



Հանրապետական մանկավարժահոգեբանական կենտրոն

«Հանրակրթական դպրոցների ուսուցիչների և ուսուցչի օգնականների դասավանդման հմտությունների զարգացման ապահովում» ծրագիր

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Դպրոց՝ Վաղարշապատի Զորավար Անդրանիկի անվան N12 հիմնական դպրոց

Թեմա՝ Համակարգչային խաղերը որպես սովորողների սոցիալականացման միջոց տարրական դասարաններում

Վերապատրաստող, մենթոր՝ Փիրուզա Սարգսյան

Դասվար՝ Լուսինե Զաքարյան

Վաղարշապատ 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ-----	3
ԹԵՄԱ 1 ԽԱՂԻ ԴԱՍՏԻԱՐԱԿՉԱԿԱՆ ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ ԵՎ ԴՐԱ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ՄԵԹՈԴԻԿԱՆ -----	5
ԹԵՄԱ 2 ԵՐԵԽԱՅԻ ՍՈՑԻԱԼԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ՓՈԻԼԵՐԸ-----	9
ԹԵՄԱ 3 ՏՀՏ-Ի ԴԵՐԸ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆԻ ՍՈՑԻԱԼԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ԳՈՐԾՆԹԱՅՈՒՄ-----	11
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ-----	15
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ-----	16

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Դասավանդման նոր ձևերի և մեթոդների որոնումը մեր ժամանակներում ոչ միայն բնական երևույթ է, այլև անհրաժեշտ: Կրթության հումանիզացման համատեքստում զանգվածային կրթության գոյություն ունեցող տեսությունը և տեխնոլոգիան պետք է ուղղված լինեն ուժեղ անհատականության ձևավորմանը, որը կարող է ապրել և աշխատել շարունակաբար փոփոխվող աշխարհում, որը կարող է համարձակորեն մշակել վարքի սեփական ռազմավարությունը, կատարել բարոյական ընտրություն և պատասխանատվություն կրել դրա համար, այսինքն. ինքնազարգացող անհատականություն:

Խաղը երեխայի գիտելիքների, ստեղծագործության, մտավոր և հոգևոր զարգացման միջոց է: Խաղում աշխարհը բացվում է երեխայի առաջ: Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղում երեխաները սովորում են հարաբերությունների համակարգը, զարգանում, սովորում են իմաստություն, ձևավորվում են որպես անհատներ:

Խաղը բարդ սոցիալ-մշակութային երևույթ է, որը բազմաթիվ փիլիսոփայական, մշակութային, հոգեբանական և մանկավարժական ուսումնասիրությունների առարկա է: Առանձնահատուկ տեղ է գրավում երեխաների միջև կապ հաստատելու համար խաղի կիրառման հարցը: Իհարկե, այս շրջանում սովորելը հսկայական ժամանակ է պահանջում և տեսականորեն դառնում է առաջատար գործունեություն: Եվ, այնուամենայնիվ, խաղային գործունեությունը պետք է շարունակվի, քանի որ այն թույլ է տալիս լուծել տարիքային զարգացման խնդիրները: Այս տարիքում է, որ խաղի միջոցով կարող ես զարգանալ, մարզվել, ուղղել, կրթել: Առանց այս կարևոր «խաղի» շրջանի, դպրոցական տարիքում չի լինում հաջողակ ուսուցում, իսկ հետագայում չի լինում հասուն, լիարժեք անհատականության զարգացում:

Խաղի օգնությամբ երեխան հնարավորություն ունի իր մեջ զարգացնել որոշակի որակներ (ուժ, շարժումների համակարգում, ուշադրություն և այլն), ձեռք բերել նոր գիտելիքներ աշխարհի մասին, ապրել փորձառություններ, որոնք այս կամ այն պատճառով անհասանելի են առօրյա կյանքում: Խաղի գործունեությունը թույլ է տալիս վերարտադրել իրականությունը իրավիճակների խաղային մոդելների միջոցով, զարգացնել ֆանտազիա, բանականություն և խթանել ուսումը:

Խաղում, իր մասնակցի համար հեշտությամբ և աննկատ, երեխաները ձևավորում են մարդկանց հետ շփվելու և իրականության շրջակա օբյեկտների վրա ազդելու ունակություն: Գործունեության խաղային տեսակը ներառում է սոցիալապես ակտիվ մարդու վարքի փորձի յուրացում: Այսպիսով, խաղը երեխայի համար

տպավորությունները, գիտելիքներն ու հույզերը մշակելու և արտահայտելու ամենահասանելի և հետաքրքիր միջոցն է:

