



**«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**



**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022**

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ

**ՏՀՏ-ի ազդեցությունը միջին և ավագ
տարիքային խմբերի սովորողների ուսուցման
գործընթացում**

ԱՌԱՐԿԱ

Ռուսաց լեզու

ՀԵՂԻՆԱԿ

Շահինյան Քրիստինե

ՄԱՐԶ

Արագածոտն

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ

Եղիապատրուշի միջնակարգ դպրոց

Содержание

1. Введение

1.1 Актуальность

1.2 Задачи

1.3 Цели

2. Теоритическая часть

2.1 Положительное влияние мультфильмов, компьютерных игр и социальных сетей на речь и психику учащихся.

2.2 Отрицательное влияние мультфильмов, компьютерных игр и социальных сетей на речь и психику учащихся.

3. Практическая часть

3.1 Статистические данные

4. Заключение

5. Предложения/рекомендации

6. Список использованной литературы

Ներածություն

Արդիականություն.

Բոլորը գիտեն, որ աշակերտի խոսքի մշակույթի կազմավորման վրա մեծ ազդեցություն ունեն ընտանիքը, դպրոցը, շրջակա միջավայրը ,ինչպես նաև ՏՅՏ-ն:

Այդ ամենն ուղղակիորեն ազդեցություն է ունենում աշակերտի գիտակցության, աշխարհայացքի, հոգեբանության և վերջինիս համար կարևոր արժեքների վրա, ինչն էլ խանգարում է խոսակցական լեզվի ճիշտ կազմավորմանը, օգտագործմանը և զարգացմանը:

Տվյալ աշխատանքն արդիական է նրանով, որ մեր օրերում գրեթե անհնար է ապրել առանց համացանցի. սովորողների մեծամասնությունն ունի սմարթ հեռախոս, համակարգիչ, և գրեթե բոլորը գրանցված են սոցիալական կայքերում:

Իհարկե, այս ամենում կան դրական, օգտակար կողմեր, բայց և ընդհակառակը:

Տրված աշխատանքի խնդիրն է

. Ուսմնասիրել, բացահայտել և վերլուծել այն գործոնները, որոնք ժամանակակից տեխնոլոգիաների և տեղեկատվական աղբյուրների օգտագործման ընթացքում սովորողների վրա ունենում են և՛ դրական, և՛ բացասական ազդեցություն:

Նպատակն է

. Կազմել հանձնարարականներ, որոնք կօգնեն չեզոքացնել ՏՅՏ-ի օգտագործման բացասական ազդեցությունները, այդպիսով ` խթանելով սովորողի կողմից համագործակցային մեթոդների կիրառական հմտությունների զարգացմանն ու կատարելագործմանը, որն իր հերթին կնպաստի ուսումնառության որակի բարձրացմանը:

1. Введение

Актуальность: Все знают, что на формирование речевой культуры школьника имеют влияние семья, школа, вся окружающая среда, а также ИКТ.

Все это напрямую влияет на сознание, на менталитет, на психику и на важные для ученика, ценности, что и мешает правильному формированию, использованию и развитию разговорной речи.

Данная работа актуальна тем, что в наши дни почти невозможно жить без интернета, у большинства учащихся есть смартфоны, компьютеры и почти все зарегистрированы в социальных аккаунтах.

Конечно есть положительные, полезные стороны всего этого, но и наоборот.

Задача данной работы – изучать, обнаружить и анализировать те факторы, которые имеют положительное и отрицательное влияние на учащихся, при использовании современных технологий, информационных источников и т.д. .

Цель: Составить рекомендации, которые помогут нейтрализовать отрицательные влияния при использовании ИКТ, таким образом продвигая развитие и совершенствование применяемых навыков интерактивных методов учащегося.

2. Теоритическая часть

2.1 Положительное влияние мультфильмов, компьютерных игр и соц. сетей на речь и психику учащихся.

“Язык очень важен в нашей жизни. Особенно для представителей точных наук язык является очень важным средством не только общения, но и мышления и изобретательства. Таким образом, язык является наиболее важным из всех средств общения в обществе. Мы говорим, что это самое важное, потому что возник и развивался естественным путем. Язык всегда должен использоваться хорошим, совершенным образом, то есть уместно и целенаправленно, поэтому ему необходимо продолжать совершенствоваться, становится острым оружием общения и борьбы. ”

Виктор Амбарцумян[1]

По словам Дмитрия Петрова [5], язык – это чистая математика и психология, и в каждом языке свой механизм – это то, что отличает языки друг от друга. Но есть и общие принципы.

