



*«Նոր ժամանակի
կրթունքն է» ՀԿ*

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ
ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

*Հետազոտության թեման՝ Նորագույն տեղեկատվական
տեխնոլոգիաների ազդեցությունը և դերը սովորողի
հոգեբանական զարգացման գործում*

Առարկան՝ Մաթեմատիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Աստղիկ Գասպարյան

*Ուսումնական հաստատություն՝
Կաթավաձորի Մ. Մխիթարյանի անվան միջնակարգ դպրոց*

Երևան 2022

Բովանդակություն

Ներածություն-----	3
Նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունը և դերը սովորողի հոգեբանական զարգացման գործում-----	4
Եզրակացություն-----	14
Օգտագործված գրականության ցանկ-----	15

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Թեմայի կարևորությունը: Նորագույն տեխնոլոգիաները մարդկային կյանքի, ողջ հասարակության համար ստեղծել են նոր աշխարհ: Դրանք, հակառակ մեր ակնկալիքներին չեզոք միջոցներ չեն: Դրանք են թելադրում կյանքի ընթացքն ու ուղորդում ճանապարհը: Ներկա դարաշրջանում, մարդ արարածը մուտք է գործել տեխնոլոգիաների նոր դարաշրջան, որն արագ տեմպերով փոփոխության է ենթարկել նրա հասարակական կյանքը:

Քաղաքական, տնտեսական, գեղագիտական, հոգեբանական, բարոյական, կրթական, հասարակական տեսանկյունից տեղեկատվական տեխնոլոգիաների թողած ազդեցության հետևանքները խոր են այնքանով, որ մարդկային կյանքի և հոգու ոչ մի անկյունը զերծ չի մնացել այդ ազդեցությունից:

Այսօր ակնհայտ է, որ քաղաքակրթության հետագա զարգացումը կախված է նրանից, թե ինչպես կկառուցվեն մեդիայի և մարդու, մեդիայի և մշակույթի, մեդիայի և կրթության հարաբերությունները: Միայն համատեղ ջանքերի շնորհիվ է հնարավոր լուծել այդ խնդիրները:

Առ այսօր մանկավարժական ասպարեզում չկա մեդիայի կիրառելիության համակարգվածություն, ուսումնասիրված չէ՝ ինչ դեր են խաղում էլեկտրոնային միջոցները կրթության և դաստիարակության խնդրում:

Հիմնական բարդությունն այն է, որ մանկավարժական արդեն կատարված ուսումնասիրությունները կորցնում են արդիականությունը՝ մեդիամիջոցների արագ փոփոխման հետևանքով:

Աշխատանքային եւ սոցիալական միջավայրերի, դրանցում գործածվող տեխնոլոգիաների հաճախակի փոփոխությունները մեր օրերի մարդուն ստիպում են անընդհատ յուրացնել նոր գիտելիքներ եւ հմտություններ, պատրաստ լինել շարունակական ուսման:

Թեմայի նպատակը: Տեղեկատվական դարաշրջանում կրթության բնույթի մեջ կատարվող արմատական փոփոխությունը սերտորեն առնչված է տեղեկատվության եւ հաղորդակցության արդի միջոցների զարգացման եւ տարածման հետ:

Նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունը և դերը սովորողի հոգեբանական զարգացման գործում

Եվ կրթությունը, որպես մշակույթի համակարգում հանդես եկող առանձնահատուկ գործունեություն, բնականաբար, չի կարող հեռու մնալ այս գործընթացից: Մանկավարժական տեսանկյունից քննարկվում են հետևյալ խնդիրները.

- ուսուցման որակի ապահովում և կրթական բաց համակարգերի (բաց կրթության) կառուցման սկզբունքներ.
- տեղեկատվական և հաղորդակցման տեխնոլոգիաները լրացուցիչ կրթության մեջ.
- նոր տեղեկատվական տեխնոլոգիաները՝ որպես ստեղծական կարողությունների և մասնագիտական կողմնորոշման միջոց.
- կրթության հոգեբանական, մանկավարժական խնդիրները տեղեկատվական հասարակության պայմաններում.
- տեղեկատվական հասարակության մեջ գլոբալիզացիան և կրթության ու կրթական ծառայությունների ինտեգրումը.
- տեղեկատվական տեխնոլոգիաների դաստիարակչական ազդեցությունը.
- տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունը անհատի մտավոր զարգացման վրա
- տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունը և դերը երեխաների հոգեբանական զարգացման վրա և այլն:

Վերջին խնդրի հետ կապված հետազոտության արդյունքներն էլ որոշեցին նպատակս: Այն է՝ ոչ միայն ներկայացնել բուն բովանդակությունը, անդրադառնալ խնդիրներին ու լուծումներին, այլ նաև մեկ աշխատության մեջ զետեղել նյութեր, որոնք կարող են օգնել ուսուցչին և ծնողին:

Չնայած վերջին տասնամյակներում գրականության մեջ տեղ գտած բազմաթիվ վերլուծական մի շարք հետազոտական աշխատությունների, անձի սոցիալականացման, հոգեբանական խնդիրներն ու նորագույն տեխնոլոգիաների ազդեցությունն այդ գործընթացի վրա առայժմ լիարժեք ուսումնասիրված չեն և գիտական հանրության կողմից վիճաբանությունների ու մտորումների առարկա են ողջ աշխարհի մտավորականների համար:

Մա արդիական է մեր օրերի համար... Համացանցային գրավչություններն ու պոթությունները մտնում են մեր տները՝ «սպանելու» մեր երեխաներին՝ «հենց պատուհաններից»: Հետաքրքրական է, որ Windows բառը նշանակում է «պատուհաններ»... Այսօր այդ պատուհանը համակարգչի, հեռուստացույցի էկրանն է:

Այսօր ժամանակները փոխել են ամեն ինչ և իրենց կնիքն անգամ մանկության ու պատանեկության վրա են թողել: Սրանք կյանքի կարելու և հիանալի փուլեր են, որոնք մեզանից յուրաքանչյուրը ուրախությամբ և մեծ սիրով է հիշում: Իսկ իսկական մանկությունը լի է ազնվությամբ, մաքրությամբ, պարզությամբ, միամտությամբ, հասարակությամբ, անհոգ է, ուրախ, առանց պահանջների և կամակորությունների:¹

Եվ հենց մանուկներն ունեն աշխարհում ամենաթանկ բանը՝ մաքուր հոգի ու միտք: Նախկին բակային եւ մանկական խաղերին փոխարինելու են եկել հեռուստացույցը, համակարգիչը, բջջային հեռախոսն ու պլանշետը, համացանցը... Հետաքրքրություններն այսօր փոխվել են, և ոչ միայն դեպի դրականը: Այժմ երեխաներին հետաքրքրում են համակարգչային խաղերն ու շփումները սոցիալական կայքերում: Քսանմեկերորդ դարում մանկություն հասկացությունը մեղմ ասած այլ կերպ է ընկալվում: Այժմ երեխաների մեծ մասը իր մանկությունն անցկացնում է համակարգիչների, հեռախոսների և հեռուստացույցների առաջ: «Տեղեկատվական դարաշրջանի» երեխաները ծնվում են բազմաբնույթ տեղեկատվությամբ ծանրաբեռնված միջավայրում, որ սփռում են տարբեր տեսակի տեղեկատվական տեխնոլոգիաները:

Այսօր հոգեբանները եւ գիտնականները միաձայն պնդում են, որ հեռուստացույցը առաջին հերթին ազդում է երեխայի զարգացող նյարդային համակարգի վրա, որն էլ անդրադառնում է երեխայի առողջության եւ վարքի վրա: Հեռուստացույցը ստեղծում է հիպնոտիկ մի դաշտ, որն էլ ստիպում է երեխաներին ժամերով գամվել էկրանին: Երբ հեռուստացույցն անջատվում է, ուղեղի բետա ալիքները (արթնության ալիքները) իրենց տեղը զիջում են դանդաղ ալֆա ալիքներին (որոնք դիտվում են այն ժամանակ, երբ մարդը պատրաստվում է քնել): Դրա հետեւանքով ուշադրությունը դառնում է

¹ 1. Լ. Թորքոմյան, «Մանկավարժական հիմունքներ»

2. Բաբանսկի հատոր առաջին

3. Ա. Հովհաննիսյան, Կ. Հարությունյան, Ս. Խրիմյան և ուրիշներ, «Համագործակցային ուսուցում ձեռնարկ», 2006թ

4. Մերգեյ Մանուկյան Ընդհանուր մանկավարժագիտություն- 2005թ.