Թեմայի արդիականությունը

Ժամանակակից աշխարհում հաղորդակցության համար բավականաչափ միջոցներ կան: Մարդիկ տեղեկատվություն են ստանում բոլոր ոլորտներից՝ հեռուստատեսություն, ռադիո, թերթեր, ամսագրեր, ինտերնետ և այլն: Տարրական դպրոցական տարիքի երեխաների համար ավելի դժվար է կապ հաստատել, երբ նրանց կյանքում սկսվում է նոր փուլ՝ դպրոցը: Պետք է օգնել երեխային հաղթահարել առաջացած դժվարությունները: Հենց սա է խնդիրը այսօրվա աշխարհում: Դպրոցում առանձնահատուկ տեղ են գրավում պարապմունքների այնպիսի ձևերը, որոնք ապահովում են յուրաքանչյուր աշակերտի ակտիվ մասնակցությունը դասին, բարձրացնում գիտելիքների հեղինակությունը և սովորողների անհատական պատասխանատվությունը ուսումնական աշխատանքի արդյունքների համար: Այս խնդիրները կարող են հաջողությամբ լուծվել ուսուցման խաղային ձևերի տեխնոլոգիայի միջոցով:

Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է ուսումնասիրել համակարգչային խաղը որպես սովորողների սոցիալականացման միջոց:

Նպատակից բխում են հետևյալ խնդիրները՝

- Ուսումնասիրել թեմային առնչվող գիտաուսումնական գրականություն,
- Անդրադառնալ խաղային գործունեության էությանը,
- Ներկայացնել խաղերի տեսակները,
- Գործնականորեն կիրառել և գրանցել արդյունքները:

ԹԵՄԱ I

ԽԱՂԻ ԴԱՍՏԻԱՐԱԿՉԱԿԱՆ ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ ԵՎ ԴՐԱ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ՄԵԹՈԴԻԿԱՆ

Խաղի առաջացման և զարգացման պատմությունը հոգեբանական և մանկավարժական գրականության մեջ վաղուց է եղել: Խաղային ուսուցումը խորը պատմական արմատներ ունի: Հայտնի է, թե որքան բազմակողմանի է խաղը, այն սովորեցնում է, զարգացնում, կրթում, շփվում, զվարճացնում, հանգիստ տալիս: Բայց պատմականորեն նրա առաջին խնդիրներից մեկը ուսուցումն է: Կասկածից վեր է, որ խաղն իր սկզբնավորման գրեթե առաջին իսկ պահերից հանդես է գալիս որպես կրթության ձև, որպես իրական գործնական իրավիճակների վերարտադրման տարրական դպրոց՝ դրանք յուրացնելու համար: Մարդկային անհրաժեշտ գծերը, որակները, հմտություններն ու սովորությունները զարգացնելու, կարողությունները զարգացնելու համար: Նույնիսկ հին Աթենքում (մ.թ.ա. VI-IV դդ.) կազմակերպված կրթության և ուսուցման պրակտիկայի պաթոսը ներթափանցում էր մրցակցության սկզբունքը: Երեխաները, պատանիները, երիտասարդները մշտապես մրցում էին մարմնամարզության, պարի, երաժշտության, բանավոր վեճերում՝ ինքնահաստատվելով և կատարելագործելով իրենց լավագույն որակները: Ընդգծելով մանկավարժական գործընթացում խաղերի օգտագործման կարևորությունը՝ Պ. Ֆ. Կապտերը գրում է. «Տարբեր պատճառներով զարգացման մակարդակով իրենց տարեկիցների հետ մնացող երեխաները դպրոցում առանց խաղի փոխանակ զարգանան, կսկսեն հիմարանալ, գորշ, անբովանդակ, անիմաստ կյանք վարել, ժամանակը անցկացնել ապարդյուն: Եթե ուսուցիչն այնքան խելամիտ լինի, որ գիտելիքները կապի խաղերի հետ, կարողանա այդպիսի երեխաներին ակտիվ մարմնական գործունեություն ներկայացնող խաղային գործունեությունից հմտորեն տանել դեպի ուսումնական խաղաղ, կլանված, համեմատաբար նստակյաց գործունեություն, ապա նա ձեռք կբերի այսպիսի երեխաների ընդունակությունները բացելու բանալին, կկարողանա կառավարել նրանց զարգացումը և ցուցաբերել էականորեն կարևոր, անգնահատելի ծառայություններ նրանց ողջ հետագա կյանքում»¹:

Խաղում ձևավորվում են երեխայի հոգու բոլոր կողմերը՝ միտք, սիրտ, կամք, բնավորություն, բայց պայմանով, որ խաղը մնա երեխայի ազատ գործունեություն: Ուսուցիչը ստանձնոջմ է առաջատար դերը: Նա պետք է երեխաներին սովորեցնի խաղալ, օգնի և ուղղորդի:

Հայտնի է, որ խաղում նոր գիտելիքներ յուրացնող երեխաները շատ ավելի հաջողակ են, քան դասարանում: Ուսուցչի կողմից զարգացնող խաղերի կազմակերպումն իրականացվում է երեք հիմնական ուղղություններով՝ զարգացնող խաղի նախապատրաստում, դրա անցկացում և վերլուծություն:

Զարգացնող խաղի նախապատրաստումը ներառում է.

- խաղերի ընտրություն կրթության և վերապատրաստման խնդիրներին համապատասխան. գիտելիքների խորացում և ընդհանրացում, զգայական ունակությունների զարգացում, մտավոր գործընթացների ակտիվացում (հիշողություն, ուշադրություն, մտածողություն, խոսք) և այլն:
- Ընտրված խաղի համապատասխանության հաստատում որոշակի տարիքային խմբի երեխաների դաստիարակության և կրթության ծրագրային պահանջներին.
- Զարգացնող խաղի համար ամենահարմար ժամանակի որոշում (դասարանում կազմակերպված ուսուցման գործընթացում կամ դասերից և ռեժիմային այլ գործընթացներից ազատ ժամանակ):
- խաղացողների քանակի որոշում (ամբողջ խումբը, փոքր ենթախմբերը, անհատապես):
- ընտրված խաղի համար անհրաժեշտ դիդակտիկ նյութի պատրաստում.նա պետք է ուսումնասիրի և ըմբռնի խաղի ամբողջ ընթացքը, խաղի մեջ իր տեղը, խաղի կառավարման մեթոդները.
- նախապատրաստում երեխաների խաղին. նրանց հարստացնելով խաղային խնդիրը լուծելու համար անհրաժեշտ գիտելիքներով:

Ուսումնական խաղերի անցկացումը ներառում է.

- ✓ երեխաների ծանոթացում խաղի բովանդակությանը, դիդակտիկ նյութին, որը կօգտագործվի խաղի մեջ.
- ✓ խաղի ընթացքի և կանոնների բացատրություն. Միննույն ժամանակ, ուսուցիչը ուշադրություն է հրավիրում երեխաների վարքագծի վրա՝ խաղի կանոններին համապատասխան, կանոնների խստիվ կատարմանը (այն, ինչ նրանք արգելում են, թույլ են տալիս, սահմանում).
- ✓ ցույց տալ խաղային գործողություններ, որոնց ընթացքում ուսուցիչը երեխաներին սովորեցնում է կատարել գործողությունը ճիշտ՝ ապացուցելով, որ հակառակ դեպքում խաղը չի հանգեցնի ցանկալի արդյունքի,
- ✓ որոշել ուսուցչի դերը խաղում, նրա մասնակցությունը որպես խաղացող, երկրպագու կամ մրցավար. Խաղին ուսուցչի անմիջական մասնակցության չափը որոշվում է երեխաների տարիքով, պատրաստվածության աստիճանով, դիդակտիկ առաջադրանքի բարդությամբ, խաղի կանոններով: Խաղին

մասնակցելով՝ ուսուցիչը ուղղորդում է խաղացողների գործողությունները (խորհուրդ, հարց, հիշեցում);

Խաղի արդյունքների ամփոփումը վճռորոշ պահ է այն կառավարելու համար, քանի որ այն արդյունքներով, որոնք երեխաները հասնում են խաղում, կարելի է դատել դրա արդյունավետությունը, արդյոք այն կօգտագործվի հետաքրքրությամբ երեխաների անկախ խաղային գործունեության մեջ: Արդյունքներն ամփոփելիս ուսուցիչը շեշտում է, որ հաղթանակի ճանապարհը հնարավոր է միայն դժվարությունները հաղթահարելու, ուշադրության և կարգապահության միջոցով: Խաղի վերջում ուսուցիչը երեխաներին հարցնում է, թե արդյոք նրանց դուր է եկել խաղը և խոստանում, որ հաջորդ անգամ, երբ նրանք կարող են նոր խաղ խաղալ, այն նույնպես հետաքրքիր կլինի: Երեխաները սովորաբար անհամբեր սպասում են այդ օրվան:

