակարգը: Այս առումով հարկ ենք համարում հայտնել մեր սկզբունքային դիրքորոշումն առ այն, որ մանկավարժական բուհի ամբողջական կրթական գործընթացում, թե դասավանդողների և թե ուսանողների կողմից անիմացիոն գործունեության ծավալումը, խթանում է ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորումը, կրթական գործընթացին հաղորդելով ստեղծագործական, շարունակական և անընդհատ նորացվող ստեղծարար բնույթ:

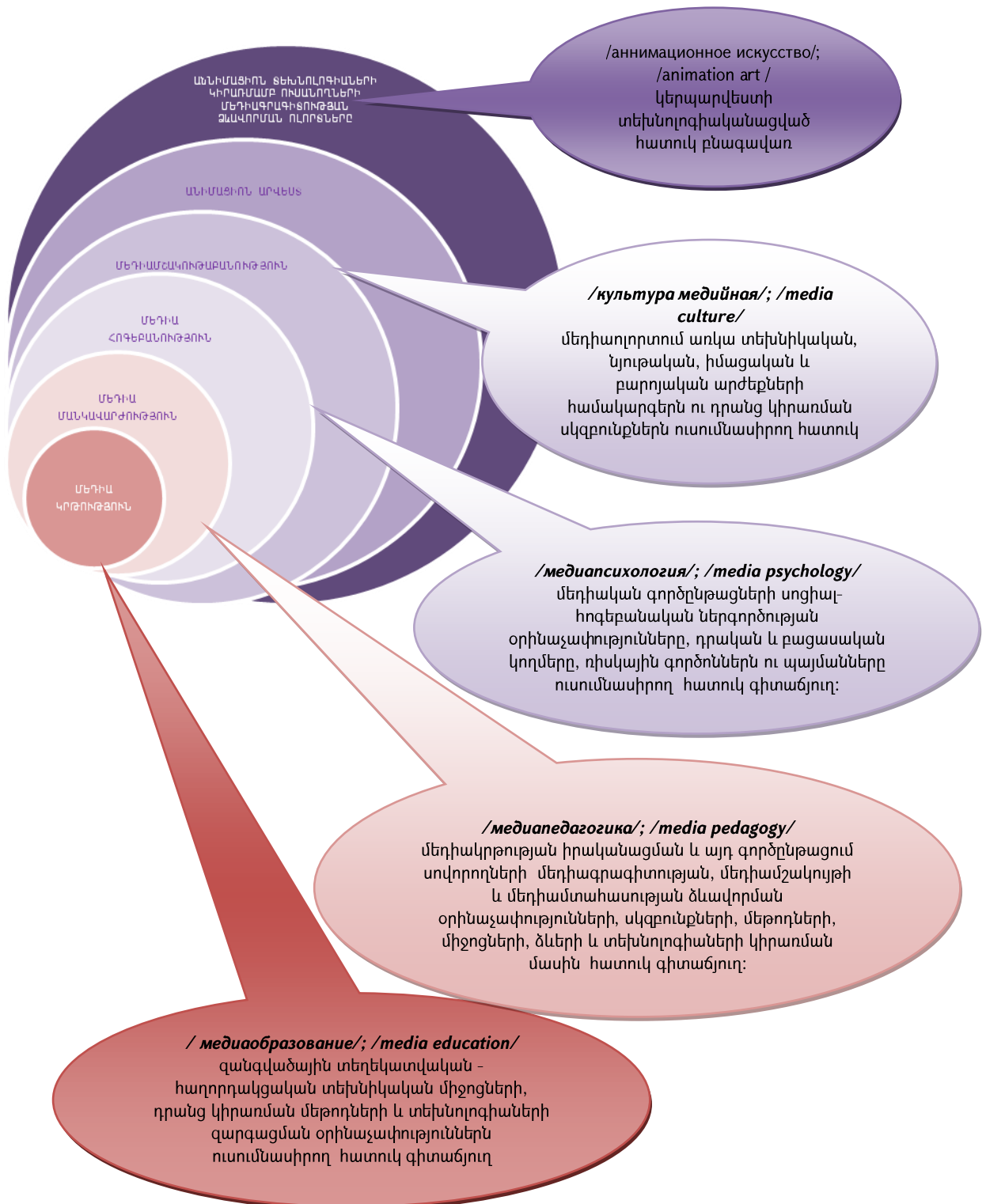
Մոդել 2. Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելը



Մոդել 3. Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության չափանիշները ըստ մակարդակների



Մոդել 4. Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման ոլորտները



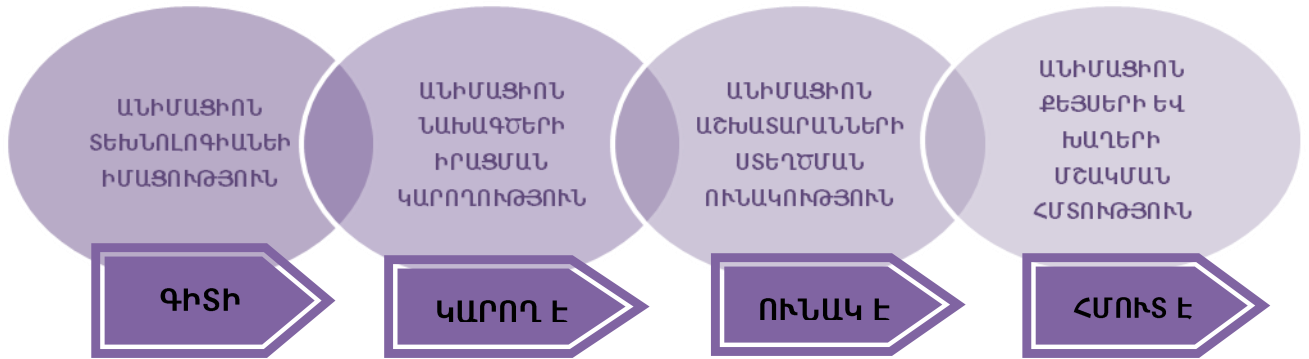
Մոդել 5. Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդները, ձևերն ու կիրառման հարթակները



Աղյուսակ 1. Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության գնահատուման և արժևորման սանդղակ

ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ԲԱԶՄԱԳՈՐԾՈՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳ	ԳՆԱՀԱՏԱԿԱՆԻ ՊԱՇՏՈՆԱԿԱՆ ԹՎԱՅԻՆ ՀԱՄԱՐԺԵՔ	ՏԱՌԱՅԻՆ ԳՆԱՀԱՏԱԿԱՆ ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ ԳԻՏԵԼԻՔՆԵՐԻ ԿԱՐՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ, ՈՒՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ, ՀՄՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԱՐԺԵՎՈՐՈՒՄ	ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ ԳԻՏԵԼԻՔՆԵՐԻ, ԿԱՐՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ, ՈՒՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԵՎ ՀՄՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐ
100-97 96-90	4,0 3,7	A	ԳԵՐԱԶԱՆՑ՝ Եթե ուսանողն ունի հիմնարար գիտելիքներ, ձևավորել է գործնական կարողություններ, տեխնոլոգիական ունակություններ և կիրառական հմտություններ:
89-85 84-80	3,3 3,0	B	ԼԱՎ՝ Եթե ուսանողն ունի հիմնարար գիտելիքներ, ձևավորել է գործնական կարողություններ և տեխնոլոգիական ունակություններ:
79-70	2,7	C	ԲԱՎԱՐԱՐ՝ Եթե ուսանողն ունի տեսական գիտելիքներ և ձևավորել է գործնական կարողություններ:
69-65	2,3	D	ԲԱՎԱՐԱՐ՝ Եթե ուսանողն ունի տեսական որոշ գիտելիքներ և ձևավորել է գործնական այս կամ այն կարողությունը:
64-60	2,0	E	ԲԱՎԱՐԱՐ՝ Եթե ուսանողն ունի տեսական որոշ գիտելիքներ:
41-59	1,7	FX	ՈՉ ԲԱՎԱՐԱՐ՝ Եթե ուսանողն ունի որոշ պատկերացումներ
0	0	U	ԱՆԲԱՎԱՐԱՐ՝ Եթե ուսանողը չունի գիտելիքներ, կարողություններ, ունակություններ, հմտություններ

Գծապատկեր 1. Անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության գնահատումն ու արժևորում



ՄԱՍՆԱԳԻՏԱԿԱՆ ՄԱԿԱՐԴԱԿԻ ՄԵԴԻԱԳՐԱԳԵՏ

100-97 : 96-9 **A** 4.0 : 3,7

ԳԵՐԱԶԱՆՑ՝ ուսանողն ունի հիմնարար գիտելիքներ, ձևավորել է գործնական կարողություններ, տեխնոլոգիական ունակություններ և կիրառական հմտություններ:

ԳԻՏԻ
ԿԱՐՈՂ Է
ՈՒՆԱԿ Է
ՀՄՈՒՏ Է

ԱՌԱՋԱԴԻՄԱԿԱՆ ՄԱԿԱՐԴԱԿԻ ՄԵԴԻԱԳՐԱԳԵՏ

89-85 : 84-80 **B** 3,3 : 3,0

ԼԱՎ՝ ուսանողն ունի հիմնարար գիտելիքներ, ձևավորել է գործնական կարողություններ և տեխնոլոգիական ունակություններ:

ԳԻՏԻ
ԿԱՐՈՂ Է
ՈՒՆԱԿ Է

ՀԵՆՔԱՅԻՆ ՄԱԿԱՐԴԱԿԻ ՄԵԴԻԱԳՐԱԳԵՏ

79-70 **C** 69-65 **D** 64-60 **E**

ԲԱՎԱՐԱՐ՝ ուսանողն ունի տեսական գիտելիքներ և ձևավորել է գործնական կարողություններ:
Ունի տեսական որոշ գիտելիքներ և ձևավորել է գործնական այս կամ այն կարողությունը:

ԳԻՏԻ
ԿԱՐՈՂ Է

ՏԱՐՐԱԿԱՆ ՄԱԿԱՐԴԱԿԻ ՄԵԴԻԱԳՐԱԳԻՏՈՒԹՅՈՒՆ

FX 1,7

ՈՉ ԲԱՎԱՐԱՐ՝ ուսանողն ունի որոշ պատկերացումներ:

ԳԻՏԻ } 41-59

ՄԵԴԻԱԳՐԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ԶՐՈՅԱԿԱՆ ՄԱԿԱՐԴԱԿ

o **U** o

ԱՆԲԱՎԱՐԱՐ՝ ուսանողը չունի գիտելիքներ, կարողություններ, ունակություններ, հմտություններ:

ԶԳԻՏԻ
ԶԻ ԿԱՐՈՂ
ՈՒՆԱԿ ԶԷ
ՀՄՈՒՏ ԶԷ

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԵՐԿՐՈՐԴ ԳԼԽԻ ՎԵՐԱԲԵՐՅԱԼ

1. Անհիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառումն ու նրա միջոցով ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդիկայի իրացման արդյունավետությունը, մանկավարժական բուհում ապահովում է, **“Մեդիակրթություն”** կամընտրական հատուկ դասընթացի շրջանակներում, մեդիակրթական պարապմունքների պատշաճ կազմակերպման պայմաններում:

2. Մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման և իրացման տեխնոլոգիաներն են՝ մեդիադասախոսությունը, համացանցային ֆորումները, մեդիաակումբային պարապմունքները, ուսուցման ճակատային եղանակը, խառնված տրամաբանական մեդիաշղթաների կառուցումը, նախագծումն ու մոդելավորումը:

3. Մեդիագրագիտության բովանդակությանն, էության և առանձնահատկությունների բազմաթիվ նկարագրությունների շարքում, առանձնացվում է երեք կարողություններից բաղկացած համախումբ՝ մեդիատեքստեր, մեդիարատադրանք և մեդիանյութեր որոնելու կարողություն, մեդիատեքստերը, մեդիաարտադրանքն ու մեդիանյութերը վերլուծելու կարողություն, մեդիատեքստերը, մեդիաարտադրանքն ու մեդիանյութերը գնահատելու և դրանք ստեղծելու կարողություն:

4. Ուսանողների հենքային մեդիաիրազեկությունների ձևավորման գործընթացում շեշտադրվում է հետևյալ չորս ոլորտը՝

✓ **Դրդապատճառային՝** հենքային մեդիաիրազեկությունների դրսևորման պատրաստակամություն:

✓ **Իմացական՝** իրազեկության ձևավորման համար որոշիչ բովանդակային գիտելիքների տիրապետում:

✓ **Վարքաբանական՝** առաջացող տարաբնույթ իրավիճակներում իրազեկության դրսևորման և իրացման փորձ:

✓ **Արժեքային-գաղափարական՝** իրազեկության նկատմամբ արժեքային կողմնորոշումն ու գաղափարախոսությունը:

5. Բացահայտվեց, որ անհիմացիոն կոմպոզիցիայի կիրառման անհրաժեշտությունը դիտարկվում է իբրև՝

❖ **Ստեղծագործական որոնումների արդյունք՝** երբ հեղինակի մտահղացման տարրերը միմիանց համաենթարկեցնելու միջոցով, ապահովում է գեղարվեստական

կերպարի և նրա շարժանկարային գործողությունների ամբողջացումն ու առարկայական արտացոլումն ավարտուն, մուլտիմեդիական ստեղծագործության ծիրում:

❖ **Ուսումնական պարտադիր առարկա կամ կամընտրական դասընթաց՝** ինչը, հատուկ մշակված մանկավարժական տեխնոլոգիաների կիրառմամբ, ապահովում է ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորումն ու մեդիամշակույթի զարգացումը:

6. Մանկավարժական բուհում, անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի արդյունավետ կիրառման նպատակով, անհրաժեշտություն է առաջանում բուհի “Կուլտուրայի” և “Գեղարվեստական” կրթության ֆակուլտետների ուսումնական ծրագրերում ներառել **“Անիմացիայի հիմունքները”** հատուկ դասընթացը, որի արդյունքում կձևավորվի մանկավարժ-անիմատորի գործիմացությունը, կզարգանա և կկատարելագործվի մեդիամանկավարժի գործիմացության տեխնոլոգիական համակարգը:

ԳԼՈՒԽ ԵՐՐՈՐԴ

ԱՆԻՄԱՑԻՈՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՄԲ ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ

ՄԵԴԻԱԳՐԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՁԵՎԱՎՈՐՄԱՆ ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ՄՈԴԵԼԻ ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ՀԻՄՆԱՎՈՐՈՒՄԸ