ցրված, տեսողությունը եւ լսողությունը բթանում են, իջնում է ճանաչողական գործընթացների արագությունը: Հեռուստացույց շատ դիտելուց ակտիվանում է երեխայի աջ կիսագունդը, որը պատասխանատու է զգացմունքային ռեակցիաների համար: Հեռուստացույցը վատ է անդրադառնում երեխաների հոգեկան ներաշխարհի եւ վարքագծի վրա: Գիտնականները եկել են այն եզրակացության, որ ոչ միայն հեռուստացույց նայելն է վնասակար, այլեւ հեռուստացույցի՝ պարզապես միացրած վիճակում լինելը: Երեխան դրանից նյարդային է դառնում, կռվարար եւ ջղային, զայրացկոտ: Ամեն առիթով երեխան ոչ միայն լաց է լինում, այլեւ դադարում է լսել ծնողներին:

Լինելով 20-րդ դարի վերջի ամենաբարդ տեխնոլոգիաներից մեկը՝ այն միաժամանակ ամենատարածվածներից է, իսկ իր ապագա ազդեցությունների հնարավորությամբ՝ ապահովաբար առաջինը: Երբ մարդկային գործունեության գրեթե բոլոր ձեւերը այս կամ այն չափով միջնորդված են համակարգչային սարքավորումներով, այն դադարում է սոսկ հզոր տեխնիկական միջոց լինելուց եւ դառնում ընկերային կյանքի վրա մեծապես ազդող գործոն, արմատական հասարակական փոփոխությունների գորեղ խթան: Համակարգչի հիման վրա ուսման միջավայր ստեղծելու գաղափարը, որ հետագայում ծավալուն մշակումների առիթ տվեց, ձեւավորվեց նաեւ շնորհիվ երեխայի իմացական զարգացման հոգեբանական տեսությունների: Սրանցից առավել հայտնիների թվում է շվեյցարացի հոգեբան Ժ. Պիաժեի մշակած տեսությունը: Համաձայն այս տեսության՝ երեխայի զարգացումը կատարվում է չորս փուլով, որոնցից յուրաքանչյուրում նա բնորոշվում է միանգամայն տարբեր իմացական հետաքրքրություններով ու միջավայրում գործելու եղանակներով: Երեխան պարզապես փոքրիկ մարդ չէ: Մեծանալիս նա կտրուկ կերպարանափոխությունների է ենթարկվում: Փուլերից յուրաքանչյուրը երեխայի ուսման տարբեր կազմակերպում եւ տարբեր միջավայր է պահանջում: Ահա այս միջավայրերը ստեղծելու առումով է, որ համակարգիչը մեծ հնարավորություններ է խոստանում: Մարդու միտքը միշտ ձգտում է ստեղծել ցանկացած գործունեության համար հարմար միջավայր, իսկ համակարգիչը առաջարկում է նախապես եւ մեծապես մշակված միջավայրեր :

Վերջին տարիներին համակարգիչը դարձավ հասարակական կյանքի բոլոր ասպարեզների անբաժան մասը: Համակարգիչների ի հայտ գալը և կայծակնային տարածումը՝ տնտեսության զարգացման տեսանկյունից, անշուշտ, դրական երևույթ է, սակայն համակարգչային տեխնոլոգիաներից օգտվողների թվի աճի և համակարգչային համացանցի ընդլայնման հետ հանդիպում ենք նաև մարդու հոգեկան ոլորտի վրա համակարգչի բացասական ազդեցության երևույթների: Գիտատեխնիկական առաջընթացը նպաստել է համակարգչային տեխնոլոգիաների զարգացմանը՝ տեղեկատվությունը դարձնելով մարդու կյանքի անբաժանելի մասը: Համացանցն այսօր ոչ միայն կապ և տեղեկատվություն է տրամադրում, այլև այնտեղ արձարժվում և բարձրացվում են սոցիալ-մշակութային բազմաթիվ խնդիրներ, որոնց լուծումը հաղորդում է դրանց նոր բովանդակություն: Համացանցը տեղեկատվության անփոխարինելի աղբյուր է ուսումնական և սոցիալացման տեսակետից: Համակարգիչը և բջջային հեռախոսը հնարավորություն են տալիս հաղթահարել մեկուսացումը և ձեռք բերել ընկերներ, խորհրդատվություն ստանալ մասնագետից առցանց (օն-լայն) ֆորումների միջոցով, կիսվել սեփական փորձով և ստանալ օգնություն կամ խորհուրդ նմանատիպ խնդիրների հետ բախվող որևէ անձից:

Այսօր երեխան աշխարհը ճանաչում է համակարգչի միջոցով. խաղեր, մուլտֆիլմեր, նկարներ և այլն: Համացանցը և համակարգիչը օգտակար և անհրաժեշտ ինֆորմացիայի աղբյուր են: Տարբեր կենդանիների, հեքիաթային հերոսների պատկերներն ու նկարները, երեխաներին հուզող բազմաթիվ հարցերի, ինչո՞ւնների պատասխանները կարող են գտնվել համացանցում: Երեխաների ուշադրությունը, մտածողությունը, տրամաբանությունը կարելի է զարգացնել ճիշտ ընտրված խաղերի ու առաջադրանքների շնորհիվ:

Միաժամանակ, համակարգչի և համացանցի ազդեցությունը երեխայի հոգեկան զարգացման վրա բացասական հետևանքներ կարող է ունենալ: Նախ համակարգչի առջև շատ ժամանակ անցկացնելու արդյունքում երեխաների մոտ ընդհանուր թուլություն և հոգնածություն է դրսևորվում, քնի խանգարումներ: Բացասական հետևանքները կարող են իրենց հետքը թողնել հոգեկան գործընթացների վրա (մասնավորապես երեխայի հիշողությունն է վատացում, դպրոցում դասերի ժամանակ դժվարությամբ են կենտրոնացնում ուշադրությունը, հասկանում ու դատողություններ

անում), հոգեվիճակների, անձնային հատկությունների ձևավորման վրա, միջանձնային հարաբերությունների ոլորտում: Առավել շատ են հանդիպում հուզական խաթարումները, դրդապատճառային ոլորտի ձևավորման բացասական միտումները՝ կապված ինֆորմացիոն ներգործության հետ:

Ինֆորմացիոն աշխարհն իր բոլոր դրսևորումներով ազդում է մարդու արժեքային համակարգի, արժեքային կողմնորոշումների ու դիրքորոշումների, նպատակների ու ցանկությունների, երազանքների ու իդեալների ձևավորման, մարդկային փոխհարաբերությունների կառուցման վրա: Այսինքն համացանցը ազդում է երեխայի աշխարհայացքի ձևավորման վրա: Բուռն երևակայության շրջան համարվող մանկական տարիքում համակարգչային խաղերն իրենց գունավոր աշխարհներով, հերոսներով, հաղթանակներով ու պարտություններով, հետաքրքիր վիրտուալ մրցակիցներով կարող են ամբողջովին կլանել երեխային: Շատ ավելի լուրջ հետևանքներ է ունենում այն փաստը, որ շատ խաղերում ագրեսիվ վարքի ձևեր ու մոդելներ են դրսևորվում, որոնք երեխաներն առանց գիտակցական վերաբերմունքի ու գնահատականի նմանակման ուժով յուրացնում են: Խաղալով երեխաները նույնանում են իրենց վիրտուալ կերպարի հետ՝ դառնալով ագրեսիվ, կոնֆլիկտային, դյուրագրգիռ ու նյարդային: Տուժում են ծնողների հետ հարաբերությունները, հատկապես երբ նրանց փորձում են հեռացնել, կտրել համակարգչից: Արդյունքում՝ երեխաների մոտ կարող է ձևավորվել այն դիրքորոշումը, որ եթե վիրտուալ աշխարհում կարելի է, թույլատրելի է սպանել, կործանել ու քանդել, ապա դա կարելի է անել նաև իրական աշխարհում: Դրանք կարող են նաև մանկական վախերի առաջացման պատճառներից մեկը լինել: Չէ որ երեխան դեռ չի կարող տարբերել արվեստն ու իրականությունը: Մեծ մասամբ երեխաների մոտ հոգեբանական կախվածություն առաջանում է դերային խաղերի նկատմամբ: Համակարգչային դերային խաղերում երեխան իր վրա համակարգչային հերոսի դերն է ստանձնում, այն պարտադրում է խաղացող երեխային հանդես գալ կոնկրետ կամ երևակայվող հերոսի դերում: Հենց այս խաղերի ժամանակ է տեղի ունենում երեխայի ամբողջական խորը ներգրավումը խաղի մեջ: Երբեմն, անգամ երևակայության մեջ շարունակում են կարծես թե գործել համակարգչային հերոսի անձի դիրքերից՝ գտնվելով իրական կենսական իրադրություններում: Գիտնականների վերջին հետազոտությունները