Осваивая язык, требуется довести алгоритмы до автоматизма и это не просто грамматические правила, это принципиальные структуры, которые и создают речь.

В развитии языковых знаний у детей школьного возраста играют большую роль мультфильмы, компьютерные игры и соц. сети. Например, правильно выбранный мультфильм поможет ученика не только заполнить словарный запас, но и поможет самостоятельно выучить буквы разных стран, такие мультфильмы привлекают интерес ребенка к школе и учебе, помогают стремиться совершать добрые поступки, заботиться о близких, учат дружелюбию, трудолюбию, ответственности, а с помощью зарубежных мультфильмов можно подточить акцент, это то же самое, что и аудирование.

Обычно после частого просмотра мультфильмов иностранным языком, дети уже умеют употреблять многие слова, предложения, а что не понимают, то спрашивают значение у взрослых и быстро запоминают.

Само знание иностранного языка имеет полезное влияние на человека, именно, улучшает когнитивный процесс, замедляет умственное старение, увеличивает фокус, самоконтроль, улучшает запоминание, а также защищает от болезни Альцгеймер.

Кажется, что от компьютерных игр нет никакой пользы, но это не так.

Многие ученики благодаря этим играм учат много иностранных слов, исследователи отмечают, что после экшн-игр, дети быстрее читают и лучше усваивают прочитанное. Люди, которые часто играют, отличаются большим упорством, настойчивостью, успешнее справляются со сложными задачами, не сдаются, пока не достигнут цели. А социальные сети можно использовать как инструмент для саморазвития. Можно читать хорошую книгу, изучать иностранные языки, искать необходимую информацию, не выходя из дома. С их помощью можно делиться документами, файлами, ну и конечно, в первую очередь, это самый удобный, широко распространенный способ общения с людьми, которые могут находиться на другом конце света.

Это чудо, о котором наши предки не могли даже иметь представления.

2.2 Отрицательное влияние мультфильмов, компьютерных игр и соц. сетей на речь и психику учащихся.

В нашей жизни и в природе все взаимосвязано – добро со злом, свет с темнотой, не бывает ничего в отдельности. Так и во всем полезном есть что-то вредное, негативное. Мы уже рассмотрели положительное влияние мультфильмов, компьютерных игр и соц. сетей на школьников, перейдем к отрицательным воздействиям.

Обычно современные дети еще с начальных классов довольно перегружены уроками, занятиями вне школы (учебные предметы, муз. инструменты, секции разных видов спорта), а родители заняты работой, из-за таких причин у ребенка может возникать дефицит общения, которое ребенок заполняет с помощью возможных средств (телевизор, компьютер, смартфон и т.д.).

Как мы уже знаем - все экраны телевизоров, компьютеров, смартфонов и т.д., имеют в себе вредные вещества, от которых нужно предостерегаться, сохраняя правила безопасности использования, но так как этот вопрос не входит в нашу работу, перейдем к главному.

Мультфильмы, особенно диснеевские, включают в себя много отрицательных привычек, неграмотную лексику, а многие дети могут копировать все, что увидят на экране. Почти в каждом мультфильме присутствует злодей, да, в основном добро побеждает зло, но иногда детям больше нравится копировать злодея, чем героя.



В таких мультфильмах много агрессии, насилия. Все это травмирует психику ребенка, учит плохому поведению, приводит к психологическим проблемам, возникают трудности с воспитанием, отставанию в школе. Кроме психических проблем у школьников могут возникнуть проблемы с речью, так как часто в мультфильмах можно услышать нецензурные и жаргонные выражения, а мы уже отметили что дети любят копировать, так что они быстро все запоминают, особенно если это слова своих любимых персонажей и часто ими пользуются, что потом стараются исправлять родители и учителя.

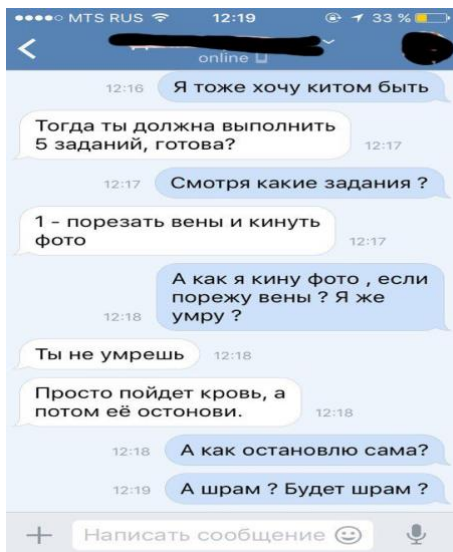


Если некоторые ученики в свободное время смотрят мультфильмы, то большинство увлекается компьютерными играми или проводят время в соц. сетях.