Մանկավարժական բուհի ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման գործընթացը համարում ենք բարձրագույն դպրոցի մանկավարժության արդիական և գերակա խնդիր, որի լուծումը, մեր կողմից իրացված ուսումնասիրությունների և հետազոտությունների արդյունքներից ելնելով կարծում ենք, մանկավարժական բուհի ուսումնական ծրագրերում **“Մեդիակրթություն”** կամընտրական հատուկ դասընթացի ներառման մեջ է: Սույն կարծիքը ձևավորվել է 2015-2018 թթ. ՀՊՄՀ Սկզբնական կրթության ֆակուլտետի բակալավրիատի առկա և հեռակա բաժինների ավարտական կուրսերում դասընթացի արդյունավետ իրացման արդյունքում: Փորձը ցույց տվեց, որ դասընթացի շրջանակներում ուսումնասիրվող ութ մոդուլներից, ուսանողներն առավել մեծ հետաքրքրություն են ցուցաբերում յոթերորդ՝ **”Անիմացիոն հմտությունների ձևավորման մեդիատեխնոլոգիաներ և տարաչափ ծրագրեր”** մոդուլի ուսումնասիրմանը:

Այս մոդուլի սահմաններում ուսանողներին հանգամանալից ներկայացվում են անիմացիոն տարրական գրագիտություն և հմտություններ ձևավորող մեդիատեխնոլոգիաներ և տարաչափ ծրագրեր, որոնց կիրառմամբ նրանց կողմից առարկայական տարաբնույթ գիտելիքների յուրացման, ինչպես նաև մեդիատեխնոլոգիական կարողությունների և հմտությունների ձևավորման գործընթացը, դառնում է առավել պատկերավոր և դյուրին: Հարկ ենք համարում ներկայացնել մեր հետազոտության գիտական նորույթ հանդիսացող՝ **“Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի”** ու **մեդիակրթական եզրույթների և հասկացությունների բացատրական բառարանի** (տես.հավելված 1. մոդել 2.,հավելված 5.) ներդրման և իրացված գիտափորձի շրջանակներում նրա կիրառման արդյունավետության ցուցանիշները:

3.1. Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մոդելի ներդրումն ու փորձարկման արդյունավետության ցուցանիշները

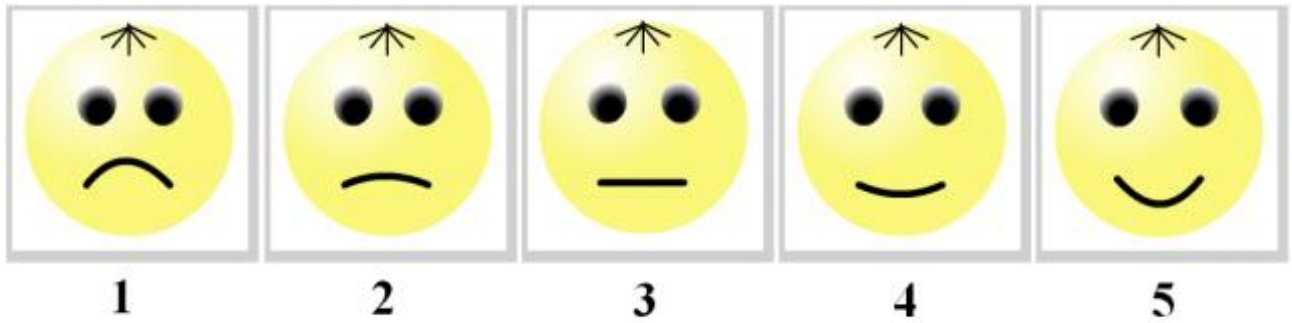
Ինչպես նշվեց 2015-2018թթ-ին, մեր հետազոտության շրջանակներում, փորձարարական աշխատանքների իրացման գործընթացում, ՀՊՄՀ Սկզբնական կրթության ֆակուլտետի բակալավրիատի առկա և հեռակա բաժինների ավարտական կուրսերում **“Մեդիակրթություն”** կամընտրական հատուկ դասընթացի իրացման փորձը ցույց տվեց, որ ուսումնասիրվող ութ մոդուլներից, ուսանողներն առավել մեծ հետաքրքրություն են ցուցաբերում յոթերորդ՝ **”Անիմացիոն հմտությունների ձևավորման մեդիատեխնոլոգիաներ և տարաչափ ծրագրեր”** մոդուլի նկատմամբ, որտեղ Ա.Մ.Մանուկյանի հետ համահեղինակությամբ մշակվել են ոչ միայն անիմացիոն գործունեության տեսական հիմքերն, այլ նաև անիմացման գործնական աշխատարաններ և կիրառական առաջադրանքներ [14,81-111]:

Մեր կարծիքով, նման վերաբերմունքը պայմանավորված է դասավանդման այն մեթոդիկայով, որի արդյունավետությունն ապահովվում է մեր կողմից մշակված մեթոդական մոդելի ներդրմամբ, քանզի դասագործընթացում կիրառվող յուրաքանչյուր մեթոդ համապատասխանեցվում է մոդելի մեկ բաղադրիչի, իսկ բաղադրիչներից յուրաքանչյուրը ենթադրում է մեդիագրագիտության ձևավորվածության որոշակի մակարդակ: (տես.**հավելված 1.մոդել 3**)

Այսպես, անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության **տարրական մակարդակ** ձևավորելու համար, գիտափորձի շրջանակներում միտվել ենք ապահովելու մեդիակրթության նպատակի, խնդիրների, օբյեկտի, առարկայի իմացությունն ու մեդիասարքավորումներից օգտվելու և նկարելու կարողությունների զարգացումը: Այդ ուղղությամբ, դասագործընթացում ուսանողներին առաջարկվել է ուսումնասիրել տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաները, մասնավորապես համակարգչային տեխնիկան և նրա գործառույթները, շեշտը դնելով նկարչական և մոնտաժային ծրագրերի վրա: Մինչ այդ ծրագրերի յուրացումը օգտագործվել է թղթի վրա մատիտով նկարելու ավանդական մեթոդը:

Նկարելով բազմաթիվ իրար նման պատկերներն և համապատասխան հերթականությամբ, մեկը մյուսի ետևից, արագ փոփոխելով դրանք, ուսանողները նկատում էին նկարում պատկերված օբյեկտի սահուն շարժումը: Օրինակ ստորև ներկայացված պատկերների շարքը, որոնց արագընթաց փոփոխությամբ ստեղծվում էր անիմացիայի տպավորություն: (տես. **նկար 1.**)

Նկար 1. Օբյեկտի սահուն շարժումը



Նկարելու ընթացքում մեղիամանկավարժը ուսանողներին բացատրում է, որ պատկերների փոփոխությունը պետք է տեղի ունենա 24 կտրագոտի վարկյանում արագությամբ, քանզի իրականում մեկ կտրագոտին կարող է պարունակել մի քանի պատկեր և ունենալ բազմաթիվ շերտեր: Ամենա պարզունակ անիմացիան կարելի է ստանալ կտրագոտում ունենալով լոկ մեկ նկար, որը յուրաքանչյուր հաջորդ կադրում կփոխակերպվի չափերով: Իրացվող գործընթացի ավարտին ուսանողները եզրակացնում են, որ **անիմացիան նախօրոգ ստեղծված գրաֆիկական պատկերների հերթագայված ցուցադրություն է, կամ պատկերված օբյեկտների ձևի, դիրքի և տեղակայման փոխակերպման միջոցով, նրանց շարժելու և կենդանություն հաղորդելու մեղիատեխնոլոգիա:**

Նրանք գիտակցում են, որ ավանդական մեթոդով դասական անիմացիայի ստեղծումը բավականին մեծածավալ, աշխատատար և ժամանակային առումով երկարատև գործընթաց է, սակայն ժամանակակից համակարգիչների ծրագրային հարուստ ապահովվածությունը զգալիորեն հեշտացնում է անիմատորի աշխատանքը, հետևաբար, ուսումնասիրելով անիմացիոն մեղիատեխնոլոգիաներ և տարաչափ ծրագրեր, նրանք ձգտում են անցում կատարել մեղիագրագիտության **տարրական մակարդակից դեպի հենքային մակարդակ:**

Մեդիագրագիտության **հենքային մակարդակի** հասած ուսանողները գիտեն մեդիակրթության սկզբունքները, որոնց շարքում ուրույն տեղ է հատկացվում անիմացիոն մեդիատեխնոլոգիաների և տարաչափ ծրագրերի կիրառման սկզբունքներին: Նրանք կարողանում են տալ մեդիատեխնոլոգիական և մեդիակրթական յուրաքանչյուր եզրույթի հստակ բացատրությունը, ինչը, մեր կողմից ստեղծված մեդիակրթական եզրութների և հասկացությունների բացատրական բառարանի ուսումնասիրման և յուրացման արդյունքն է: (տես **հավելված 5.**)

Գաղտնիք չէ, որ ապարդյուն են տեսական այն գիտելիքները, որոնց հենքով չեն ձևավորվում կիրառական հմտություններ, դրանց հետագա զարգացման որոշակի դիրքորոշմամբ: Ուստի մեդիակրթական և մեդիատեխնոլոգիական տարրական և հենքային գիտելիքներ յուրացրած և կարողություններ ձևավորած ուսանողները քայլ առ քայլ, փուլ առ փուլ, հասնում են մեդիագրագիտության **առաջադիմական մակարդակի**, որտեղ ապահովվում է տեսության և պրակտիկայի փոխադարձ կապը:

Այս մակարդակում ուսանողները գիտեն անիմացիայի ստեղծման համար նախատեսված՝ **GIF, ADOOB FLASH CS 5, ADOB READER X, uTORRENT, 2D, 3DS MAX, MY SYNFIG STUDIO INTERFASE, CINEMA 4D STUDIO, SOFTIMAGE, BLEND, ANIME STUDIO** գրաֆիկական ծրագրերը, կարողանում են դրանք գործնականում կիրառել, խորացնելով իմացությունն ու զարգացնելով կարողությունները: (տես **հավելված 4.**)

Մեդիագրագիտության բարձրագույն մակարդակը-**մասնագիտականն է**, որին հասած ուսանողները կարող են հավակնել անիմատոր-մեդիամանկավարժի, անիմատոր- մուլտիպլիկատորի որակավորման, քանզի՝

- **Գիտեն** մեդիամանկավարժության հիմունքները և անիմացիոն արվեստի տեսությունն ու պատմությունը:
- **Կարող են** իրականացնել մեդիամանկավարժական գործունեություն և ստեղծել անիմացիոն բարդ մեդիատեքստեր, թողարկել որակյալ մեդիաարտադրանք:
- **Տիրարապետում են** մեդիամանկավարժական գործիմացությանը, անիմացիոն տեխնոլոգիաներին ու անիմացման տեխնիկային:

• **Կատարելագործում են** անիմացման կիրառական կարողությունները, մեդիա-կրթական մակարդակն ու մեդիատեխնոլոգիական հմտությունները:

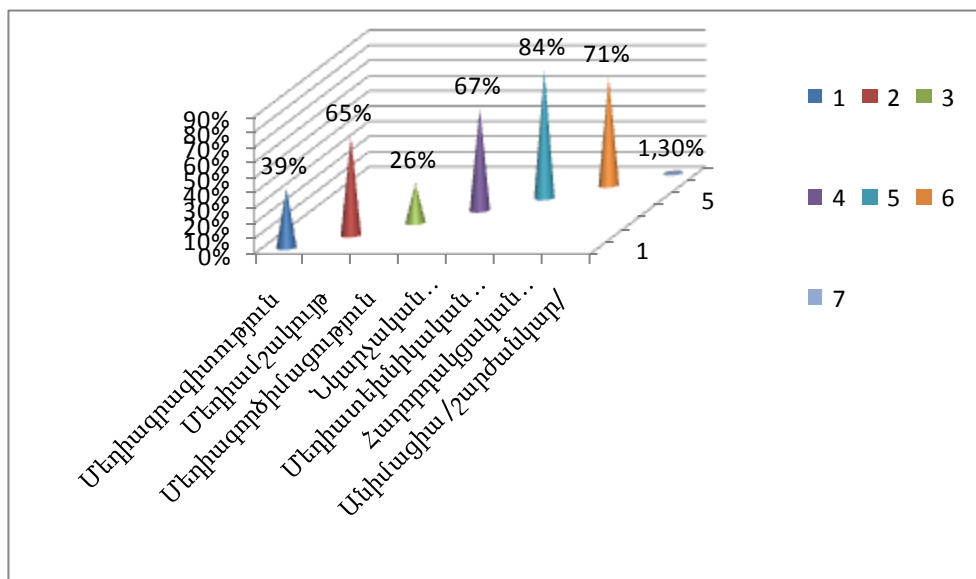
Մեր կողմից մշակված մեթոդական մոդելի ներդրման հիմնական նպատակը մանկավարժական բուհում, ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորումն է, որը համարեցինք իրացված, երբ փորձարկվող ուսանողները յուրացրեցին մանկավարժական անիմացիա հասկացության էությունն ու բովանդակությունը, գիտակցեցին նրա դերը մեդիագրագիտության ձևավորման գործընթացում և նշանակությունը ժամանակակից մանկավարժի մասնագիտական գործիմացության տեխնոլոգիական համակարգում, ձգտելով մեդիատեխնոլոգիական այս ոլորտում էլ ավելի խորացնելու տեսական գիտելիքները, զարգացնելու գործնական կարողություններն ու կիրառական հմտությունները:

Փորձարարական աշխատանքներին ներգրավվել են ՀՊՄՀ Սկզբնական կրթության ֆակուլտետի, առկա ուսուցմամբ բակալավրիատի, տարրական կրթության մանկավարժություն և մեթոդիկա ու նախադպրոցական մանկավարժություն և հոգեբանություն բաժինների չորրորդ կուրսերի 100 ուսանող, քանզի **“Մեդիակրթություն”**-ը, իբրև կամընտրական հատուկ դասընթաց, առայժմ ներառված է բացառապես սույն ֆակուլտետի նշված մասնագիտացումների ուսումնական ծրագրերում: Փորձարկմանը մասնակցած ուսանողների կողմից, մանկավարժական ամբողջական գործընթացում, անիմացիոն գործունեություն ծավալելու նկատմամբ դրսևորած հետաքրքրությունների, հոգեբանական դիրքորոշումների թեստավորման և հարցախույզերի միջոցով իրականացված հարցման արդյունքում ակներև դարձավ, որ մեկնարկային փուլում, նրանց ճնշող մեծամասնությունն, ընդհանուր առմամբ ունենալով դրական տրամադրվածություն դասընթացի հանդեպ, այդ ու հանդերձ թերահավատորեն էին վերաբերվում, մեկ կիսամյակում մեդիագրագետ դառնալու, անիմացիոն տեխնոլոգիաները յուրացնելու, կիրառական կարողություններ ու հմտություններ ձևավորելու իրատեսականությանը: Ուստի արձանագրվեց, որ, ուսուցման սկզբնական ժամանակահատվածում, ընտրված դասընթացն ուսումնասիրելու պատրաստակամություն և դրական դիրքորոշում դրսևեցին ուսանողների 40 %, իսկ չունենալով դասընթացից որևէ ակնկալիք և չտեսնելով հեռանկար, գործընթացի

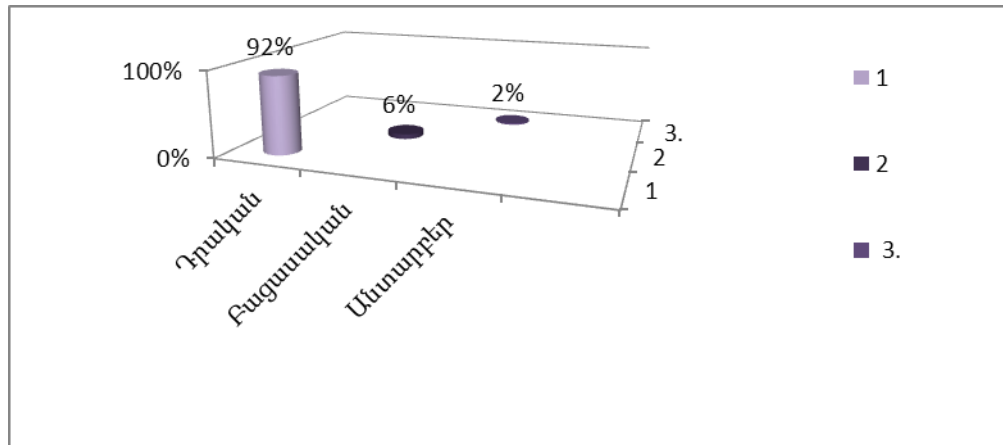
արդյունավետության նկատմամբ թերահավատորեն տրամադրվեցին նրանց 60 %-ը: Համապատասխանաբար, դասընթացի ավարտին, իրացված փորձարարական աշխատանքների շրջանակներում, **անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեղիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի** ներդրման արդյունքում, փաստեցինք նախնական տվյալների դրական փոփոխություն, ինչով և հիմնավորվեց մոդելի արդյունավետությունը: Իրականացված փորձարկման շարժունությունն ներկայացրել ենք ստորև; (տես. **տրամագիր 1,2,3**).