ցույց են տվել, որ համացանցը կարող է անդառնալի հետևանքներ ունենալ մտածողության և զգացմունքների վրա՝ առաջացնելով նույնիսկ հոգեկան հիվանդություններ:

Համացանցի օգտագործումը կարող է հրահրել մենության և ճնշվածության զգացումի, և, ինչպես ասացինք, նաև ծանր հոգեկան հիվանդությունների. հաղորդում է The Daily Beast-ը:

Այս «գերժամանակակից» երևույթը կարող է ոչ միայն բթացնել և ուժեղացնել մենության զգացումը, այլ նաև կարող է անհանգստություն և դեպրեսիա առաջացնել՝ դարձնելով մարդուն չափազանց զգայուն:

Նյարդաբան Պիտեր Ուայբրոուն համակարգիչներն անվանում է «էլեկտրոնային կոկաին»: Դրանք կարող են մոլագարի հաճույքի նույնիսկ առաջացնել, որ ընդմիջվում են դեպրեսիայով:

Չինացի գիտնականները որոշակի կապ են հայտնաբերել ինտերնետ-կախվածության և «գորշ բջիջների կառուցվածքային անկանոնությունների» միջև. այսպես՝ ուղեղի ոլորտները, որ պատասխանատու են խոսքի ընկալման, հիշողության, ունակությունների, զգացմունքների և այլնի համար, 10-20%-ով փոքրանում են: Ընդ որում՝ քայքայումն այդպիսով չի դադարում՝ որքան շատ ժամանակ է մարդ անցկացնում համացանցում, այնքան ավելի ուժգին կերպով է հյուծվում նրա ուղեղը, այնքան ավելի է ընկնում նրա տրամադրությունը, քանի որ այդկերպ նա խոչընդոտում է սեփական քնին, ֆիզիկական ծանրաբեռնվածությանն ու դեմ առ դեմ հաղորդակցությանը:²

Ցավոք սրտի, համակարգիչը և, հատկապես՝ համացանցը, աստիճանաբար մեկուսացնում են երեխաներին իրականությունից, տանում դեպի երևակայական, վիրտուալ աշխարհ: Երեխաները կարող են աստիճանաբար ընդունել համացանցային կամ երևակայական աշխարհը որպես առաջնային, և կենսական խնդիրների լուծումները փնտրել իրականությունից կտրված եղանակներով:

Համակարգչային իրականության ղեկավարման վահանակը գտնվում է երեխայի ձեռքերում. նա կարող է ցանկացած պահի հանդես գալ ցանկալի կերպարի մեջ՝

² 1. Լ. Թորքոմյան, «Մանկավարժական հիմունքներ»

2. Բաբանսկի հատոր առաջին

դադարեցնելով կամ շարունակելով ապրել այդ աշխարհում: Ուսումնասիրությունները հաստատում են, որ համակարգչից չափից ավելի օգտվելը կարող է առաջացնել ագրեսիա, որն ավելի շատ նկատվում է հուզական, վարքային և ներքին մղման կառավարման խնդիրներ ունեցող երեխաների շրջանում:

Առանձնահատուկ ուշադրության է արժանի համակարգչից կախվածության հոգեբանական հարցը, որը հաճախ համեմատվում է հիվանդագին խաղամոլության հետ:

Համակարգչային կախվածությունը անչափահասների շրջանում կարող է հանցավոր վարքի (արատավոր ցանկություններ, կասկածամտություն, ստախոսություն, հակամարտություն և այլն) դրսևորման պատճառ դառնալ, առաջացնել լքվածության, տագնապի զգացում: ³

Դրանցից բացի, հոգեբանական նախադրյալների մեջ նշվում են ցածր ինքնագնահատականը, համակարգչային խաղի ընթացքում սեփական վարքը վերահսկելու անկարողությունը, որոշումների կայացման պատասխանատվությունը ուրիշների վրա թողնելը, կատարած սխալներն արդարացնող փաստարկների որոնումը:

Վեբ կայք

Ոչ բոլոր դպրոցներն ունեն կայք, բայց կարծում ենք, որ դա հեռու չէ: Կայքի օգնությամբ դուք կարող եք ստեղծել ձեր սեփական էջը: Այստեղ հնարավոր կլինի տեղեկատվություն տեղադրել ուսուցիչների, ծնողների, երեխաների համար՝ նյութեր դասաժամերի համար, ծնողական ժողովների ամփոփագրեր, տարբեր տարիքի երեխաների հոգեբանական բնութագրեր, տեղեկություններ վատ առաջադիմության պատճառների և ուսանողների վարքագծի խնդիրների մասին, տարբեր առաջարկություններ: . Կարող եք տեղադրել նաև հետաքրքիր համակարգչային խաղեր, թեստեր, հանելուկներ ուսանողների համար, ինչպես նաև ուսումնական ծրագրեր:

Կայքի մյուս առավելությունը հոգեբանական ֆորում կազմակերպելու հնարավորությունն է, մինչդեռ դպրոցի հոգեբանը կարող է հարցնել

³ 4. Մերգեյ Մանուկյան Ընդհանուր մանկավարժագիտություն- 2005թ.

հաղորդակցության համար ցանկացած թեմա (ուսուցիչներին և ծնողներին հուզող) և, իհարկե, ինքն էլ շփվել և պատասխանել հարցերին:

Ցանցային կապ

Ցանցային կապը տարածված է հիմնականում երիտասարդների շրջանում: Մարդիկ ամեն օր շփվում են տարբեր թեմաներով, փոխանակում լուսանկարներ, երաժշտություն, տեղեկատվություն, փորձառություններ՝ առանց տանից դուրս գալու կամ աշխատավայրից դուրս գալու:

Մեր դեպքում կրթական հաստատություններում ցանցային կապն այնքան էլ տարածված չէ, բացառությամբ հնարավոր է էլեկտրոնային փոստի: Ընդհանուր առմամբ, հաղորդակցության այս տեսակը ներառում է հոգեբանի անմիջական շփումը ուսուցիչների, ուսանողների, ծնողների, այլ ուսումնական հաստատությունների գործընկերների հետ՝ ինտերնետի միջոցով, էլ. փոստի միջոցով, ICQ համակարգի միջոցով, ինչպես նաև՝ շնորհիվ դպրոցների տեղական ցանցի: . Օգտվելով այս համակարգերից՝ կարելի է ուղարկել անհրաժեշտ տեղեկատվություն, խորհրդատվություններ անցկացնել, կրթական աշխատանքներ իրականացնել, ինչպես ասում են՝ «տեղում»:

Իհարկե, ցանցային կապը երբեք չի փոխարինի հաճախորդի, աշխատանքային գործընկերների հետ դեմ առ դեմ շփումը, սակայն ներկայիս իրականությունն այն է, որ հեռակառավարման միջոցների օգնությամբ հաճախ հնարավոր է լինում շատ ավելի արագ պատասխան ստանալ, խնդիր լուծել և տեղեկատվություն փոխանցել: Թիրախային խմբերի ներկայացուցիչներին:

Մեղիա շնորհանդեսներ

Մեմինարի, զրույցի, ծնողական ժողովի անցկացման կարևոր գործոններից է ներկայացված նյութի տեսանելիությունը: Այժմ նման դեպքերում շատ տարածված է պրեզենտացիաների օգտագործումը: Տեսասլայդների շարքի միջոցով ձեր ունկնդիրները կկարողանան ոչ միայն ստանալ անհրաժեշտ տեղեկատվություն, այլև տեսնել կարևոր պատմություն, դիտել հետաքրքիր լուսանկարներ, ծանոթանալ կարծիքներին, առաջարկություններին: Իսկ ցանկության դեպքում և ձեր

համաձայնությամբ սեմինարի մասնակիցները կարող են ներբեռնել շնորհանդեսը, ապա ավելի մանրամասն ծանոթանալ թեմային:

Մեղիա շնորհանդեսներն ունեն ևս մեկ նշանակալից պլյուս՝ վիզուալ նյութ տպելու և պատճենելու կարիք չկա, բոլոր կարևոր կետերն արտացոլվում են էկրանին: Բացի այդ, պրեզենտացիաների միջոցով նյութը կարելի է գունեղ ձևավորել, դրա մեջ տեղադրել երաժշտական և վիզուալ հատվածներ, օրինակ՝ դասի կյանքից:

Համակարգչային տեխնոլոգիաները լայնորեն կիրառվել են դպրոցական հոգեբանի ուղղիչ և զարգացնող աշխատանքում: Նման տեխնոլոգիաները ներառում են կրթական և զարգացնող բնույթի համակարգչային ծրագրեր: Դրանց օգտագործումը նպաստում է ուսանողների ճանաչողական գործընթացների զարգացմանը. բարձրացնելով դպրոցականների վերապատրաստման և կրթական մոտիվացիայի արդյունավետությունը, ինչպես նաև նրանց մտավոր և ստեղծագործական կարողությունների զարգացումը:

Ուսումնական խաղեր

Երեխաների կարողությունների շտկման ու զարգացման ամենապարզ և մատչելի տեսակը, առավել հաճախ՝ ճանաչողական, համակարգչային կրթական խաղերն են: Այս խաղերի մեծ մասը գոյություն ունի ընդհանուր անուններով, ինչպիսիք են տրամաբանական խաղերը, ճանաչողական խաղերը, կրթական խաղերը և այլն: Բացի այդ, մի շարք խաղեր կարող են օգտագործվել հիմնական հուզական և վարքային խանգարումները շտկելու համար (ագրեսիվություն, մեկուսացում, վախ և այլն):

Ուղղիչ և զարգացնող աշխատանքում ամենից հաճախ օգտագործվում են խաղի առանձին դրվագներ՝ նմանակելով հաղորդակցման իրավիճակները, որոնք պետք է հոգեբանը խաղա երեխայի հետ: Դրանում համակարգչային խաղերը նման են գրքի և սովարաթղթե նյութերին, բայց դրանց նկատմամբ առավելություններ ունեն՝ ավելի լավ գրաֆիկա, համակարգչային խաղերի հերոսների ինտերակտիվություն և շարժունակություն: Քվեատների, դերային խաղերի և ռազմավարությունների տարբեր դրվագներ պարունակում են կամ թույլ են տալիս մոդելավորել փոխազդեցության ցանկացած իրավիճակ:

Հոգեբանության մեղիա դասեր

Շատ դպրոցական հոգեբաններ հոգեբանության դասեր են անցկացնում: Մեդիատեխնոլոգիաների կիրառմամբ այս դասերը ձեռք են բերում մեդիա դասերի կարգավիճակ: Այս դասերը կառուցված են ուղղակիորեն՝ օգտագործելով շնորհանդեսները:

Բացի այդ, այժմ գրեթե յուրաքանչյուր դպրոցական տանը համակարգիչ ունի, ուստի ուսուցիչ-հոգեբանը կարող է էլեկտրոնային առաջադրանքներով սկսվառակներ բաժանել երեխաներին: Այսպիսով, աշակերտները կարող են տանն իրենց ծնողների հետ կատարել փոքր ուղղիչ և զարգացնող աշխատանք:

Մեդիա դասերի շրջանակներում ՏՀՏ-ն ավելի շատ գործում է որպես ուսուցման գործիք, որն ընդունակ ձեռքբերում կարող է օգնել, հակառակ դեպքում կարող է վնասել: Գրագետ մեդիա դաս կազմակերպելը հեշտ չէ: Մի կողմից պետք է լավ իմանալ, թե ինչպես կարելի է որոշակի թեմա ներկայացնել ՏՀՏ-ի միջոցով: Մյուս կողմից, պետք է ունենալ բավարար պատրաստվածություն, որպեսզի կա՛մ դասի համար ստեղծի անհրաժեշտ համակարգչային նյութեր, կա՛մ տիրապետի առկա ծրագրերին և կարողանա դրանք ճիշտ օգտագործել:

մուլտֆիլմ ստուդիաներ

Անիմացիոն ստուդիաները թույլ են տալիս մոդելավորել փոխազդեցության ցանկացած իրավիճակ, ինչպես նաև ստեղծել ձեր սեփական մուլտֆիլմերը: Հոգեբանը կարող է երեխայի հետ միասին մշակել մուլտֆիլմի պատմություն, որը ընդօրինակում է կոնկրետ իրավիճակ (օրինակ՝ պատասխանը գրատախտակի մոտ է): Ընդ որում, երեխաների ստեղծած մուլտֆիլմերը ոչ միայն ուղղիչ արժեք ունեն, այլև հոգեբանին ապահովում են հարուստ ախտորոշիչ նյութ:⁴

Օրինակ՝ անհանգիստ դպրոցականի հետ աշխատելիս բազմաստուդիայի օգտագործումը կարող է օգնել բարձրացնել երեխայի ինքնագնահատականը՝ սովորեցնելով նրան հատուկ, ամենահուզիչ իրավիճակներում իրեն կառավարելու հմտություններ: Մուլտֆիլմի ստեղծման և կրկնօրինակման միջոցով նույնիսկ հիասթափեցնող իրավիճակի ուղղակի «խաղացումը» կարող է նվազեցնել մանկական մուլտֆիլմի անհանգստության մակարդակը:

⁴ 4. Մերգեյ Մանուկյան Ընդհանուր մանկավարժագիտություն- 2005թ.

Եզրակացություն

Յուրաքանչյուր ուսուցիչ գիտի, որ միայն թեստավորումն ու արդյունքները մշակելը բավարար չէ: Անհրաժեշտ է նաև գրագետ և գեղեցիկ հաշվետվություն կազմել, արդյունքները ներկայացնել ադմինիստրացիայի, ուսուցիչների և ծնողների համար հասկանալի և հասանելի ձևով:

Այստեղ կարող եք օգտվել Microsoft Word ծրագրից, որի օգտագործումը թույլ է տալիս օգտագործել աղյուսակներ, գրաֆիկներ, գծապատկերներ, տեղադրել տարբեր գծագրեր, լուսանկարներ և այլն:

Power Point ծրագիրը կօգնի մշակել և օգտագործել մանկավարժական խորհուրդներում և ծնողական ժողովներում արդյունքների ներկայացումը:

Արդյունքների գրանցում և պահպանում

Ուսուցիչների համար շատ կարևոր և հաճախ խնդրահարույց է հոգեբանական աշխատանքի արդյունքների գրանցումը գործունեության մատյանում: Որոշ մանկավարժ հոգեբաններ սկսում են առանձին տետրեր յուրաքանչյուր տեսակի գործունեության համար, բայց հետո մոռանում են այնտեղ մուտքագրել իրենց աշխատանքը և գործունեությունը:

Էլեկտրոնային ամսագրի շնորհիվ հոգեբանը կարող է մուտքագրել կատարված աշխատանքի տվյալները, որոնք ավտոմատ կերպով բաշխվում են տարբեր ուղղություններով: Բացի այդ, տեղեկատվությունը ավտոմատ կերպով հաշվվում է և անհրաժեշտության դեպքում կարող է արագ տպվել:

Էլեկտրոնային փաստաթղթերի կառավարման գալուստով հոգեբանի կողմից էլեկտրոնային ձևով պահվող տեղեկատվության քանակը կտրուկ աճել է, հետևաբար, անհրաժեշտ է համակարգել այս տվյալները և արագ որոնման հնարավորությունը:

Ուսուցիչն իր աշխատանքում մշտապես բախվում է տեղեկատվության առատության հետ՝ գրքեր, մեթոդներ, գործնական և մեթոդական ձեռնարկներ և այլն: Այս ամենը սովորաբար պահվում է դարակներում՝ առանձին թղթապանակներում: Բայց վերջում պատահում է, որ նոր թղթապանակի համար այլևս տեղ չի մնում: Այս դեպքում հարմար է ունենալ էլեկտրոնային գրադարան: Այսպիսով, ձեր ամբողջ տեղեկատվությունը կունենա էլեկտրոնային ձև, և տարածքի պակասի խնդիրը կվերանա:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Լ. Թորքունյան, «Մանկավարժական հիմունքներ»
2. Բարանսկի հատոր առաջին
3. Ա. Հովհաննիսյան, Կ. Հարությունյան, Ս. Խրիմյան և ուրիշներ,
«Համագործակցային ուսուցում ձեռնարկ», 2006թ
4. Սերգեյ Մանուկյան Ընդհանուր մանկավարժագիտություն- 2005թ.