Обычно все так и начинается. Дети сначала играют для развлечения, но у некоторых из-за недостатка контроля родителей, начинаются проблемы, так как им все труднее становится оторваться от игр. Они начинают часто оторваться от реальности и погружаться в виртуальный мир, где они могут придумать себе персонажа, имени, пол, внешность, возраст и буквально все, чего пожелают. Этим и манят компьютерные игры, в них дети становятся теми, кем в реальности не являются, могут все контролировать. Все это не может не влиять напрямую на психику, речь и здоровье учеников. Дети становятся раздражительными, агрессивными, родители теряют контроль над ними, появляется социофобия, возникают трудности с общением, становятся ленивыми. После игр могут появляться короткие галлюцинации, особенно все обостряется у тех детей, которые играют игры с драками, убийствами, после чего для ребенка, решение проблем дракой(часто именно они становятся жертвами агрессии другого),ведь в играх даже за самое жестокое преступление - нет наказания, они считают себя бессмертными, иногда путают реальность с игрой и творят опасные трюки, думая что при

поражении могут начать заново(таких историй с плачевным концом немало), иногда это оканчивается убийством сверстника.

Социальные сети начали развиваться еще с 90-х гг. прошлого века, а в наши дни они объединяют миллионы пользователей, несмотря на пол, возраст, национальность. Да, в таком количестве человек не может заметить то, что виртуальная жизнь постепенно заменяет реальную. Многие специалисты работали над разными проблемами, возникающими у детей. Стоит отметить, что в основном соц. сетями пользуются школьники младших и старших классов. Дети этого возраста практически не могут без телефона, поэтому и общаются в основном с помощью телефона. Специалисты отмечают, что в этом возрасте у них появляется зависимость к виртуальному общению и количеству лайков. Многие исследователи предполагают, что различные публикации плохо влияют на детей, так как некоторые пользователи выставляют свою «идеальную жизнь», а у многих детей жизнь может быть весьма несладкой и прививать комплекс неполноценности. А также у подростков психика становится неустойчивой, сильно влияет на успеваемость в школе, появляется информационная зависимость, снижение интеллекта, отчуждение, и в будущем, не обязательно, но кроме вышеперечисленных проблем, новоиспеченный гражданин может стать преступником.



Существует множество групп в соц. сетях, которые представляют суицид в форме веселой игры с альтернативной реальностью. Игра была создана в Вконтакте и не являлась компьютерной, играли с помощью интернета, но все люди были реальными. Смысл состоялось в том, что собирали детей, давая указания, осуществить определенные действия.

К сожалению, есть больше 10 жертв, которые совершили суицид, по приказам виновников подобных игр.

Групп подобного контекста в Вконтакте было немало, к счастью, игра была обнаружена, и все соучастники были арестованы.

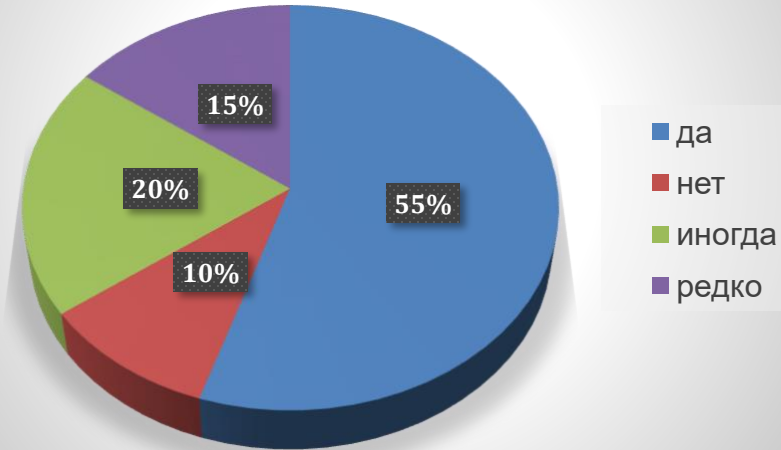
3. Практическая часть

3.1 Статистические данные

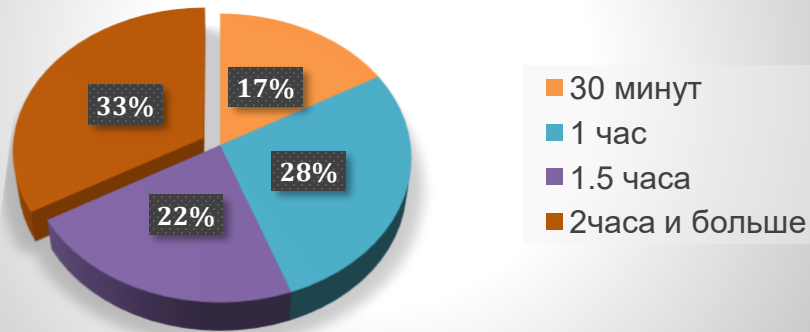
Внизу предоставлен опрос в виде диаграмм, которое провели среди школьников младших и старших классов. Вопросы были составлены с целью выявления - насколько актуальны эта тема и проблемы в нашей стране(городе).



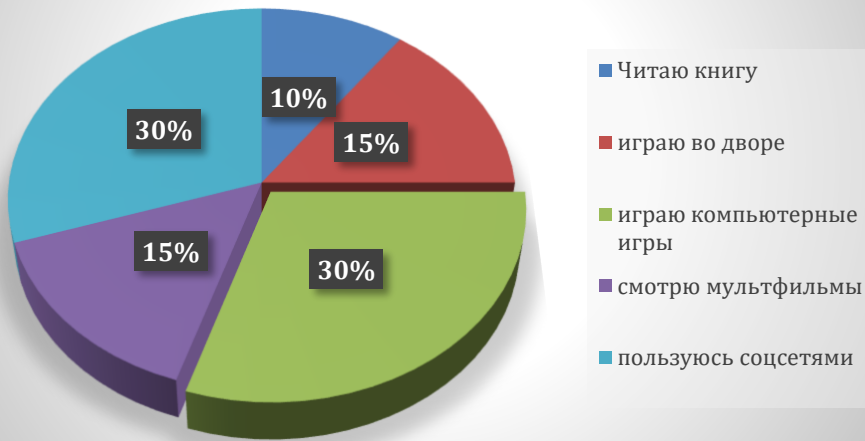
Играете ли в компьютерные игры?



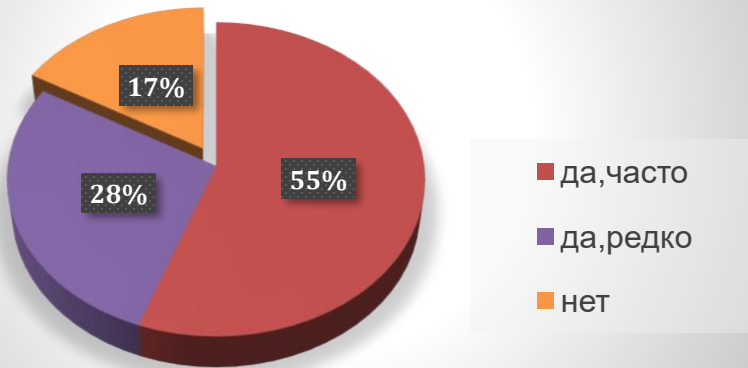
Сколько времени выделяете компьютерным играм/мультфильмам?



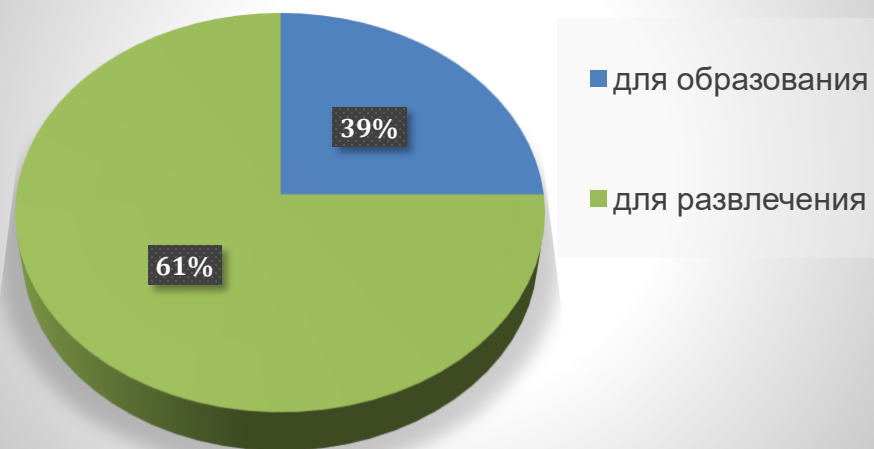
Чем занимаетесь в свободное время?



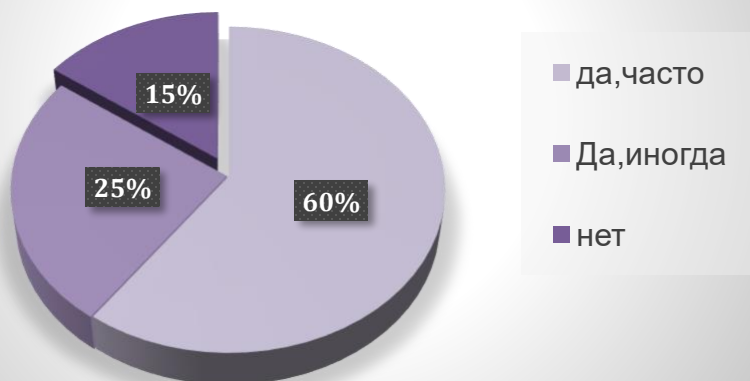
Есть ли сцены жестокости/убийства



Для чего пользуетесь соцсетями?



Пользуетесь ли вы выражениями или движениями персонажей



По цифрам становится понятно, что большинство школьников предпочитает пользоваться смарт технологиями, вместо аналогов (книги, игры на улице), они предпочитают играть в игры и смотреть мультфильмы с жестокими сценами, жаргонами, которые травмируют речь и психику школьников, чем смотреть например-мультфильмы, которые дают полезные знания и укрепляют память.

4.Заключение

В протяжении исследования были обнаружены факторы, которые влияют на речь и психику школьника.

Был установлен характер воздействия местных, зарубежных мультфильмов, компьютерных игр и социальных сетей.

Был проведен опрос, среди учащихся в младших и старших классах, для выяснения насколько актуальна эта тема в нашей стране, городе

В итоге пришли к выводу, что ИКТ вполне может способствовать развитию, усовершенствованию навыков использования интерактивных методов и улучшению качества образования.

Были обнаружены и анализированы причины отрицательного влияния.

К сожалению, было выяснено, что иногда влияния могут быть не просто отрицательными, а могут быть причиной прерывания жизни подростка.

Եզրակացություն

Չետագոտության ընթացքում բացահայտվել են գործոններ, որոնք ազդեցություն են ունենում աշակերտի խոսքի և հոգեբանության վրա:

Չաստատվել են տեղական, արտասահմանյան մուլտերի, համակարգչային խաղերի, սոցիալական կայքերի ազդեցության տեսակները: Անցկացվել է հարցում միջին և ավագ դասարանների աշակերտների շրջանում, պարզելու համար, թե որքանով է տվյալ թեման արդիական մեր երկրում, քաղաքում...:

Արդյունքում եկել եզրահանգման, որ ՏՐՏ-ն լիովին կարող է նպաստել ինտերակտիվ մեթոդների կիրառական հմտությունների զարգացմանն ու կատարելագործմանը, կրթության որակի բարձրացմանը:

Բացահայտվել և վերլուծվել են բացասական ազդեցության պատճառները:

Ցավոք, պարզվել է, որ երբեմն ազդեցությունները կարող են լինել ոչ միայն պարզապես բացասական, այլև կարող են լինել դեռահասի կյանքի ընդհատման պատճառ:

5.Предложения/рекомендации

- 1.Регулярно посещать в библиотеку.
- 2.Не позволять детям смотреть телевизор, без взрослого или заранее выбирать материал.
3. Включить родительский контроль во всех возможных устройствах ребенка.
- 4.Родитель должен иметь доступ в соц. аккаунты ребенка.
- 5 Поставить временное ограничение использования устройств.
- 6.Регулярно проверять историю действий ребенка за компьютером и в других устройствах.
- 7.Часто проводить время с детьми.

Учителя могут бороться с этими проблемами с помощью интерактивных методов обучения (дидактические игры, кластеры, интерактивный урок с применением аудио-видеоматериалов, круглый стол, метод проектов...).

Например, тесты в режиме онлайн, работа с электронными учебниками, презентации, вместо жестоких игр- играть или создать образовательные игры с помощью <https://quizizz.com>, <https://learningapps.org> и т.д. .

6. Список использованной литературы

1.Ю. С. Аветисян, Г.М. Нерсесян, Ш. С. Геворгян, С.В. Габриелян "Армянский язык и культура речи", ЕГУ 2021

2.Н.И.Формановская "Речевой этикет и культура общения", М.,2005

3.О.М.Фархитдинова "Психология и педогогика , Екатеринбург 2015

4.О.И. Ключко, Н.Ф.Сухарева "Педагогическая психология", Москва-Берлин 2015

5.<https://centerpetrova.ru/methods>

6.<https://scienceforum.ru/2016/article/2016026974>