Իրացված փորձարարական աշխատանքների այս փուլում, թեստավորման և հարցման մեթոդի կիրառմամբ ձեռք բերված տվյալները վկայում են, որ **“Մեղիակրթություն”** կամընտրական հատուկ դասընթացի շրջանակներում անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեղիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի ներդրման արդյունքում, ուսանողները հասնում են մեղիագրագիտության տարբեր մակարդակների, ելնելով սեփական դիրքորոշումներից, ձգտումներից, ընդունակություններից և հոգեբանական այլ առանձնահատկություններից, իրենց վրա կրելով, ժամանակի պահանջներին համարնթաց տեխնոդաստիարակչական ներգործություններ:

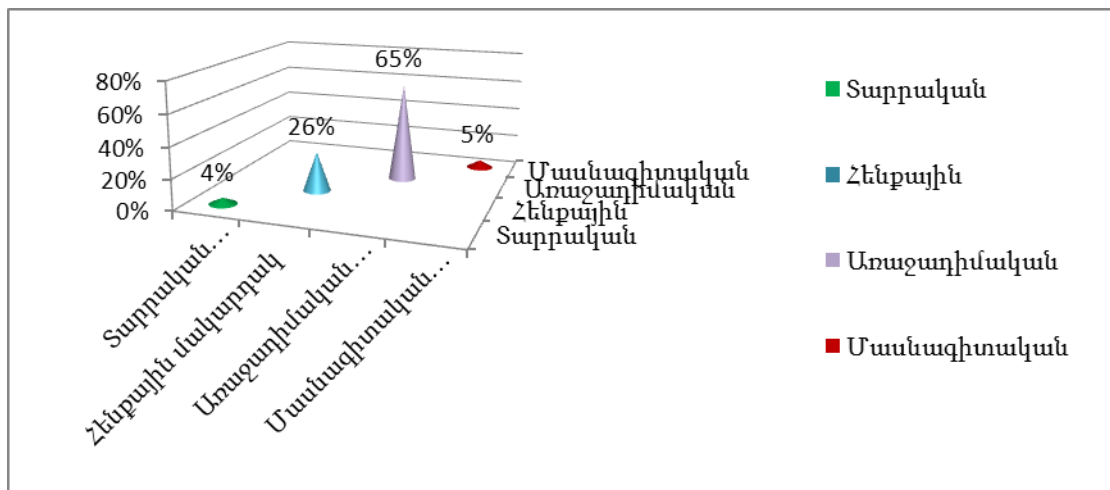
Տրամագիր 1. Մանկավարժական անհմացիայի ուսումնասիրման ուսանողների ակնկալիքները “Մեղիակրթություն” կամընտրական հատուկ դասընթացի մեկնարկային փուլում:



Տրամագիր 2. Մանկավարժական անհմացիայի ուսումնասիրման վերաբերյալ ուսանողների դիրքորոշումները “Մեդիակրթություն” կամընտրական հատուկ դասընթացի շրջանակներում ”Անհմացիոն հմտությունների ձևավորման մեդիատեխնոլոգիաներ և տարաչափ ծրագրեր” մոդուլի յուրացման փուլում:



Տրամագիր 3. Մանկավարժական անհմացիայի ուսումնասիրման արդյունքում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության մակարդակը “Մեդիակրթություն” կամընտրական հատուկ դասընթացի ավարտական փուլում:



3.2. Փորձարարական աշխատանքների արդյունքների մշակումն ու վերլուծությունը

Վերջին երեք տարիների ընթացքում, հետազոտական աշխատանքների հետ համընթաց մեր կողմից մշակված և հետազոտության գիտական նորույթ հանդիսացող՝

“Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդել”-ի ուսումնական գործընթացում ներդրման արդյունավետության հիմնավորման նպատակով, **“Մեդիակրթություն”** ուսումնամեթոդական ձեռնարկի համահեղինակ, ՀՊՄՀ դոցենտ՝ Ա.Մ.Մանուկյանի մասնակցությամբ, իրականացրել ենք ձևավորող փորձարկում, որում, ինչպես արդեն նշել ենք, ներգրավվեցին ՀՊՄՀ Սկզբնական կրթության ֆակուլտետի չորրորդ կուրսերի 100 ուսանող: Նրանց մեդիագրագիտության ձևավորվածության մակարդակի չափումն ու արձանագրումը իրացվել է ինչպես թեստավորման և հարցումների, այնպես էլ մեդիամանկավարժական և մեթոդական վերլուծության համար ընտրված, հետազոտական այլ մեթոդների կիրառման արդյունքում ձեռք բերված տվյալների հիման վրա, որոնք օգտագործվել են նաև արձանագրող փորձարկման փուլում:

Այդ մեթոդներն են՝

➤ **Մեդիադասախոսությունը:**

➤ **Ստեղծագործական ինքնուրույն աշխատանքները** /պարզագույն անիմացիա/:

- Ստուգողական խմբերում ընդգրկված ուսանողների կողմից ստեղծված մեդիատեքստ կամ մեդիաարտադրանք /պարզագույն անիմացիա/, իրենց կողմից ընտրված որևէ մուլտիպլիկացիոն կինոնկարի գրաքննադատական հոդված, երկու անիմացիաների համեմատական վերլուծություն, գնահատման չափանիշների և չափորոշիչների ներկայացմամբ:

- Փորձարարական խմբերում ընդգրկված ուսանողների կողմից մեդիակրթական կայքերի, այնտեղ առկա մեդիատեխնոլոգիական ուսումնական պաշարների, անիմացիոն տեխնոլոգիաների և տարաչափ ծրագրերի քննադատական վերլուծությունը:

➤ **Մանկավարժական պրակտիկան:**

Ուսանողների **մեդիագրագիտության** ձևավորվածության մակարդակը որոշվել է նրանց կողմից դրսևորած՝

❖ Հաղորդակցական մշակույթով:

❖ Դրդապատճառային մղումներով:

❖ Տեղեկատվական, անիմացիոն տեխնոլոգիաների և տարաչափ ծրագրերի վերաբերյալ առկա իրազեկվածությամբ:

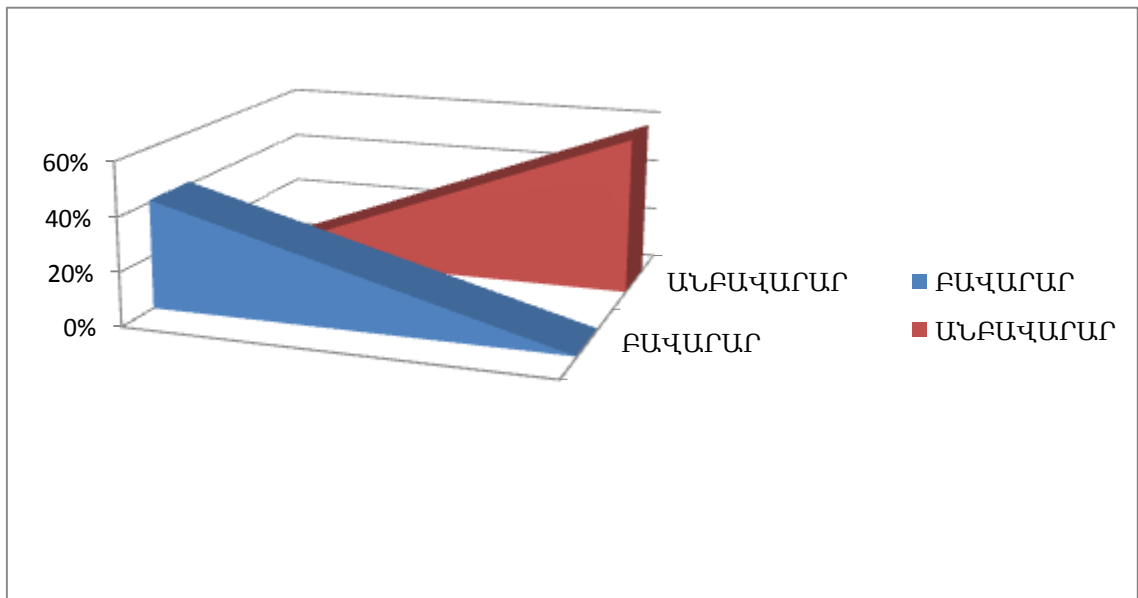
❖ Մեդիաարտադրանքի /անիմացիայի/ հասարակական, կրթական, գեղարվեստական, տեխնոդաստիարակչական և այլ որակական տարաբնույթ հատկանիշների արժևորման և անաչառ գնահատման կարողությամբ:

❖ Անիմացիոն արվեստի ոլորտում ձեռք բերված կիրառական հմտություններով: Ներկայացնենք, ուսումնական գործընթացում, մեր մեթոդական մոդելի ներդրման միջոցով, գիտափորձին մասնակցած ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման արդյունավետությունը, վերլուծելով ձևավորվածության մակարդակի չափման յուրաքանչյուր ցուցանիշը:

Մեդիագրագիտության ձևավորվածության հաղորդակցական ցուցանիշ:

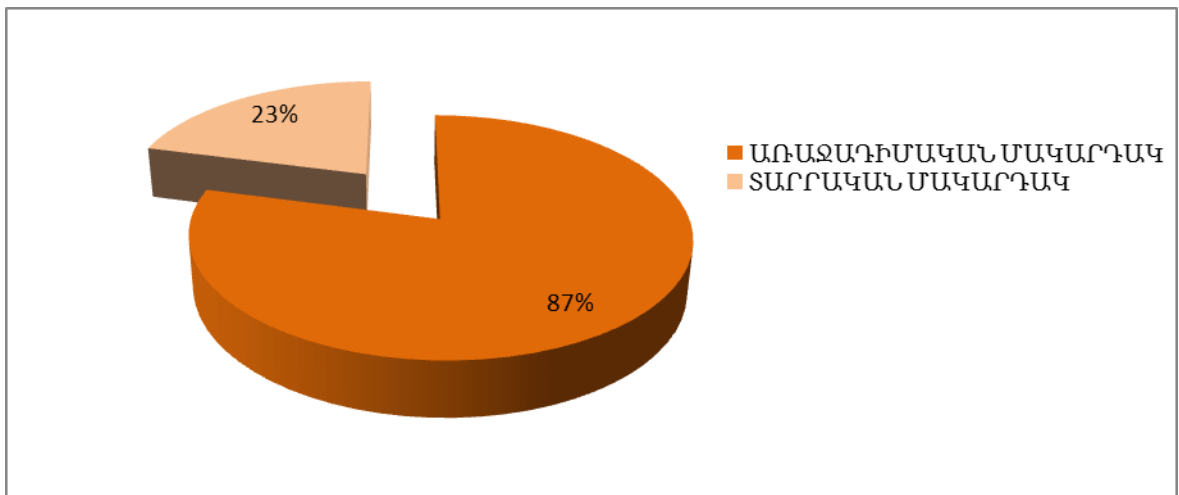
Գիտաձորձի մեկնարկային փուլում արձանագրեցինք, որ փորձարկվող ուսանողների ճնշող մեծամասնությունն ուներ հաղորդակցական ցածր ցուցանիշ, ինչից ելնելով եզրակացրեցինք, որ թյուր է, ժամանակակից երիտասարդների մեդիատեխնոլոգիաների և թվային տեխնիկայի օգտագործման, մեդիադաշտում նրանց դյուրին կողմնորոշվելու բացառիկ կարողությունների վերաբերյալ կարծիքը, որ առկա է բավական խոր հակասություն այս ոլորտում, կենցաղային, առօրյա, պարզունակ հաղորդակցական ունակությունների դրսևորման բավարար մակարդակի և մեդիա դաշտում կրթական, վերլուծական, տրամաբանական, քննադատական, ստեղծագործական և ստեղծարար բնույթի հաղորդակցում իրացնելու ցածր և ոչ բավարար մակարդակի միջև: Արձանագրված փաստը հիմնավորվեց փորձարկվողների պատասխաններից ստացված հետևյալ տվյալներով՝ մեդիա դաշտում կրթական, վերլուծական, տրամաբանական, քննադատական, ստեղծագործական և ստեղծարար բնույթի հաղորդակցում իրացնելու անբավարար մակարդակ ունեին 59% փորձարկվողներ, իսկ բավարար մակարդակ ցուցաբերեցին նրանց 41%-ը: (տես. **տրամագիր 4**)

Տրամագիր 4. Մեդիագրագիտության ձևավորվածության հաղորդակցական ցուցանիշը փորձարարական ա շխատանքների մեկնարկային փուլում