Անցկացված խաղի վերլուծությունը միտված է բացահայտելու դրա պատրաստման և անցկացման եղանակները՝ ինչ մեթոդներ են արդյունավետ եղել նպատակին հասնելու համար, ինչը չի աշխատել և ինչու: Սա կօգնի բարելավել թե՛ նախապատրաստությունը, թե՛ բուն խաղը խաղալու գործընթացը, և հետագայում խուսափել սխալներից: Բացի այդ, վերլուծությունը հնարավորություն կտա բացահայտել երեխաների վարքի և բնավորության անհատական հատկանիշները և, հետևաբար, ճիշտ կազմակերպել նրանց հետ անհատական աշխատանքը: Խաղի նպատակին համապատասխան օգտագործման ինքնաքննադատական վերլուծությունը օգնում է խաղը փոփոխել, հարստացնել այն նոր նյութերով հետագա աշխատանքում:

Խաղը դառնում է ուսուցման մեթոդ և դառնում զարգացման միջոց, եթե դրանում հստակ սահմանված են դիդակտիկ առաջադրանքը, խաղի կանոններն ու գործողությունները: Նման խաղում ուսուցիչը դասարանին ծանոթացնում է կանոններին, խաղի գործողություններին և սովորեցնում, թե ինչպես դրանք կատարել: Երեխաները գործում են առկա գիտելիքներով, որոնք խաղի ընթացքում յուրացվում են, համակարգվում, ընդհանրացվում:

Ուսումնական խաղի միջոցով աշակերտը կարող է ձեռք բերել նաև նոր գիտելիքներ՝ շփվելով ուսուցչի հետ, իր հասակակիցների հետ, խաղացողներին, նրանց հայտարարություններին, գործողություններին դիտարկելու գործընթացում, հանդես գալով որպես երկրպագու, ստանում է բազմաթիվ նոր տեղեկություններ իր համար: Եվ դա շատ կարևոր է նրա զարգացման համար: Պասիվ, անվստահ, պակաս պատրաստված երեխաները, որպես կանոն, նախ ստանձնում են երկրպագուների դերը, մինչդեռ ընկերներից սովորում են, թե ինչպես խաղալ, որպեսզի կատարեն խաղային առաջադրանքը, դառնան հաղթող: Խաղը սկսելուց առաջ անհրաժեշտ է երեխաների մոտ դրա նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնել, խաղալու

ցանկություն: Սա ձեռք է բերվում տարբեր մեթոդներով. հանելուկների օգտագործում, քանավե՛ճ, անակնկալներ, հետաքրքիր հարց, հիշեցում այն խաղի մասին, որը երեխաները պատրաստակամորեն խաղում էին նախկինում: Ուսուցիչը պետք է խաղն այնպես ուղղի, որ չշեղվի ուսուցման այլ ձևի մեջ, դասերին՝ աննկատ: Խաղի հաջող կազմակերպման գաղտնիքը կայանում է նրանում, որ ուսուցիչը, սովորեցնելով երեխաներին, միննույն ժամանակ պահպանում է խաղը որպես երեխաներին հաճույք պատճառող, մտերմացնող, ընկերական հարաբերությունների ամրապնդում: Երեխաները աստիճանաբար սկսում են հասկանալ, որ խաղի մեջ իրենց պահվածքը կարող է տարբերվել, քան դասարանում: Այստեղ նրանք կարող են բուռն արձագանքել խաղացողների տարբեր գործողություններին՝ ծափ տալ, ուրախացնել, կարեկցել, կատակել: Ուսուցիչը օգնում է երեխաների մոտ խաղի ընթացքում պահպանել խաղային տրամադրությունը, որպեսզի նրանք միտիվացված լինեն : Սոցիալականացման գործընթացին մասնակցում է անհատի միջավայրը՝ ընտանիքը, հարևանները, հասակակից, դպրոցում, ԶԼՄ-ներում և այլն: Հաջող սոցիալականացման համար, ըստ Ն. Սմելսերի, անհրաժեշտ է երեք գործոնների գործողություն՝ ակնկալիքներ, վարքի փոփոխություններ և այդ ակնկալիքները բավարարելու ցանկություն: Անհատականության ձևավորման գործընթացը, նրա կարծիքով, տեղի է ունենում երեք տարբեր փուլերով.