Ձևավորող փորձարկման ավարտական փուլում, ստուգողական խմբերում ներգրավված ուսանողների կրկնակի թեստավորման արդյունքում, ձեռք բերված տվյալները վկայում են նրանց հաղորդակցական ցուցանիշի զգալի բարձրացման մասին: Ստուգողական խմբի ուսանողների 87%-ը հասել էր, մեդիա դաշտում կրթական, վերլուծական, տրամաբանական, քննադատական, ստեղծագործական և ստեղծարար բնույթի հաղորդակցում իրացնելու **առաջադիմական** մակարդակի կամ **լավ** գնահատականի, իսկ 23%-ն արդեն ցուցաբերում էր **տարրական** մակարդակ և գրանցում **բավարար** արդյունք: Այս պարագայում ակներև է մեր մեթոդական մոդելի ներդրման և **“Մեդիակրթություն”** կամընտրական հատուկ դասընթացի դասավանդման գործընթացում, դասավանդողի կողմից այդ մոդելի կիրառման արդյունավետությունը: (տես. **տրամագիր 5**)

Տրամագիր 5. Մեդիագրագիտության ձևավորվածության հաղորդակցական ցուցանիշը փորձարարական աշխատանքների ավարտական փուլում



Այսպիսով, փորձարարական խմբում, գրանցվեց ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության հաղորդակցական ցուցանիշի դրական աճ, որը պայմանավորված էր անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի ներգործությամբ, փորձարկվող ուսանողների շրջանում արձանագրված **առաջադիմական** մակարդակի կամ **լավ** առաջադիմության (**84-80; 89-85: 3,0;3,3. B.**) այն պարագայում, երբ փորձարարական աշխատանքների մեկնարկային փուլում, արձանագրող գիտափորձի արդյունքներով, ակներև էր սույն ցուցանիշի **ցածր** մակարդակը և **ոչ բավարար** առաջադիմությունը (**41-59; 1,7; FX.**): (տես **հավելված 1. մոդել 3. աղյուսակ 1.գծապատկեր 4**)

Թեստավորման հարցախույզերի երկրորդ համախումբն ուղղվեց ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության **դրդապատճառային** ցուցանիշի բացահայտմանը: Այս գործընթացում հիմնվել ենք այն սկզբունքային համոզմանը, որ մեդիաների հետ շփման և այդ դաշտում հաղորդակցվելու հաճախականությունը չի ապահովում դրդապատճառների խորությունն ու տարածականությունը: Այս համապատկերում, դրդապատճառային ցուցանիշի բացահայտման հիմնական նպատակը եղել է փորձարկվողների կողմից մեդիաների հետ շփվելու և այդ դաշտում հաղորդակցվելու առավել հաճախ դրսևորվող դրդապատճառների և մղումների հստա-

կեցումը: Ուսանողների շրջանում սույն ցուցանիշի նախնական մակարդակը պարզելու նպատակով, թեստավորման գործընթացն իրացրեցինք հատուկ կազմակերպված մեդիապարապանմունքների ընթանցքում:

Եվ այսպես, ստուգողական խմբի ուսանողների նախնական թեստավորման արդյունքներով գրանցվեց **դրդապատճառային** ցուցանիշի բավական ցածր մակարդակ, ինչը բացահայտվեց, թեստավորվողների 56%-ի մոտ հետևյալ բնութագրիչների առկայությամբ՝

✓ Զվարճալի և ժամանցային բնույթի մեդիաների հետ շփվելու և բացառապես այդ դաշտում հաղորդակցվելու նեղ մտահորիզոն:

✓ Փոխհատուցողական գործառույթի իրականացման ձգտում:

✓ Մեդիակրթական և մեդիատեխնոլոգիական պաշարների հետ առնչությունն իրականացվում է միայն ուսումնական առաջադրանքների կատարման սահմաններում:

✓ Մեդիադաշտում սուր զգացողությունների որոնում:

✓ Մեդիա դաշտում ազատ ժամանակը սպառելու մղում:

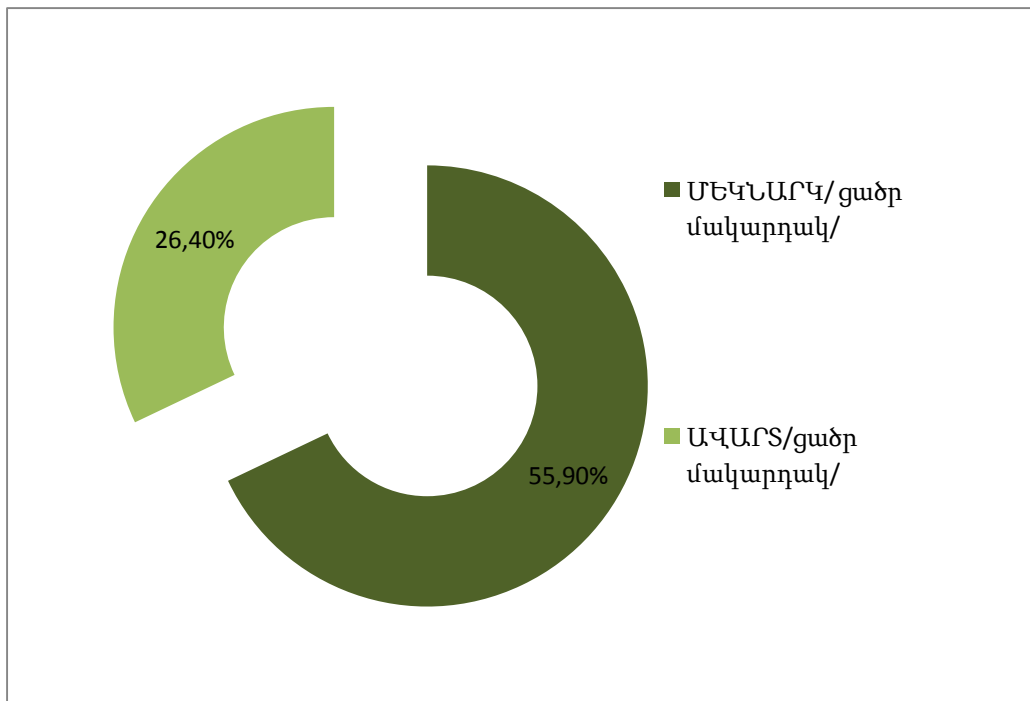
✓ Մեդիադաշտում իմացական, ստեղծագործական, ստեղծարար, գեղագիտական, կրթական, ուսումնական բնույթի հաղորդակցում իրացնելու նվազագույն միտվածություն:

“Մեդիակրթություն” կամընտրական հատուկ դասընթացի շրջանակներում կազմակերպված, մեդիակրթական պարապմունքների որոշակի ձևերի իրացման, այդ գործընթացում մեր կողմից մշակված մեթոդական մոդելի կիրառման և փորձարկվող ուսանողների կրկնակի թեստավորման արդյունքում, ավարտական փուլում գրանցվեցին դրական փոփոխություններ: Արձանագրող փորձարկման ընթացքում, ուսանողների 55,9%-ի մոտ բացահայտվեց **դրդապատճառային** ցուցանիշի ցածր մակարդակ, իսկ ահա կրկնակի թեստավորման արդյունքում պարզ դարձավ, որ այդ մակարդակում մնացին փորձարկվողների միայն 26,4%-ը:

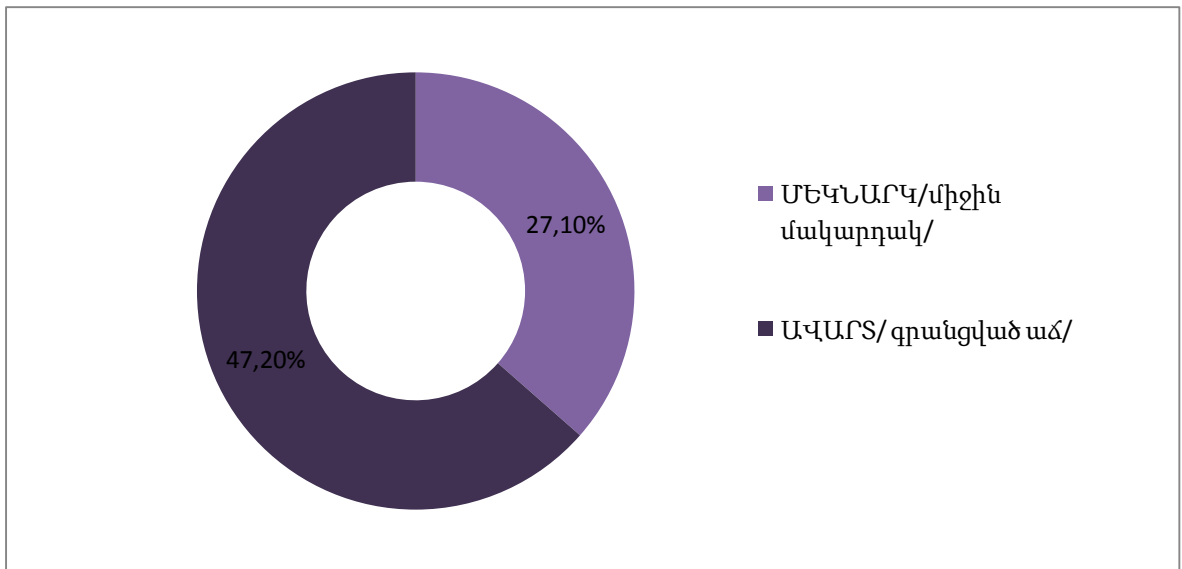
Իսկզբանե, **դրդապատճառային** ցուցանիշի **միջին՝ հենքային** մակարդակ և **բավարար** առաջադիմություն (**64-60.2,0. E. 69-65.2,3. D. 79-70.2,7. C.**) ունեին ուսանողների 27,1%, իսկ ահա ձևավորող փորձարկմանը, կրկնակի թեստավորման արդյունքում նկատվեց նրանց թվաքանակի զգալի աճ և նշված մակարդակում

հայտնվեց փորձարկվողների 47,2%-ը: **Դրդապատճառային** ցուցանիշի բարձր՝ **մասնագիտական** մակարդակ և **գերազանց** առաջադիմություն (**96-90.3,7. 100-97.4.0. A.**), արձանագրող փորձարկման փուլում դրսևորեցին 17,0% փորձարկվողներ, իսկ ձևավորող փորձարկման փուլում այս մակարդակն ու առաջադիմությունն ունեին փորձարկվողների 26,4%-ը: (տես **հավելված 1. մոդել 3. աղյուսակ 1.գծապատկեր 4**), (տես **տրամագիր 6,7,8.**)

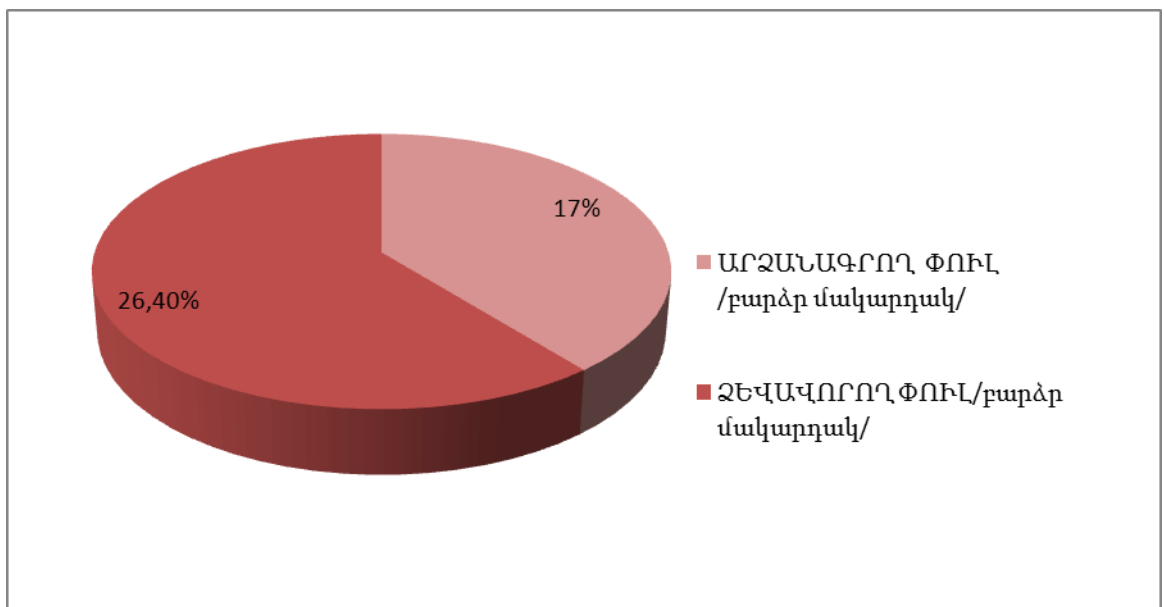
Տրամագիր 6. Մեդիագրագիտության ձևավորվածության դրդապատճառային ցուցանիշն արձանագրող գիտափորձի փուլում



Տրամագիր 7. Մեղիագրագիտության ձևավորվածության դրդապատճառային ցուցանիշը ձևավորող գիտափորձի փուլում



Տրամագիր 8. Մեղիագրագիտության ձևավորվածության դրդապատճառային ցուցանիշը գիտափորձի արձանագրող և ձևավորող փուլերում



Թեստավորման հարցախույզերի երրորդ համախմբի իրացման նպատակը, ուսանողների **տեղեկատվական, անիմացիոն** տեխնոլոգիաների և տարաչափ ծրագրերի վերաբերյալ իրազեկվածության ցուցանիշի բացահայտումն էր: Թեստավորման

արդյունքները համադրվեցին ուսանողների կողմից կատարած այլ ստեղծագործական աշխատանքների և նախագծերի որակական հատկանիշների հետ: Կրկնակի թեստավորման ժամանակ պարզեցինք, որ փորձարկվողների մեծամասնությունը տեղեկատվական, անիմացիոն տեխնոլոգիաների և տարաչափ ծրագրերի անվանումները, գործառույթները, կիրառման նպատակահարմարությունն ու եզրույթները նկարագրում էին մոտավոր բառերով, չտալով հստակ բնորոշումներ, սահմանումներ և ձևակերպումներ: Ստուգողական խմբում ակներև էր, մեդիակրթական և մեդիատեխնոլոգիական եզրույթների և հասկացությունների թույլ իմացությունը, ինչը դրդեց փորձարկելու մեր կողմից ստեղծված և հետազոտության գիտական ևս մեկ նորույթ հանդիսացող՝ **“Մեդիակրթական եզրույթների և հասկացությունների բացատրական բառարան”-ի** արդյունավետությունը: Դրական առաջընդացը նկատելի էր արդեն երրորդ պարապմունքին, երբ բառարանի հետ աշխատելու արդյունքում, փորձարարական խմբի ուսանողների կողմից հնչեցվում էին ճիշտ ձևակերպումներ և սահմանումներ:

Անիմացված մեդիաարտադրանքի **հասարակական, կրթական, գեղագիտական, գեղարվեստական, տեխնոդաստիարակչական** և այլ որակական տարաբնույթ հատկանիշների արժևորման ցուցանիշը պարզելու նպատակով իրացրեցինք կիրառական բնույթի փորձարարական աշխատանքներ, առաջարկելով քննարկելու հայրենական և արտասահմանյան արտադրության մուլտիպլիկացիոն կինոնկարներ, անիմացված գովազդային հոլովակներ և պատրաստել անիմացված սահիկահանդեսներ, իրացնելով, ընտրված մուլտիպլիկացիոն կինոնկարի կամ անիմացված գովազդային հոլովակի հասարակական, կրթական, գեղագիտական, գեղարվեստական, տեխնոդաստիարակչական և այլ որակական տարաբնույթ հատկանիշների վերլուծություն, քննադատություն, արժևորում և գնահատում: Դրանց պատրաստման և ներկայացման ցայտուն օրինակները ցուցադրվել և վերլուծվել են դասընթացի շրջանակներում կարդացվող յուրաքանչյուր մեդիադասախոսության, սեմինար, գործնական և լաբորատոր պարապմունքների ընթացքում: (տես **հավելված 4.**)

Փորձարարական խմբի ուսանողները նշված առաջադրանքը կատարեցին դասընթացի՝ **”Անիմացիոն հմտությունների ձևավորման մեդիատեխնոլոգիաներ և**

տարաչափ ծրագրեր” մոդուլի ուսումնասիրման գործընթացում, ներկայացնելով դրանք գործնական և լաբորատոր պարապմունքներին:

Ստուգողական խմբում, կատարված հանձնարարությունների, էվրիստիկ զրույցի միջոցով ամփոփման արդյունքում պարզվեց, որ անհիմացիոն մեդիաարտադրանքի հասարակական, կրթական, գեղագիտական, գեղարվեստական, տեխնոդաստիարակչական և այլ որակական տարաբնույթ հատկանիշների արժևորման ցուցանիշը հասցվել է միջին **հենքային** մակարդակի և **բավարար** առաջադիմության (**64-60. 2,0. E. 69-65. 2,3. D. 79-70. 2,7.C.**), (տես **հավելված 1.մոդել 3. աղյուսակ 1.գծապատկեր 4**), որն ունի հետևյալ բնութագրիչները՝

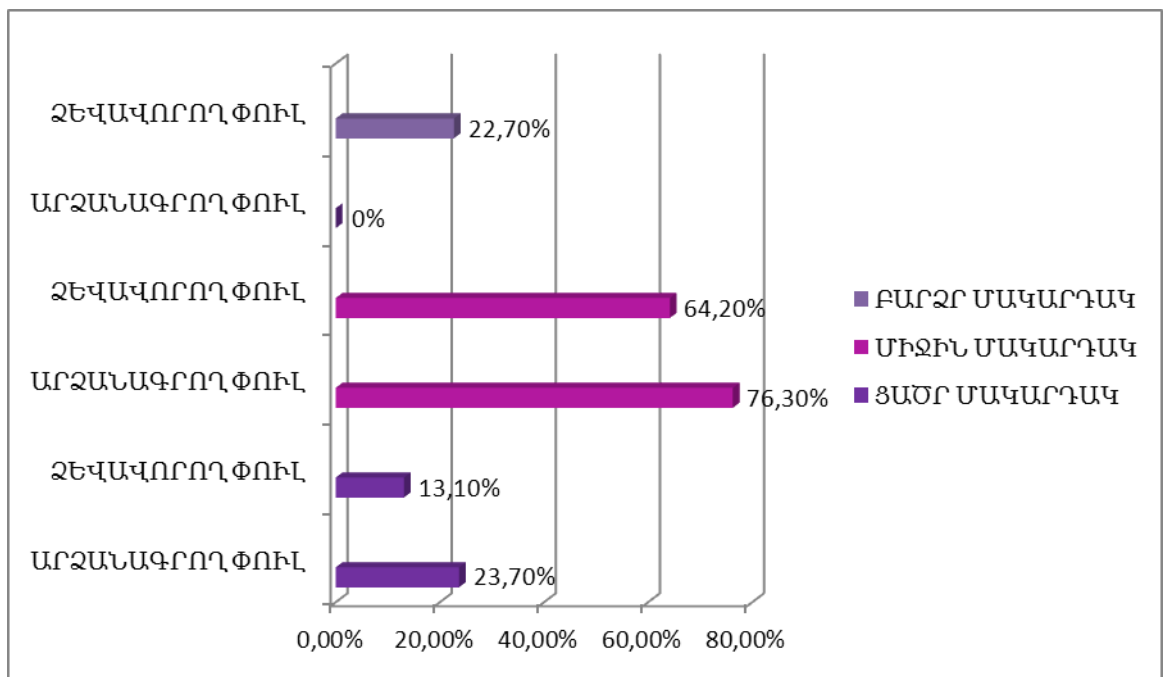
- Մուլտիպլիկացիոն կինոնկարի հերոսների սեփական անձի հետ նույնականացումը:
- Մուլտիպլիկացիոն կինոնկարի հերոսների հոգեվիճակի և դրանից բխող վարքային դրսևորումների հիմնավորումը:
- Մուլտիպլիկացիոն կինոնկարի կամ գովազդային հոլովակի իմաստի, գաղափարի, բովանդակության, գեղարվեստական լուծումների, տեխնիկական որակի, հասարակական հնչեղության, տեխնոդաստիարակչական և կրթական նշանակության գիտակցումն ու իմաստավորումը:
- Մեդիական առանձին կերպարներն ամբողջացնող էական բաղադրիչների մեկնաբանումը:
- Մուլտիպլիկացիոն կինոնկարում ռեժիսորի, անիմատորի, օպերատորի աշխատանքի, նկարչական ձևավորման, երաժշտական ձևավորման, կրկնօրինակման և ձայնադրման մեդիատեխնոլոգիական առանձնահատկությունների արժևորումն ու գնահատումը:

Հարկ է նշել, որ ինքնուրույն ստեղծագործական նմանատիպ աշխատանքների մեթոդը (տես **հավելված 6.**), հանդիսանում է մեր առաջարկված մեթոդական մոդելի կառուցվածքային կարևոր բաղադրամասի բաղադրիչներից մեկը, որի ներդրման արդյունքում նկատվեցին գիտափորձին մասնակցող ուսանողների անհիմացիոն մեդիաարտադրանքի հասարակական, կրթական, գեղագիտական, գեղարվեստական, տեխնոդաստիարակչական և այլ որակական տարաբնույթ հատկանիշներն արժևոր

րելու և գնահատելու կարողության ցուցանիշի դրական փոփոխությունները:

Կարող ենք փաստել, որ եթե փորձարարական աշխատանքների մեկնարկային փուլում, նշված կարողությունների առումով, **ցածր** մակարդակ դրսևորող ուսանողների քանակը կազմում էր 23,7%, ապա ավարտական փուլում, այն նվազեց, հասնելով 13,1%-ի: Գոհացուցիչ էր այն հանգամանքը, որ այս փուլում 22,7% էին կազմում նաև արժևորման և գնահատման կարողությունների **բարձր** մակարդակ ունեցող ուսանողները, և սա այն դեպքում, երբ արձանագրող փորձարկման ժամանակ նմանատիպ ուսանողներ չկահին: Փորձարկվող ուսանողների մեծամասնությունը, հիմնականում դրսևորեցին միջին մակարդակ՝ արձանագրող փուլում 76,3%, ձևավորող փուլում 64,2%: (տես. **տրամագիր 9**):

Տրամագիր 9. Անհմացիոն մեդիաարտադրանքի հասարակական, կրթական, գեղագիտական, գեղարվեստական, տեխնոդաստիարակչական և այլ որակական տարաբնույթ հատկանիշներն արժևորելու և գնահատելու կարողության ցուցանիշը գիտափորձի արձանագրող և ձևավորող փուլերում



Ուսանողները, ովքեր դրսևորեցին անհմացիոն մեդիաարտադրանքի հասարակական, կրթական, գեղագիտական, գեղարվեստական, տեխնոդաստիարակչական և

այլ որակական տարաբնույթ հատկանիշներն արժևորելու և գնահատելու կարողության **բարձր** կամ **առաջադիմական** մակարդակ և ցուցաբերեցին **լավ** առաջադիմություն (**84-80; 89-85: 3,0;3,3. B.**) (տես **հավելված 1.մոդել 3. աղյուսակ 1. գծապատկեր 4**), առանձնացան հետևյալ բնութագրիչներով՝

✚ Անիմացիոն մեդիաարտադրանքը բազմակողմանի վերլուծելու կարողությամբ:

✚ Անիմացիոն մեդիաարտադրանքի ժամանակագրական և տարածական ձևերի համադրման կարողությամբ:

✚ Անիմացիոն մեդիաարտադրանքը հուզական և իմացական ներգործության առանձնահատկությունները վերլուծելու և մեկնաբանելու կարողությամբ:

✚ Անիմացիոն մեդիաարտադրանքի հուզական ընկալման և հասկացական դատողության հակադրման կարողությամբ:

✚ Անիմացիոն մեդիաարտադրանքը իբրև քեյս դիտարկելու և հեղինակի կողմից տրված լուծումների հիման վրա տրամաբանական հետևություններ կատարելու կարողությամբ:

Անիմացիոն արվեստի ոլորտում ձեռք բերված **կիրառական հմտությունների ցուցանիշը** պարզելու նպատակով ուսանողներին հանձնարարեցինք ստեղծել պարզագույն անիմացիաներ, կիրառելով արդեն յուրացված անիմացիոն տեխնոլոգիաներն ու տարաչափ ծրագրերը, իրացնելով ձեռք բերված մեդիակրթական և մեդիատեխնոլոգիական գիտելիքներն ու կարողությունները: Փորձարարական խմբի ուսանողները, կատարեցին մի շարք առաջադրանքներ, որոնց բովանդակային և մեդիատեխնոլոգիական վերլուծության արդյունքում ակներև դարձավ մեր մեթոդական մոդելի ներդրման և կիրառման արդյունավետությունը: Փորձարարական աշխատանքներին մասնակից ուսանողների, անիմացիոն արվեստի ոլորտում ձեռք բերված կիրառական հմտությունների մակարդակների բացահայտման գործընթացում առաջնորդվեցինք հետևյալ բնութագրիչներով՝

✓ Անիմացիոն արվեստի ոլորտում ձեռք բերված կիրառական հմտությունների **բարձր՝ առաջադիմական** մակարդակը ենթադրում է նկարելու վարպետություն, անիմացիոն տեխնոլոգիաների և տարաչափ ծրագրերի **լավ** իմացություն, անիմացիա ինքնուրույն ստեղծելու կիրառական կարողություն և հմտություն:

✓ Անհիմացիոն արվեստի ոլորտում ձեռք բերված կիրառական հմտությունների **միջին՝ հենքային** մակարդակն ենթադրում է նկարելու կարողություն, անհիմացիոն տեխնոլոգիաների և տարաչափ ծրագրերի **բավարար** իմացություն, մեդիամանկավարժի աջակցությամբ, մասնակցությամբ և խորհրդատվությամբ անհիմացիա ստեղծելու կիրառական ունակություն:

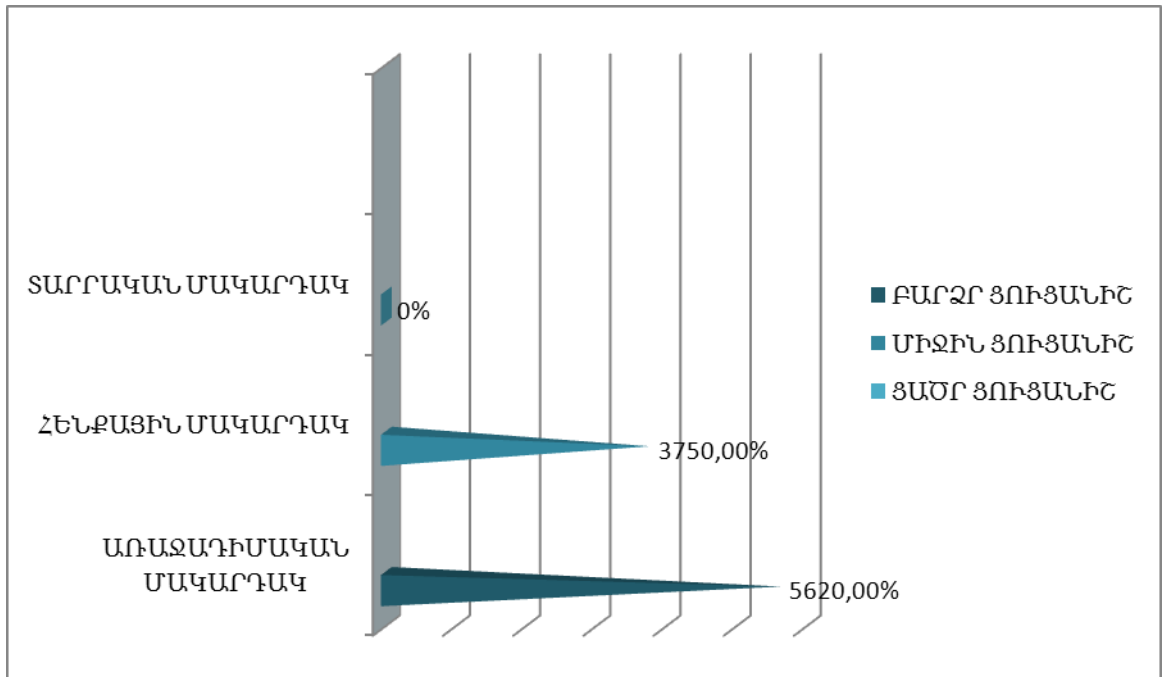
✓ Անհիմացիոն արվեստի ոլորտում ձեռք բերված կիրառական հմտությունների **ցածր՝ տարրական** մակարդակն ենթադրում է նկարելու թույլ ընդունակություն, անհիմացիոն տեխնոլոգիաների և տարաչափ ծրագրերի **անբավարար** իմացություն, անհիմացիա ստեղծելու կիրառական ունակության բացակայություն:

Եվ այսպես, փորձարկվող ուսանողների մեծամասնությունը ցուցաբերեցին անհիմացիոն արվեստի ոլորտում ձեռք բերված կիրառական հմտությունների **միջին՝ հենքային** մակարդակ՝ 49,3%: Այլ կերպ ասած, նրանք ամենայն պատասխանատվությամբ վերաբերվեցին մեդիամանկավարժի հանձնարարությունների կատարմանը, սակայն բավարար գիտելիքներ և կիրառական կարողություններ չունենալու պատճառով ի զորու չեղան դրանք ինքնուրույն կատարելու և ստիպված էին անընդհատ դիմելու դասավանդողի աջակցությանն ու խորհրդատվությանը: Հարկ է նշել, որ անհիմացիոն արվեստի ոլորտում ձեռք բերված կիրառական հմտությունների **ցածր՝ տարրական** և **բարձր՝ առաջադիմական** մակարդակ դրսևորած ուսանողների քանակն, արձանագրող փորձարկումից մինչ ձևավորող փորձարկումը կայուն էր:

Ուսանողների փորձարարական խմբում հավաստվեց, որ անհիմացիոն արվեստի ոլորտում ձեռք բերված կիրառական հմտությունների **բարձր՝ առաջադիմական** մակարդակ ցուցաբերեցին փորձարկվողների 56,2%-ն, ինչը 29, 1%-ով առավել է արձանագրող փորձարկումից ստացված տվյալներից:

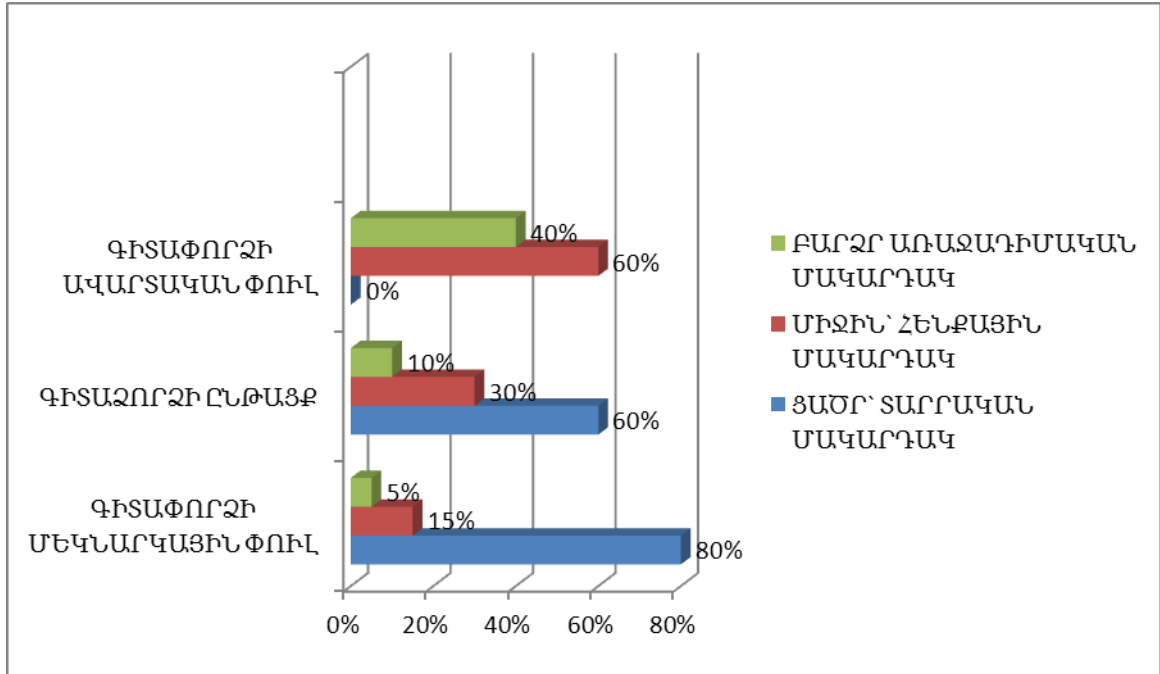
Անհիմացիոն արվեստի ոլորտում ձեռք բերված կիրառական հմտությունների **միջին՝ բավարար** մակարդակ բացահայտվեց ուսանողների 37,5%-ի մոտ, արձանագրող փորձարկման ընթացքում գրանցված 57,6%-ի համեմատ: Քանակական ցուցանիշի նվազումը դիտարկում ենք իբրև դրական արդյունք, քանզի փորձարկվողների զգալի մասը փորձարարական աշխատանքների ավարտական փուլում հասավ բարձր՝ **առաջադիմական** մակարդակի: (տես.տրամագրեր 10)

Տրամագիր 10. Անիմացիոն արվեստի ոլորտում ձեռք բերված կիրառական հմտությունների մակարդակները գիտափորձի ավարտին



Այսպիսով, իրացված փորձարկումներով ստուգվեց և հիմնավորվեց՝ **“Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման հիմնախնդիրը մանկավարժական բուհում”** վերտառությամբ հետազոտության գիտական նորույթ հանդիսացող, **“Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդել”**-ի ու **“Մեդիակրթական եզրույթների և հասկացությունների բացատրական բառարան”**-ի արդյունավետությունը, ապացուցվեց հետազոտության **աշխատանքային վարկածը**: (տես **տրամագիր 11**):

Տրամագիր 11. “Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդել”-ի ներդրման արդյունավետությունը հավաստող գիտափորձի արդյունքները



ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԵՐՐՈՐԴ ԳԼԽԻ ՎԵՐԱԲԵՐՅԱԼ

1. Այսօր, առավել քան երբևէ, հատկապես բարձրագույն մանկավարժական կրթության համակարգում, հրատապ է, ուսանողների ստեղծագործական գործունեության տարբեր ոլորտներում, նրանց իմացական հետաքրքրությունների, գործնական կարողությունների, կիրառական հմտությունների և ստեղծարար ներուժի արդյունավետ դրսևորման հարթակի որոնումն ու ձևավորումը:

2. Այդպիսի դաշտ է հանդիսանում ՀՊՄՀ՝ Սկզբնական կրթության ֆակուլտետը, որտեղ 2015-2016 ուսումնական տարվանից սկսած՝ “Տարրական կրթության մանկավարժություն և մեթոդակա” ու “Նախադպրոցական մանկավարժություն և հոգեբանություն” առկա և հեռակա բաժինների ավարտական՝ չորրորդ կուրսերի ուսումնական ծրագրերում ներառվել և հաջողությամբ դասավանդվում է **“Մեդիա-կրթություն”** կամընտրական հատուկ դասընթացը, որի շրջանակներում՝ 2016-2018թթ-ին ներդրվել և արդյունավետ կիրառում է ստացել, մեր կողմից մշակված **“Անիմացիոն**

տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդել”-ը, որը նպաստում է մեդիագրագիտությունը բնորոշող տարբեր ցուցանիշների ձևավորումանն ու ապահովում զարգացվածության որոշակի մակարդակներ:

3. Արձանագրվեց, որ, ուսուցման սկզբնական ժամանակահատվածում, ընտրված դասընթացն ուսումնասիրելու պատրաստակամություն և դրական դիրքորոշում դրսևորեցին ուսանողների 90 %, իսկ չունենալով դասընթացից որևէ ակնկալիք և չտեսնելով հեռանկար, գործընթացի արդյունավետությանը թերահավատորեն վերաբերվեցին նրանց 60%-ը: Համապատասխանաբար, դասընթացի ավարտին, իրացված փորձարարական աշխատանքների շրջանակներում, **անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդելի** ներդրման արդյունքում, փաստեցինք նախնական տվյալների զգալի դրական փոփոխություն, ցածր՝ տարրական, միջին՝ հենքային, բարձր՝ առաջադիմական մակարդակներում, ինչով և հիմնավորվեց մեթոդական մոդելի ներդրման արդյունավետությունը:

4. Անհմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության բարձրագույն **մակարդակը-մասնագիտականն է**, որին հասած ուսանողները կարող են հավակնել անհմատոր-մեդիամանկավարժի կամ անհմատոր-մուլտիպլիկատորի որակավորման:

5. Ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության մակարդակի չափումն ու արձանագրումը իրացվել է ինչպես թեստավորման և հարցումների, այնպես էլ մեդիամանկավարժական և մեթոդական վերլուծության համար ընտրված, հետազոտական այլ մեթոդների կիրառման արդյունքում ձեռք բերված տվյալների հիման վրա, որոնք օգտագործվել են նաև արձանագրող փորձարկման փուլում:

Այդ մեթոդներն են՝

- **Մեդիադասախոսությունը:**
- **Ստեղծագործական ինքնուրույն աշխատանքները /պարզագույն անհմացիա/:**
- **Մասնակավարժական պրակտիկան:**

6. Իրացված փորձարկումներով ստուգվեց և հիմնավորվեց՝ **“Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման հիմնախնդիրը մանկավարժական բուհում”** վերտառությամբ հետազոտության գիտական նորույթ հանդիսացող, **“Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման մեթոդական մոդել”**-ի և **“Մեդիակրթական եզրույթների բացատրական բառարան”**-ի արդյունավետությունը: Ապացուցվեց հետազոտության **աշխատանքային վարկածը:**

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Իրականացված հետազոտության վերլուծությունից բխում են հետևյալ եզրակացությունները.

1. Մանկավարժական բուհում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման նախադրյալներն ու նորովի մոտեցումները հանգեցնում են մեդիակրթության հայեցակարգային դրույթների փոփոխության անհրաժեշտության: Մեր կողմից մշակված նորորարական մեթոդական մոդելն ու մեդիակրթական եզրույթների և հասկացությունների բացատրական բառարանը նպատակաուղղված են կատարելագործելու ապագա ուսուցիչների մեդիագրագիտության ձևավորման գործընթացը, շեշտադրելով գործառնության գաղափարը՝ ուսանողների մեդիակրթական գիտելիքների, մեդիատեխնոլոգիական կարողությունների և անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման հմտությունների զարգացումը:

2. Սահմանվել են մեդիագրագիտության ձևավորվածության տարրական, հենքային, առաջադիմական և մասնագիտական մակարդակներ, մշակվել են դրանք որոշող չափանիշներն ու ցուցանիշները: Առաջարկված՝ անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման մեթոդական մոդելի ու մեդիակրթական եզրույթների և հասկացությունների բացատրական բառարանի ներդրման, արդյունքում զգալի թվով ուսանողներ մեդիագրագիտության տարրական և հենքային մակարդակներից հասան առաջադիմական, իսկ որոշ դեպքերում նաև մասնագիտական մակարդակների:

3. Մեդիագրագիտության ձևավորման նպատակով ուսանողների կողմից անիմացիոն տեխնոլոգիաների և տարաչափ ծրագրերի յուրացման և կիրառման գործընթացում առաջացած դժվարությունները ենթակա են հաղթահարման, մեդիակրթական պարապմունքների կազմակերպման ներկայացված հետևյալ ձևերի և եղանակների իրագործման միջոցով՝ առցանց ֆորումներ, մեդիաակումբային քննարկումներ, ճակատային հարցումներ, փոփոխված տրամաբանական մեդիաշղթաների կառուցարկում, նախագծում կամ տարաչափ մոդելավորում:

4. Մեդիագրագիտությունը - արդյունավետ մեդիակրթության վերջնարդյունքն է և ժամանակակից մանկավարժի մասնագիտական հենքային իրազեկությունը:

5. Անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման ուսանողների մեդիագրագիտության

ձևավորման մոդելավորված մեթոդական համակարգն ընդգրկում է՝

- Նպատակը՝ որը կանխորոշում է ուսումնական գործընթացում նրա ներդրման ակնկալվող վերջնարդյունքը:

- Ոլորտները՝ որոնք որոշակիացնում են նպատակի իրագործման համար ընտրված առավել նպաստավոր հարթակները:

- Մեթոդները՝ որոնք, տեսանելի են դարձնում նպատակի իրագործման ձևերն ու եղանակները:

- Ուղղությունները՝ որոնք ընտրված մեթոդական համակարգի կիրառման ուղղությունները նախանշող բաղադրատարրեր են:

- Գնահատումն ու արժևորումը՝ որով ամփոփվում են ստացված վերջնարդյունքները և չափվում ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորվածության մակարդակները:

6. Ելնելով մանկավարժական բուհի ուսանողների մեդիագրագիտության ձևավորման արդյունավետությունն ապահովելու նպատակներից՝ անհրաժեշտ է ՀՊՄՀ տարբեր մասնագիտացումների և հատկապես՝ «Գեղարվեստական կրթության» և «Կուլտուրայի» ֆակուլտետների կրթական երկու աստիճանների ուսումնական ծրագրերում ներառել «Մեդիակրթություն» և «Անիմացիայի հիմունքները» հատուկ դասընթացը, որի շրջանակներում լայն կիրառում կստանան առաջարկվող անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման մեթոդական մոդելն ու մեդիակրթական եզրույթների և հասկացությունների բացատրական բառարանը:

Այսպիսով կատարված աշխատանքով ապացուցվեց, որ մեր կողմից մշակված մեթոդական մոդելի և բացատրական բառարանի ներդրումն ու իրացված փորձարկումը մանկավարժական բուհում, տվել է դրական արդյունք: Կարելի է փաստել, որ այս հետազոտությամբ ընձեռնվեց մեդիակրթության, կերպարվեստի դասավանդման մեթոդիկայի և անիմացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման ոլորտներում նոր ուսումնասիրությունների ծավալման հնարավորություն:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

- 1. Աստվածատրյան Մ.Գ. և ուրիշներ.** Ուսուցման ժամանակակից տեխնոլոգիաների բնութագիրը: Ուսումնական ձեռնարկ ուսուցիչների համար /Մ.Աստվածատրյան, Գ. Թերզյան և ուրիշներ..”Ասողիկ” Երևան. 2004թ. 232 էջ:
- 2. Գևորգյան Ս.Ռ. և ուրիշներ..** Մանկավարժական հաղորդակցում: Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ ., Երևան. 2010 թ. 202 էջ:
- 3. Երիցյան Ս.Ս.** Ժամանակակից հեռուստատեսություն. բովանդակության և ձևի որոնումներ, Երևան, 2010թ. 854 էջ:
- 4. Եղիազարյան Ա.Կ.** Դեկորատիվ-կիրառական արվեստի դերը ազգային ավանդույթների ձևագոյացման ընթացքում, Հայագիտական հանդես, N 1 /25/, “Մանկավարժ” հրատ., Երևան, 2014թ. էջ 14-21:
- 5. Թահմիզյան Հ.,** Կինոռեժիսորներ, դերասաններ՝ **Ֆ.Վ.Դովլաթյան..**, Մաս 1, Երևան. 1978թ. էջ 147-148:
- 6. Թովուզյան Ա.Օ.** Հումանիստական դաստիարակության հիմնախնդիրը մանկավարժության մեջ: Լինգվա հրատ. Երևան. 2009թ. 298 էջ :
- 7. Թովուզյան Ա.Օ.** Երեխայի կյանքի համար հարմար և պիտանի դպրոցի տեսլականը ԵՊԼՀ-ի ուսանողության աչքերով /Բանբեր ԵՊԼՀ-ի Պրակ 4, Երևան 2012թ. էջ 22-28:
- 8. Խուդոյան Ս.Ս.,** Անձի զարգացման ճգնաժամային տարիքները: Եր. «Չանգակ-97»,. 2004թ. 248 էջ:
- 9. Հակոբյան Հ., Աղայան Ա., Հասրաթյան Մ., Ղազարյան Վ.,** Հայ արվեստի պատմություն, Երևան, «Չանգակ-97» հրատ., 2009թ. 576 էջ:
- 10. Հովհաննիսյան Հ. Վ.,** Թատրոնը միջնադարյան Հայաստանում, ՀՍՍՀ ԳԱ հրատարակչություն, Երևան, 1978թ. 356 էջ:
- 11. Մալեան Հ.Ս.** Երկխոսություն երրորդի համար. Հուշերի գիրք, խմբագիր՝ Հրաչուհի Տատուրյան, Երկրորդ հրատարակություն 2010 թ.469 էջ:
- 12. Մանուկյան Ա.Մ.** Պրոբլեմային իրավիճակներում մանկավարժական

խնդիրների լուծման ժամանակակից տեխնոլոգիաներ և տեխնոլոգիական համակարգեր“ Չամգակ-97” հրատ. Երևան. 2013թ. 362 էջ:

13. **Մանուկյան Ա.Մ., Մանուկյան Մ.Մ.** Մանկավարժական տեխնիկա և տեխնոլոգիա “Չամգակ-97” հրատ. Երևան. 2000թ. 152 էջ:
14. **Մանուկյան Ա.Մ., Մուրադյան Հ.Ս.** Մեդիակրթություն /ուսումնամեթոդական ձեռնարկ/ “Չամգակ-97” հրատ. Երևան. 2017թ. 286 էջ:
15. **Միքաելյան Հ. Ս.** Գեղեցիկը և մաթեմատիկան. Էդիթ Պրինտ., Երևան. 2014թ. 348 էջ:
16. **Մկրտչյան Մ.Ա.** Ուսուցման կոլեկտիո եղանակի իրականացման մեթոդաբանական, տեսական և գործնական հարցերը /Մ. Մկրտչյան-Եր.. Հեղ. հրատ., 2001թ. 148 էջ:
17. **Ներսիսյան Լ.Ս.** Ալբոմ., “Չամգակ-97” հրատ., Երևան 2011թ. 119 էջ:
18. **Սերգեյ Փարաջանով (Սարգիս Փարաջանյան).** Կենսամատենագիտություն /Կազմ.՝ Ա. Ամիրջանյան, Ս. Շիրվանյան, Լ. Վարդանյան.- Եր., 2016թ.- 488 էջ:
19. **Քալանթար Կ.,** Համո Բեկնազարյան, Ե., 1986, 238 էջ:
20. **Абрамян Д.Н.** Общепсихологические основы художественного творчества. М., 1994. 322 с.
21. **Абрамян Д.Н.** Художественная культура и духовный рост личности. Ереван: Знание, 1992. 54 с.
22. **Ананьев Б. Г.** Психология чувственного познания / Акад. пед. наук РСФСР. - М. : Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1960. - 486 с.
23. **Арнхейм Р.** Визуальное мышление // Зрительные образы: феноменология и эксперимент. - Душанбе, 1971, с. 9-29.
// Киноведческие записки, № 78. М., 2006. С. 96-101.
24. **Артамонов А.** После Тарковского: материалы IV международной научной конференции, проведённой в рамках IX международного кинофестиваля им. Андрея Тарковского «Зеркало» / **сост. А. Артамонов.** - СПб. Сеанс, 2016. 200 с.
25. **Асмолов А. Г.** Психология личности: Принципы общепсихологического анализа. М. Смысл, 2001. 416 с.

- 26. Баженова Л.М.** Работа с «проблемным» фильмом в детской аудитории// Искусство в школе. 2004. - № 1. С.5-12.
- 27. Бахтин М. М.** Эпос и роман / М. М. Бахтин. - СПб.: Азбука, 2002. 304 с.
- 28. Баранов О.А.** Медиаобразование в школе и вузе., Тверь; Изд-во Тверского государственного университета. 2002. с.15-87.
- 29. Барт Р.** Ролан Барт о Ролане Барте/ сост., пер. с фр. и послесл. С. Н. Зенкина. М.: Ad Marginem; Сталкер, 2002. 288 с.
- 30. Бартон А.** Как снимают мультфильм. - М., Искусство, 1971.- 156с.
- 31. Барциц, Р.Ч.** Художественная графика. Введение в методику преподавания: [Монография] / Р. Ч. Барциц; М-во высш. и сред. проф. образования РФ. Моск. пед. гос. ун-т. художеств. граф. фак. М. Прометей, 1999. 207 с.
- 32. Барчаи Е.** Анатомия для художников. Издательство Эксмо. 2000. 255 с.
- 33. Беда Г.В.** Основы изобразительной грамоты. Издательство: «Просвещение» М. 1989. 192 с.
- 34. Беспалько В.П.** Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия). М. изд. Московского психолого-социального института. Воронеж: изд-во НПО «МОДЭК». 2002. 352 с.
- 35. Бондаренко Е.А.** Состояние медиаобразования в мире / Е. А. Бондаренко, А. А. Журин // Педагогика. 2002. - № 3. с. 88-94.
- 36. Бондаревская Е.В.** Педагогические основы межкультурного общения. /Учеб. пособие/ Е.В. Бондаревская, О.В. Гукаленко. Ростов. гос. пед. ун-т. Приднестр. гос. ун-т. Тирасполь. Полиграфист. 2000. 255с.
- 37. Бондаренко О.А.** Информационно-коммуникативная среда совершенного образования. Этно-культурные аспекты медиаобразования. Образовательные технологии 21-ого века. 2008. с.48-130.
- 38. Библер В.С.** Замыслы: В 2 кн. М. Российский государственный гуманитарный университет. 2002. - 1120 с.
- 39. Будунов Г.М.** Компьютерные технологии в образовательной среде: «за» и «против» / Г. М. Будунов. М. АРКТИ. 2005. 192 с.

- 40. Бусурина Л.О.** Компьютерный диалог как психоразвивающая технология. Автореф. дис. канд. психол. Наук. М. 2003. 21 с.
- 41. Вартанова Е.Л.** Медиаобразование как средство формирования информационной безопасности молодежи // Информационная и психологическая безопасность в СМИ: в 2 т. Т. 1. Телевизионные и рекламные коммуникации. М. 2002. с. 7–19.
- 42. Волков Н.Н.** Восприятие предмета и рисунка / Н.Н. Волков. Москва. АПН РСФСР. 1950. 508 с.
- 43. Выготский Л.С.** Педагогическая психология. Краткий курс / Л. С. Выготский. М. 1926. 57с.
- 44. Газман О.С.** Неклассическое воспитание: От авторитарной педагогики к педагогике свободы. М. 2002. 257с.
- 45. Гагарин Б.Г.** "Конструирование из бумаги". Справочник. Ташкент, Издательство ЦК компартии Узбекистана 1988. 32 с.
- 46. Гальперин П.Я.** Введение в психологию. — М. Изд-во Моск. ун-та. 1976. 150 с.
- 47. Гаранин Н.И. Булыгина И.И.** Менеджмент туристской и гостиничной анимации. М. Советский спорт. 2003. 128с.
- 48. Готтфрид Б.** Изображение человека. Основы рисунка с натуры. Издательство "Аксдемия" М. 2012. 311 с.
- 49. Голованова Н.Ф.** Подходы к воспитанию в современной отечественной педагогике // Педагогика. 2007. №10. с.38-47.
- 50. Горбунов-Посадов М. М.** Школа на пути к новой грамотности / Т. А. Полилова, А. А. Семенов М. 2003. 24 с.
- 51. Готвальд В.А.** Кинематограф. "Живая фотография" его происхождение, устройство, современное и будущее общественное и научное значение: с иллюстрациями / сост. В. Готвальд. [Москва. Типография товарищества И. Д. Сытина, 1909]. 120 с.
- 52. Гура В.В.** Медиакомпетентность как цель педагогического проектирования электронных образовательных ресурсов // Медиаобразование. 2005. №1. с. 62.

- 53. Гура В.В.** Принципы создания компьютеризированной образовательной среды вуза //Проблемы образования студентов гуманитарных вузов в свете развития современных информационных технологий.Изд-во Таганрог. гос. пед. ин-та, Таганрог. 2001. 42 с.
- 54. Давыдов В. В. Громыко Ю. В.** Концепция экспериментальной работы в сфере образования. Вопросы психологии. 1994. № 6. с. 31-37.
- 55. Дедурина Т.В.** Специфика сущностных свойств социокультурной анимации / Т.В. Дедурина // Вестник МГУКИ. 2008. №5. с. 101 - 104.
- 56. Ермолаева-Томина Л.Б.** «Психология художественного творчества». Учебное пособие для вузов. М. Академический Проект. 2003. 304 с.
- 57. Жилавская И.В.** Медиаобразование молодежной аудитории. Томск: ТИИТ, 2009. 322 с.
- 58. Зазнобина Л.С.** Стандарт медиаобразования интегрированного в дисциплины начального и среднего образования. Изд-во Москов. 2006. С. 72-78.
- 59. Зазнобина Л.С.** Медиаобразование в современной российской школе// Магистр.1. 1995. с. 17- 29.
- 60. Засурский Я.Н. Вартанова Е.Л. Засурский И.И. Раскин А.В. Рихтер А.Г.** Средства массовой информации постсоветской России. М.Аспект Пресс. 2002. 303с.
- 61. Зимняя И.А.** Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования // Высшее образование сегодня. 2003. № 5. с. 34–42.
- 62. Зинченко В.П. Величковский Б.М. Вучетич Г.Г.** Функциональная структура зрительной памяти. М. 1980. с. 118.
- 63. Игнатъев Е.И.** Психология изобразительной деятельности детей / Е.И.Игнатъев. Издание второе, дополнительное. Москва Государственное учебно-педагогическое издательство Министерства просвещения РСФСР.1961. 224 с.
- 64. Кино:** Энциклопедический словарь. А.Явурян-оператор. /Гл. ред. С. И. Юткевич. Редкол. Ю.С. Афанасьев, В.Е. Баскаков, И.В. Вайсфельд и др.- М. Сов. Энциклопедия. 1987. 640 с.

65. **Кириллова И.Б.** Медиакультура: теория, история, практика. – М. 2008. с. 434.
66. **Коваленко Е.И.** Что же такое медиаобразование? //Материалы 53-й научно-практической конференции преподавателей и студентов. Благовещенск. Изд-во БГПУ. 2003. с. 37-43.
67. **Коджаспирова Г.М. Коджаспиров А.Ю.** Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений. М. Издательский центр «Академия». 2001.176 с.
68. **Коновалова Н.А.** Развитие медиакультуры студентов педагогического вуза. Дис. канд. пед. наук. Вологда. 2004. 205 с.
69. **Короченский А.П.** Медиакритика и медиаобразование //Высшее образование в России. 2004. № 8. с. 40-46.
70. **Котёночкин В.М.** Ну, Котёночкин, погоди! М. Алгоритм. 1999. 269 с.
71. **Краевский В.В.** Методология педагогики: новый этап. Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений /В. В. Краевский, Е. В. Бережнова. М. Издательский центр «Академия». 2006. 400 с.
72. **Кривуля Н.Г.** Анимация как феномен культуры. Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. М.ВГИК. 2006., 152с.
73. **Кристиан Метц.** Воображаемое означающее. Психоанализ и кино **Кристиан Метц.** /пер. с фр. Д. Калугина, Н. Мовниной. науч. ред. А. Черноглазов. изд. 2-е.СПб. Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге. 2013. 334 с.
74. **Кузин В.С.** Психология живописи. Учебное пособие для вузов. /В.С. Кузин. редактор И. С. Мыльникова. 4-е изд. испр.М. Оникс. 2005. 304 с.
75. **Кузьмина Н.В.** Понятие «педагогическая система» и критерии ее оценки. Л. ЛГУ. 1980. 223 с.
76. **Кудрявцев В.А.** Гуманистическая парадигма социологии: классика и постмодерн // Вестник Московского университета. – Серия 18. Социология и политология. 2008. № 1. с. 90–104.
77. **Курило Л.В.** Теория и практика анимации. Ч.1. Теоретические основы

туристской анимации. Учебное пособие. М. Советский спорт. 2006. 195 с.

- 78. Леготина Н.А.** Педагогические условия подготовки студентов университета к реализации медиаобразования в общеобразовательных учреждениях. Дис. канд. пед. наук. Курган. 2004. 174 с.
- 79. Леонтьев А.А.** Педагогическое общение. брошюра / А.А. Леонтьев. Москва. Нальчик. Эль-Фа. 1996. 92 с.
- 80. Ли Н.Г.** Основы учебного академического рисунка / Учебник: Москва. 2005. 239 с.
- 81. Лихачев П.Г.** Законы формирования и действия воспитательных ценностей в общественном и индивидуальном сознании. //Социально-гуманитарные знания. 1999. № 3. с. 157–168.
- 82. Лотман Юрий Михайлович** // Большая российская энциклопедия /КравецС. Л. М. Большая Российская энциклопедия. 2011.Т. 18. 767 с.
- 83. Мамбеков Е.Б.** Организация досуга во Франции. Анимационная модель. Автореф. дис. канд. пед. наук / Мамбеков Е.Б. Гос.ин-т культуры. СПб. 1992. 16 с.
- 84. Маэстри Дж.** Секреты анимации персонажей. СПб. Питер.2002.,224с.
- 85. Медведев Л.Г.** Формирование графического художественного образа на занятиях по рисунку.Учеб. пособие для пед. ин-тов. М. Просвещение. 1986. 159 с.
- 86. Мурюкина Е.В.** Диалоговая концепция культуры как методологическая основа медиаобразования. //Формы и методы воспитательной работы в вузе. – Казань. Изд-во Казан. гос. пед. ун-та. 2001. с. 340-341.
- 87. Неменский Б.М.** Педагогика искусства. Видеть, ведать и творить. Книга для учителей общеобразовательных учреждений/Б. М. Неменский. Москва. Просвещение. 2012. 240 с.
- 88. Норштейн Ю.** Движение стиля // Искусство кино. 1988. N10. с. 104-116.
- 89. Педагогический энциклопедический словарь.** /Гл.ред.Б.М.Бим-Бад.М. Большая Российская энциклопедия. 2003. 528 с.
- 90. Пономарев Я.Л.** Психология творчества. /Под ред. Д.В. Ушакова. М. Изд-во «Институт психологии РАН». 2006. 624 с.

91. **Петрова Н.** Новые игры с Power Animator 7.0 // Hard'n'Soft. 1996. №6. с.88-91.
92. **Петрова Н.** Animo, или как живут фирмы-разработчики программ 2D-анимации //Компьютерная графика. 1996. №1. с. 55-64.
93. **Платонов К.К.** Проблемы способностей. М. "Наука". 1972. 312 с.
94. **Приезжева Е.М.** Социально - культурная анимация в туризме. Учеб. метод. Пособие. М. Турист. 2003. 63 с.
95. **Пензин С.Н.** Кино и эстетическое воспитание. Методологические проблемы./С.Н. Пензин. Воронеж. Изд-во Воронеж. ун-та. 1987. 176 с.
96. **Пензин С.Н.** Программа курса «Кино и современность». Для студентов специальности 02.06.00 «Культурология». Воронеж.2004. 16 с.
97. **Первов П.** Кинематограф в народной аудитории. //Вестник воспитания. Пг. 1916. №1.с. 216-236.
98. **Петрова М.С.** Анимационная деятельность как средство социального воспитания студентов вуза: Диссертация. канд. педагогических наук.. Кострома. 2007. 187 с.
99. **Плотникова В.С.** Подготовка студентов к анимационно-педагогической деятельности в образовательном процессе вуза: Автореф. дис. ... канд. педагогических наук. Петрозаводск, 2013. – С. 5-15.
100. **Ростовцев Н.Н.** Методика преподавания изобразительного искусства в школе. Ростовцев Н.Н. М. 2000. 251 с.
101. **Рыжих Н.П.** Роль медиаобразования в подготовке социальных педагогов //Теоретические и практические проблемы социальной педагогики/Ред. Т.Д.Молодцова. Таганрог. Изд-во Таганрог. гос. пед. ин-та, 2001. с. 125-127.
102. **Рубинштейн С.Л.** Человек и мир. СПб. Питер. 2003. 512 с.
103. **Самуйленко В. М.** «Кинематограф и его просветительная роль». Воронеж. Изд. Воронеж. ун-та. 1987. 176 с.
104. **Сапунов Б.В.** Образование и медиакультура // Высшее образование в России. 2004. № 8. с. .26 -34.
105. **Скаткин М.Н.** Методология и методика педагогических исследований: в

помощь начинающему исследователю /М.Н. Скаткин. Москва. Педагогика. 1986.152 с.

106. **Сластенин В.А. и др.** Педагогика. Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб.заведений / Под ред. В.А. Сластенина. М. Издательский центр "Академия". 2013. 576 с
107. **Смолянов Г.Г.** Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. –М. ВГИК, 2005., 128 с.
108. **Спичкин А.В.** Что такое медиаобразование. Курган, 1999. 114с.
109. **Страшнов С.Л.** О задачах и перспективах массового медиаобразования // Новое в массовой коммуникации. Альманах. 2007. Вып. 1-2 (64-65). с.75-79.
110. **Столбникова Е.А.** Развитие критического мышления студентов педагогического вуза в процессе медиаобразования (на материале рекламы). Автореф. дис. канд. пед. наук. Ростов-на-Дону, 2005. 25 с.
111. **Сурмин Ю.П. Ситуационный анализ или анатомия кейс-метода** / под ред. Ю.П. Сурмина - Киев: Центр инноваций и развития. 2002. с. 2 -86.
112. **Тарасов К.А.** Насилие в зеркале аудиовизуальной культуры. М. 2005.с.300–304.
113. **Тарасов Л.В.** Социокультурная анимация в XXI веке: концепция развития социально-поддерживающих гражданских инициатив в России. Монография. М. Русаки. 2012. 223 с.
114. **Теплов Б.М.** Способности и одаренность. /Теплов Б. М. Проблемы индивидуальных различий. М. т.2. 1961. 532 с.
115. **Унковский А.А.** Живопись. Вопросы колорита. М. Просвещение. 1980. 145с.
116. **Усов Ю.Н.** Программа для учащихся 10–11 класса общеобразовательной школы // Основы экранной культуры. Цикл программ. М. 2000. с. 58.
117. **Усов Ю.Н.** Виртуальное мышление школьников в приобщении к различным видам искусства // Искусство в школе. № 6. 2000. с. 3-6.
118. **Фаворский В.А.** Об искусстве, о книге, о гравюре / В. А. Фаворский. Москва. Издательство «Книга» 2008. 283 с.

119. **Федоров А.В.** Медиа и медиаобразование /А. В. Федоров. А. А. Новикова //Alma Mater. Вестник высшей школы. 2001. № 11. с. 15-23.
120. **Федоров А.В.** Медиаобразование будущих педагогов. Монография /А.В. Федоров. Таганрог. Изд-во Кучма. 2005. 314 с.
121. **Федоров А.В.** Сравнительный анализ уровней показателей развития медиаграмотности студентов //Инновации в образовании. 2007. N 1. С. 43-75.
122. **Фоминова М.Н.** Экранная культура в системе работы учителя мировой художественной культуры //Искусство в школе. 2003. № 5. с. 44-48.
123. **Фортуатов А.Н.** Взаимодействие субъектов социальной коммуникации в медиареальности. Н. Новгород. 2009. 362 с.
124. **Фролов М.И.** Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. М. Лаборатория базовых знаний.,2002., 288с.
125. **Фромм Эрих** . Здоровое общество. изд. "АСТ" 2015. 448 с.
126. **Хабермас Ю.** Демократия. Разум. Нравственность. Московские лекции и интервью. М. 1995. с. 53.
127. **Халперн Д.** Психология критического мышления / Д. Халперн. СПб.: Питер, 2000. 512 с.
128. **Хворостов А.С. Хворостов Д.А.** Специфика рисунка в декоративно-прикладном искусстве / А. С. Хворостов. Д. А. Хворостов.- LAMBERT.2012. 269 с.
129. **Хогарт Бёрн** "Игра света и тени для художников" "Drawing Dynamic hands " /by Burne Hogarth / Учебное пособие. Перевод. В.С. Матвеев. Москва. "Издательство АСТ" 2001. 152 с.
130. **Худолеева Е.И.** Педагогические проблемы современного медиаобразования в России // Материалы 56-й научно-практической конференции преподавателей и студентов. Благовещенск: Изд-во БГПУ, 2006. с. 80 - 87.
131. **Челышева И.В.** Роль медиаобразования в развитии гуманитарной культуры личности. //Гуманитарная культура специалиста / Ред. М.А. Молчанова, В.Г.Кабарухин, Е.П.Александров. Таганрог. Изд-во Таганрог. ин-та управления и экономики. 2001. с. 188-194.

132. **Черепинский С.И.** Учебное кино: История становления, современное состояние и тенденции. – Воронеж. Изд-во Воронеж. ун-та, 1989. 168 с.
133. **Чичерина Н.В.** Медиаобразование в контексте изменяющейся социальной реальности. Моногр. Архангельск. 2008. с. 81.
134. **Шадриков В.Д.** Новая модель специалиста: инновационная подготовка и компетентностный подход // Высшее образование сегодня. 2004. № 8. с. 26–31.
135. **Шариков А.В.** Приобщение учащихся к духовной культуре общества на занятиях курса "Основы медиакультуры" // Гуманитаризация образования: мифология, религия, искусство. Екатеринбург. ИУУ. 1992. с. 53-55.
136. **Шариков А.В.** Возрастные особенности телевизионных ориентаций школьников. Дис. канд. пед. наук, М. 1989. 216 с.
137. **Шариков А.В.** Медиаобразование: мировой и отечественный опыт / А. В. Шариков. М. Изд-во. Академии педагогических наук, 1990. 56 с.
138. **Шариков А.В.** Предисловие // Средства коммуникации и проблемы развития личности ребенка / Под ред. А.В. Шарикова. М. Изд-во ЮНПРЕСС. 1994. 5 с.
139. **Шариков А.В.** Экспериментальные программы медиаобразования для старших классов школ гуманитарной ориентации / А.В. Шариков, Е.А. Черкашин. М. Академия педагогических наук, НИИ средств обучения, 1991.43 с.
140. **Шиян Л.К.** Использование произведений теле. и видеоискусства в подготовке будущего учителя //Педагогика. 2001. № 4. с. 66-70.
141. **Шорохов Е.В.** Композиция: учеб. для студентов худож.-грф. фак. пед. ин-тов / Е. В. Шорохов. - 2-е изд. перераб. и доп. - М. Просвещение. 1986. 207 с.
142. **Шульга И.И.** Педагогическая анимация в практике социального воспитания за рубежом // Школьные технологии. 2008. №3, с. 134- 136.
143. **Шульга И.И.** Психотерапевтический потенциал педагогической анимации. //Психотерапия: специальный выпуск по материалам IV паназиатского

- конгресса «Психотерапия и консультирование в эпоху перемен». М. 2007. с. 169-174.
144. **Эко. У.** Круговорот образов, понятий, предметов / Под ред. **У. Эко.** М. Слово /Slovo. 2009. 408 с.
145. **ЮНЕСКО** Ряд документов по медиаобразованию педагогов. Декларация. с. 23-26.
146. **Юров А.К.** Проблемы образования студентов гуманитарных вузов в свете развития современных информационных технологий //Мат-лы международной практической конференции. / Под ред. **А.К. Юрова.** Таганрог. Изд-во Таганрог. гос. пед. ин-та, 2001. с.74 - 77.
147. **Ярошенко Н.Н.** Социально - культурная анимация: Учебное пособие. - М. РЗИ МГУКИ. 2000. 109 с.
148. **Якушина Е.В.** Характеристика образовательного пространства Интернет //Научно-практическая конференция молодых ученых "Проблемы перехода к 12-летней системе обучения". М. ИОСО РАО. 2000. с. 139-141.
149. **Ямпольский М.** "Схема и стихия. О фильмах Артура Пелешьяна"// Ямпольский М. Язык - тело – случай. Кинематограф и поиски смысла. М.: НЛО, 2004, с.100-109.
150. **Aufderheide P.** Media Literacy: from a Report of the National Leadership Conference on Media Literacy // Media Literacy in the Information Age: Current Perspectives / R. Kubey (Ed.). New Brunswick; London, 1997. p. 79–86.
151. **Atom Egoyan, Robert Lepage, Anne Carson,** and other Canadian artists. She is currently working on a monograph about early .. Front Cover. Monique Tschofen. Guernica Editions, 2004 - Literary Criticism - 239 p.
152. **Barsch A.** Medienpadagogik. eine Einfuhrung / A. Barsch, H. D. Erlinger. - Stuttgart: Klett-Cotta, 2002. 220 p.
153. **Bernar P. Labourie R.** De quelques problemes de Г Animation et de la formation socio-educative // Cahiers de Г Animation. p. 12.
154. **Castells M .** Cambridge, MA; Oxford, UK: Blackwell, 1996. 556 p.

155. **During N.** Lernen und Lehren im Internet / B. Batinic (Hrsg.), Internet für Psychologen. 2., überarbeitete und erweiterte Aufl. Göttingen: Hogrefe, 2000. p.443-478.
156. **Fromme J.** Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen / J. Fromme, N. Meder. Opladen: Leske + Budrich, 2000. 206 p.
157. **Glowalla U.** E-learning im Einsatz. Befunde und Implikationen / M. Franzen (Hrsg.) Mensch u. E-learning. Beiträge zu E-Didaktik und darüber hinaus. -Aarau: Sauerlanger Verlage AG, 2003. p. 39-51.
158. **Hart A.** Textual Pleasures and Moral Dilemmas: Teaching Media Literacy in England // Media Literacy in the Information Age: Current Perspectives. New Brunswick, 1997. P. 199-211.
159. **Herzig B.** Medien machen Schule. Grundlagen, Konzepte und Erfahrungen zur Medienbildung/B. Herzig. I.Aufl. - Bad Heilbrunn, 2001. 356 p.
160. **Hobbs R.** The Seven Great Debates in the Media Literacy Movement // J. of Communication. 1998. № 48(1). p. 16-32.
161. **Hutmacher W.** *Key competencies in Europe: report of the Symposium (Berne(Switzerland), 27-30 March, 1996) /Council for Cultural Co-operation (CDCC); Secondary Education for Europe Project. Strasbourg: CDCC, 1997. 67 p.*
162. **International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences**, Second Edition, 2015. p. 289-296.
163. **Кіно-коло;** №.7. 2000. 72 p.
164. **Kvartalnik filmovi...** Zima1997-Wiosna №. 19-20 1998; 55 p.
165. **Kleber, H.** Spannungsfeld Medien und Erziehung. Medienpädagogische Perspektiven / H. Kleber. 1. Aufl. München: KoPad-Verl., 2000. 279 p.
166. **Kubey R. (Ed.)**. New Brunswick; London, 1997. p. 163-184.
167. **Lewis J. Jhally S.** The Struggle over Media Literacy // J. of Communication. 1998. № 48(1). p.109-120.

168. **Masterman L.** New Paradigms and Directions. *Telemidium, Journal of Media Literacy*. Vol. 46. № 1, 2000. p. 7.
169. **Moritz T.** Bildung und Medienpädagogik im Zeitalter der digitalen Medien/ Medienerziehung in der Grundschule. Grundlagen, empirische Befunde und Empfehlungen zur Situation in Schüler- und Lehrerbildung. Opladen: Leske+Budrich, 2000. p.51-59.
170. **Petrova N.** Computer animation in the educational system of Russia // Proceedings of the East-West International Conference on Multimedia, Hypermedia and Virtual Reality. Moscow, 1994, p. 139-141.
171. **Simon Mark.** "Concept to Creation: Key Animation." *Animation World*. Aug. 2003, pp. 54-56.
172. **Zettl H.** Contextual Media Aesthetics as the Basis for Media Literacy // *J/ of Communication*. 1998. № 48(1). p. 81–95.
173. **Tavonatti Mia.** Drawing: Pets: Learn to draw step by step (How to Draw & Paint) // Walter Foster. 2011. 34 p.
174. **WORSNOP.** For background, see Kathy Koch, "Childhood Depression," *The CQ Researcher*, July 16, 1999, pp. 593-617.

ԷԼԵԿՏՐՈՆԱՅԻՆ ՊԱՇԱՐՆԵՐ

<https://www.dpir.mskh.am>,
<http://www.aybschool.am>,
www.gradaran.mskh.am
 ASIFA.NET (<http://asifa.net>),
<https://www.mediaeducation.am>,
<https://www.com/TumoCenter>,
<http://diplomba.ru/work/49782>
 Animation World Network (www.awn.com),
http://younglinux.info/presentations/anim_less1.pdf
http://younglinux.info/presentations/anim_less2.pdf
http://younglinux.info/presentations/anim_less3.pdf
 ЮHECKO <http://ru.convdocs.org/docs/index-71706.htm>
[https://www.facebook.com /SahakyantsAnimationStudio/](https://www.facebook.com/SahakyantsAnimationStudio/)

<http://deti.tahtabaev.ru/anons/10-animacionnye-programmy.html>

<http://batop.ru/10-luchshih-animacionnyh-programm-dlya-windows>

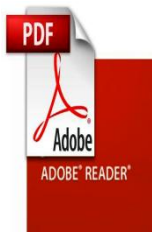
<http://flash-animated.com/kakie-sushchestvuyut-programmy-dlya-2d-animatsii>

http://www.cinemotionlab.com/novosti/top25_luchshih_programm_v_oblasti_animacii/

<http://soft.mydiv.net/win/collections/show-Programmy-dlya-sozdaniya-animacii.html>

ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ ՈՒՍԱՆՈՂՆԵՐԻ ԿՈՂՄԻՑ ՅՈՒՐԱՑԿՈՂ

ԱՌԱՆՑՔԱՅՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳՉԱՅԻՆ ԱՆԻՄԱՑԻՈՆ ԾՐԱԳՐԵՐ



Adob ReaderX;



Adob Flash CS5;



SWF;



GIF;



MAYA;



3D.Max;



CINEMA 4D STUDIO;



ANIME STUDIO;



BLEND