- ✓ մեծահասակների վարքագծի երեխաների կողմից նմանակման և կրկնօրինակման փուլերը.
- ✓ խաղի փուլը, երբ երեխաները գիտակցում են վարքագիծը որպես դերի կատարում.
- ✓ խմբային խաղերի փուլ,

ԹԵՄԱ 2

ԵՐԵՒԱՅԻ ՍՈՑԻԱԼԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ՓՈԻԼԵՐԸ

Մանկավարժության մեջ «սոցիալականացում» հասկացությունը կապված է այնպիսի հասկացությունների հետ, ինչպիսիք են «կրթությունը», «վերապատրաստումը», «անձնական զարգացումը»:

Սոցիալականացում, անհատի վրա սոցիալական միջավայրի ներգործության գործընթաց, որի ընթացքում մշակվում են սոցիալական գործողության սուբյեկտ լինելու որակներ: Լայն իմաստով սոցիալականացումն ըմբռնվում է որպես սոցիալական ներգործության բոլոր կողմերի և սոցիալական բոլոր որակների ձևավորման արդյունք, նեղ իմաստով՝ այն ամենը, ինչ կապված է անհատի հիմնական որակների ձեռքբերման և անձնավորության վերածվելու հետ: Ըստ մի այլ տեսակետի, սոցիալականացումը սոցիալական նպատակների յուրացման պրոցեսն է, իսկ այդ նպատակներին հետևելու աստիճանը որոշում է սոցիալականացվածության մակարդակը: Սոցիալականացումը դիտվում է ֆիլոգենետիկական տեսանկյունով՝ որպես մարդու սեռային հատկանիշների ձևավորում, որը համընկնում է համաշխարհային-պատմական պրոցեսի հետ, և օնտոգենետիկական տեսանկյունով՝ որպես կոնկրետ տիպի անձնավորության ձևավորում: Որոշ հեղինակներ գտնում են, որ սոցիալականացումը կատարվում է ողջ կյանքի ընթացքում՝ փուլ առ փուլ, մյուսները՝ միայն սոցիալապես անհրաժեշտի ներանձնացման շրջանում, երբ սոցիալականը վերնաշենք է դառնում վարքի ժառանգական մեխանիզմների վրա և վերափոխում դրանք, իսկ անհատը հետագայում, որպես անձնավորություն, սկսում է սոցիալական հարմարման ընթացքը²:

Կրթությունը և ուսուցումը (նեղ իմաստով) հատուկ կազմակերպված գործունեություն է, որի նպատակն է անհատին (երեխային) սոցիալական փորձը փոխանցել և նրա մեջ ձևավորել վարքի, որակների և անհատականության որոշակի, սոցիալապես ցանկալի կարծրատիպեր: Դաստիարակության և սոցիալականացման գործընթացներն ընթանում են գուգահեռ և միաժամանակ միմյանցից անկախ, թեև ուղղված են անհատականության ձևավորմանը, կյանքում մարդու տեղը գտնելուն: Այս գործընթացների տարբերությունը կայանում է նրանում, որ դաստիարակությունը, որն իրականացվում է ընտանիքում, մանկապարտեզում, դպրոցում, կարող է ընդհատվել, բայց սոցիալականացումը շարունակվում է: Օրինակ, մեծահասակները, ովքեր խոսում են իրենց խնդիրների մասին, կարող են մեծ ազդեցություն ունենալ երեխայի վրա, բայց դա դժվար թե կարելի է անվանել

կրթական գործընթաց: Այսպիսով, հետևյալ սահմանումը ամենահարմարն է այս աշխատանքի համար.

Ցանկացած հասարակության մեջ մարդու սոցիալականացումը տարբեր փուլերում ունի առանձնահատկություններ: Կան տարբեր պարբերականացումներ, ուստի Ա.Վ. Մուդրիկն առաջարկում է սոցիալականացման փուլերը կապել մարդու կյանքի տարիքային պարբերականացման հետ: Դա բխում է նրանից, որ անձը սոցիալականացման գործընթացում անցնում է հետևյալ փուլերը.

մանկություն (ծննդից մինչև 1 տարեկան), վաղ մանկություն (1-3 տարի),

նախադպրոցական մանկություն (3-6 տարեկան), տարրական դպրոցական տարիք (6-10 տարեկան),

կրտսեր,

դեռահաս (10-12 տարեկան), մեծ պատանի (12-14 տարեկան),

վաղ երիտասարդություն (15-17 տարեկան),

երիտասարդ (18-23 տարեկան) տարիք, երիտասարդ (23-30 տարեկան), վաղ

հասունություն (30-40 տարեկան), ուշ հասունություն (40-55 տարեկան), ծերություն (55-65 տարեկան),

ծերություն (65-70 տարեկան), երկարակեցություն (70 տարեկանից բարձր):

Սոցիալական հոգեբաններ Ն.Վ.Անդրեենկովան և Յա.Ի. Գիլինսկին ընդգծում է, որ սոցիալականացումը ներառում է սոցիալական փորձի յուրացում հիմնականում աշխատանքային գործունեության ընթացքում: Նրանք առանձնացնում են երեք հիմնական փուլեր՝ նախածննդյան, ծննդաբերական և հետծննդյան փուլեր: Նախածննդյան փուլը բաժանվում է երկու շրջանի՝ վաղ սոցիալականացում, որը ներառում է երեխայի ծնունդից մինչև դպրոց մուտք գործելը, և ուսուցման փուլ, որն ընդգրկում է ուսման ողջ շրջանը:

Այսպիսով, սոցիալականացման փուլերի հարցում տարբեր մոտեցումներ կան: Ինչպես հայտնի է, Զ.Ֆրոյդի հոգեվերլուծության տեսանկյունից վաղ մանկության շրջանը առանձնահատուկ նշանակություն ունի անհատականության զարգացման համար: Սոցիալական հոգեբանության այլ դպրոցներ այսօր հատուկ շեշտադրում են դնում դեռահասության շրջանում սոցիալականացման ուսումնասիրության վրա: Կարելի է եզրակացնել, որ մանկության և պատանեկության շրջանները մեծ ազդեցություն ունեն սոցիալականացման փուլերի վրա: Խորհրդային ուսուցիչ Վ.Ա. Սուխոմլինսկին ընդգծել է, որ «խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի

միջոցով շրջապատող աշխարհի մասին գաղափարների և հասկացությունների կենսատու հոսքը հոսում է երեխայի հոգևոր աշխարհ: Խաղը կայծ է, որը բորբոքում է հետաքրքրասիրություն: Խաղի ձևը ուսուցչին թույլ է տալիս մի կողմից երեխաների հետ միասին մասնակցել միջոցառումներին, կազմակերպել այն, իսկ մյուս կողմից՝ ակտիվ և նպատակաուղղված ազդել նրանց վրա:

ԹԵՄԱ 3

ՏՀՏ-Ի ԴԵՐԸ ԿՐՏՄԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆԻ ՍՈՑԻԱԼԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Ներկա դարաշրջանում մարդ արարածը մուտք է գործել տեխնոլոգիաների մի այնպիսի ժամանակաշրջան, որն արագ տեմպերով փոփոխության է ենթարկում նրա կյանքը: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները, ցավոք սրտի, չեզոք միջոցներ չեն: ՏՏ-ներն ամենաշատ ազդեցությունը թողել են մարդկային կյանքի վրա և նրա համար ստեղծել են նոր աշխարհ:

ՏՏ-ներն այսօր տեղեկության ստացման և մշակման հզոր գործիքներ են, այդ պատճառով լիովին բնական է այդ միջոցների ներդրումը ժամանակակից ուսումնական գործընթացում:

Տեղեկատվական հասարակությունը պատճառ է դարձել, որ տեխնոլոգիաները մուտք գործեն նաև կրթական ոլորտ: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների հեղաշրջման հետևանքով հեղաշրջվել են նաև կրթական, տնտեսական ու մշակութային ոլորտները, և ստեղծվել է մի նոր աշխարհ:

Գաղտնիք չէ, որ ներկայումս հասարակության լայն շերտեր զրկված են սոցիալականացման դասական կառույցներից՝ ընտանիքից, ընկերներից, շրջապատից, և այս ամենի սփոփանքը գտնում են սոցիալական ցանցերում: Այսօր այդ մարդիկ իրենց փորձում են դրսևորել համացանցի միջոցով: Մակայն այս գործընթացն ունի բացասական գործոն, այն է՝ կախվածություն համակարգչից: Օրվա զգալի մասը անցկացնելով սոցիալական ցանցերում՝ մարդը ձեռք է բերում համացանցից, համակարգչից լուրջ կախվածություն, որը համարվում է դարի «հիվանդություններից»: Այս կախվածությունը ժամանակի ընթացքում խորանում է և բերում է նրան, որ մարդ սկսում է նախընտրություն տալ վիրտուալ աշխարհին՝

որպես նրա համար ավելի ընդունելի սոցիալական միջավայր: Համակարգչային կախվածությունը կարող է այնքան խորանալ, որ մարդիկ երբեմն սկսում են կորցնել կապն իրական աշխարհի հետ՝ գլխովին թաթախվելով վիրտուալ աշխարհ: Այս ամենը դրսևորվում է այն պատճառով, որ վիրտուալ աշխարհում հնարավորություն է տրվում ստեղծել այն աշխարհը, որն իրեն դուր է գալիս, շարժվել այն օրենքներով, որով ինքն է ցանկանում, և դրա համար ոչ մի բան չի լինի նրա հետ, նա ոչ մի պատասխանատվության չի ենթարկվի: Այս ամե-նը հանգեցնում է վիրտուալ աշխարհով իրականը փոխարինելուն:

Կրտսեր դպրոցականների մեծամասնության մոտ առաջանում է կախվածություն: Նրանք կարող են օրական մի քանի անգամ մտնել սոցիալական ցանցեր և նստել այնտեղ ժամերով: Այստեղից էլ առաջանում է դաժանություն, ագրեսիա, չարություն՝ ակարկոտություն և անտարբերություն շրջապատի հանդեպ: Չնայած իրականում առանց համացանցում շփման մարդ շարունակում է մնալ լիարժեք մարդ, բայց չի նկատում դա: Ամեն ինչ թաքնված է մարդու հոգեվիճակում, որովհետև «ապրելով» սոցիալական ցանցում մարդ կարող է ստեղծել իր համար ցանկալի կերպար, որը կարող է քիչ բանով հիշեցնել իրականը: Դրանով էլ կբարձրացնի իր ինքնագնահատականը: Չնայած քչերն են մտածում, որ անցկացնելով բազմաթիվ ժամեր համակարգչի դիմաց, զրկվում են իրական ուրախություններից, քանի որ վիրտուալությունը չես շոշափի: Իսկ ապրել կյանքը հնարած աշխարհում և կերպարում՝ այդպես մինչև հոգեկան խանգարումներն էլ հեռու չէ: Սակայն համացանցն ունի նաև իր դրական կողմերը: Գոյություն ունեն տարբեր կայքեր, որոնցում կրտսեր դպրոցականները կարող են լուծել մաթեմատիկական խնդիրներ, զարգացնել իրենց երևակայությունը: Համացանցի ևս մի առավելությունը տարածությունն է: Շատ կրտսեր դպրոցականներ հնարավորություն չունեն շփվելու իրենց ընկերների կամ բարեկամների հետ, որոնք գտնվում են նրանցից հեռու, բայց համացանցի օգնությամբ հնարավոր է կրճատել տարածությունը մկնիկի մի սեղմումով: Համակարգչով միջնորդված շփման վրա ազդում է նաև մարդու՝ նախկինում ստացած հաղորդակցման փորձը: Այսպիսով, կարելի է ասել, որ համակարգչային ցանցերում սոցիալականացման գործընթացի հետ միաժամանակ տեղի է ունենում անձի ռեսոցիալականացումը: Հոգեբանական առումով առավել

լուրջ վտանգներից մեկը, որ անհանգստացնում է մասնագետներին, այն է, երբ մարդու մոտ անհետանում է վիրտուալ և իրական շփումների միջև գոյություն ունեցող սահմանագիծը, որովհետև հոգեբանա-կան կախվածությունը առաջանում է հենց այն ժամանակ, երբ շփումը վիրտուալ ընկերների հետ դառնում է ավելի կարևոր, քան իրական ընկերների հետ շփվելը :

Այսօր արդեն անհնար է պատկերացնել ժամանակակից քաղաքակրթությունը էկրանային մշակույթից դուրս, որը փոխել է աշխարհի պատ-կերն ու մարդու ընկալման միջոցները և պայմանները: Հանդես գալով որպես XXI դարի անձի զարգացման ինֆորմացիոն միջոց՝ էկրանային մշակույթը ընդգծում է զանգվածային հաղորդակցման միջոցների կարևոր դերը ժամանակակից երիտա-սարդների կյանքում, որոշում է ժամանակակից մասնագետի բարոյական բնութա-գիրը, մեծ ազդեցություն է ունենում մասնագիտական-հաղորդակցական գործունեու-թյան արդյունավետության մեջ: Այսօր հեռուստացույցի առջև երկար ժամանակ անցկացնելը բացասաբար է ազդում երեխաների ընդհանուր ֆիզիոլոգիական և հոգեկան զարգացման վրա: Կրտսեր դպրոցականների համար շատ կարևոր է, որ նրանք այդ տարիքում ընկերների հետ խաղան բակում, քանի որ այդպես նրանց մոտորիկական, հուզական ոլորտն ու խոսքն ավելի լավ կզարգանան: Քանի որ կրտսեր դպրոցականները դեռևս չեն կարողանում տարբերակել ճիշտն ու սխալը, լավն ու վատը, կարելին և ոչ կարելին, չեն կարողանում քննադատաբար մտածել, ապա հեռուստացույցով ցուցադրվող ամբողջ ինֆորմացիան՝ ֆիլմերի, մուլտֆիլմերի և տարբեր հաղորդումների տեսքով, նրանց կողմից անգիտակցաբար յուրացվում է: Դրա արդյունքում կրտսեր դպրոցականներն ունենում են շրջապատի բավականին խեղաթյուրված պատկեր, որի վրա ներգործում են միաժամանակ էվո-լյուցիայի ուժերը, Աստված, կախարդները, այլմոլորակայինները և այլն:

Ամերիկացի հետազոտողներ Դորոտի և Դժերոմա Սինգերներն ուսումնասիրել են հեռուստացույցի ազդեցությունը կրտսեր դպրոցականների վրա և եկել են այն կարծիքին, որ այն կրտսեր դպրոցականները, որոնք հաճախ օգտագործում են հե-ռուստացույցը, կանգնած են մեծ ռիսկի առջև՝ մնալ աշխարհի մասին առանց խորը գիտելիքների. նրանք մյուս երեխաներից ավելի վատ են ընթերցում, դժվարանում են

տարբերակել իրականը երևակայականից, նրանց մոտ վատ է զարգացած երևակայությունը, վախենալով են ընկալում աշխարհը, նրանց հատուկ է բարձր տագնապայնությունը և ագրեսիվությունը: Այս ամենը հանգեցնում է նրան, որ, երբ երեխան գնում է դպրոց, նա ավելի վատ է պատրաստ լինում կյանքին, քան իր այն հասակակիցները, ովքեր ավելի շատ իրենց ժամանակն անցկացնում են դրսում:

Հեղինակները պնդում են, որ պետք է ոչ միայն հեռուստացույցի դիտման ժամանակը սահմանափակել, այլև հաղորդումների ընտրության ժամանակ հաշվի առնել կրտսեր դպրոցականների ընկալման առանձնահատկությունը հեռուստաինֆորմացիայի նկատմամբ՝ իրականությունը անիրականից չտարբերակելու կարողությունը, քննադատական մոտեցումը ստացած ինֆորմացիայի նկատմամբ:

Բազմաթիվ հետազոտողներ եկել են այն եզրակացության, որ հեռուստատեսադրությունը վատ է ազդում կրտսեր դպրոցականների և դեռահասների վարքի, արժեքային համակարգի վրա, ինչն էլ նրանց մոտ սխալ պատկերացում է ստեղծում իրականության վերաբերյալ, ցույց է տալիս, որ այս իրականության բաղկացուցիչ մասն են կազմում բռնությունը և իրավախախտումները

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով հանգեցինք այն եզրակացության, որ հաջողության հասնելու համար 21-րդ դարում միայն ակադեմիական գիտելիքները չեն կարող բավարարել արդյունավետ ուսուցմանը: Անհրաժեշտ են նաև որոշակի տեխնիկական հմտություններ, ուստի SS-ների ներառումը ուսուցման գործընթացում միայն կարող է նպաստել աշակերտների ընդհանուր զարգացվածությանը, եթե լուծվեն այն հիմնախնդիրները, որոնք առկա են ժամանակակից դպրոցներում:

SS-ների օգտագործմամբ ուղեկցվող դասերը նպաստում են ուսումնական նյութի ավելի հանգամանալի ընկալմանը, պայմանավորում են կրտսեր դպրոցականների տրամաբանական, ստեղծագործական մտածողության զարգացումը: Այսպիսի դասերի շնորհիվ կրտսեր դպրոցականները հաճույքով են կատարում առաջադրանքները, մեծ հետաքրքրություն են ցուցաբերում ուսումնական նյութի նկատմամբ: Փորձը ցույց է տվել, որ այն դասերը, որոնք ուղեկցվում են SS-ների կիրառմամբ, ավելի հետաքրքիր են, զվար-ճալի և ամենակարևորը՝ արդյունավետ կրթական արդյունքների տեսանկյունից:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Աստվածատրյան և ուրիշներ, ՏՀՏ-ների կիրառումը հանրակրթական դպրոցում, «Աստղիկ» հրատարակչություն, Երևան 2004:
2. Գյուլամիրյան Ջ., Թովուզյան Ա., Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները տարրական դպրոցում, «Մանկավարժ» հրատարակչություն, Երևան 2018:
3. Գևորգյան Ի., Պրեզենտացիան որպես սովորողի ստեղծագործական մտածողության զարգացման խթան, Մանկավարժական միտք, «Զանգակ» հրատարակչություն, Երևան 2003:
4. Հակոբյան Գ., Հակոբյան Ջ., Ուսուցման գործընթացում տեխնիկական միջոցների կիրառման հարցեր, «Մանկավարժություն» գիտամեթոդական ամսագիր, հատոր 3, Երևան 2017: