

«ԵՐԵՎԱՆԻ ԳԱԳԻԿ ՍՏԵՓԱՆՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ N° 135
ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ
ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝	<i><<Մանկավարժական նոր տեխնոլոգիաների կիրառումը աշակերտների կրթության մեջ ինֆորմատիկա առարկայից>></i>
Ուսուցիչ՝	<i><<Երևանի Հրանտ Մաթևոսյանի անվան հիմնական դպրոց>> ՊՈԱԿ Թորոսյան Լիլիթ Հարությունի</i>
Խումբ՝	
Վերապատրաստող՝	<i>Հովհաննիսյան Լիլիթ</i>

Բովանդակություն

Ներածություն.....	3
Գլուխ 1. Տեղեկատվական հաղորդակցման տեխնոլոգիաների կիրառումը դպրոցում.....	5
Գլուխ 2. Ժամանակակից մանկավարժական ինտերակտիվ տեխնոլոգիաներ.....	10
Գլուխ 3. Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառման դրական և բացասական կողմերը ուսումնական գործընթացում	14
Եզրակացություն.....	15
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	16

Ներածություն

Ժամանակակից հանրակրթական դպրոցի նպատակն է սովորողներին ոչ միայն գիտելիքներով զինելը, այլ նաև որպես անհատների զարգացնելը և կատարելագործելը: Անհրաժեշտ է հաշվի առնել սովորողների անհատական հնարավորությունները և տարիքային առանձնահատկությունները օբյեկտիվ իրականության օրինաչափությունների ճանաչման համար: Սովորողների հնարավորություններին և կարողություններին համապատասխան՝ մշակել ուսուցման կազմակերպման ձևեր և մեթոդներ, որոնք կհամապատասխանեն հանրակրթական դպրոցի ինֆորմատավորմանը:

Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոցների: Ուսուցման նպատակի նման ընկալումը չափազանց արդիական է և միաժամանակ ունի շատ խոր և հին արմատներ:

Քանի որ աշակերտների մտավոր ակտիվությունը օրըստօրե մեծանում է, ուստի ուսուցչից պահանջվում է խթանել նրանց մտավոր գործունեությանը: Այդ պատճառով ժամանակակից ուսուցիչների հիմնական խնդիրը արդյունավետ ուսուցման մեթոդների և ուսուցման ձևերի մշակումն է, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը, որը կնպաստի աշակերտների մտավոր գործունեության ակտիվացմանը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը:

Ամենաարդյունավետ մեթոդներից են խաղային և համակարգչային տեխնոլոգիաների օգտագործումը ուսումնական գործընթացում:

Հետազոտության նպատակը՝

1. Ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաները;
2. Պարզել խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ուսուցման մեջ, դրանց գործառույթները, առանձնահատկությունները, թերություններն ու առավելությունները
3. Որոշել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությունը ինֆորմատիկայի դասավանդման գործընթացում:

Հետազոտության խնդիրները՝

1. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ դասի արդյունավետության ապահովումը,
2. Աշակերտների ուշադրության կենտրոնացումը,
3. Դասապրոցեսի դրական արդյունքի ապահովումը:

Գլուխ 1. Տեղեկատվական հաղորդակցման տեխնոլոգիաների կիրառումը դպրոցում

Երկիր մոլորակի վրա ծավալված գիտատեխնիկական առաջընթացը, որը տարբեր ժամանակաշրջաններում ընթանում էր տարբեր արագություններով, իր ազդեցությունն է թողել նաև կրթական համակարգի վրա: 21-րդ դարի սկզբնական շրջանը մարդկության պատմության մեջ աննախադեպ է իր տեխնիկատեխնոլոգիական զարգացման և՛ տեմպերով և՛ դրանց հախուռն մուտքով հասարակական կյանքի բոլոր ոլորտներ, այդ թվում՝ նաև կրթական համակարգ: Արդի ժամանակաշրջանում կան ուսուցման տեխնիկական բազմաթիվ ու բազմազան միջոցներ՝ կինոպրոյեկտորներ, տեսաձայնագրիչներ, գրաֆապրոյեկտորներ, համակարգիչներ, համակարգչային համակարգեր և այլն: Համակարգչային ուսուցման գործիքները, կոչվում են նաև ինտերակտիվ, քանի որ դրանք հնարավորություններ ունեն «պատասխանելու» սովորողի և ուսուցչի գործողություններին, նրանց հետ երկխոսության մեջ են մտնում, ինչը համակարգչային գործիքների օգտագործմամբ տեխնոլոգիայի հիմնական առանձնահատկությունն է:

Դպրոցում մեծ տարածում են ստացել համակարգիչները, որոնք օգտագործում են ցանկացած ուսումնական առարկայի ուսումնասիրության համար:

Համակարգիչը կարող է օգտագործվել ուսումնական գործընթացի բոլոր փուլերում

- Նոր նյութի ներկայացում
- Ամրագրում
- Կրկնություն
- Վերահսկողություն
- Գնահատում:

Միաժամանակ աշակերտի համար համակարգիչը կարող է կատարել տարբեր գործառույթներ՝ ուսուցիչ, աշխատանքային գործիք, ուսումնասիրության օբյեկտ: Ուսուցման տեխնիկական միջոցները մշտապես կատարելագործվում են:

Վերջին տարիներին շատ ավելի հաճախ է բարձրացվում դպրոցում նոր ինֆորմացիոն տեխնոլոգիաների օգտագործման հարցը: Այսինքն՝ ոչ միայն նոր տեխնիկա, այլև նոր դասավանդման ձևեր, նոր մեթոդներ, դասավանդման նոր մոտեցում: Ուսուցչի խնդիրն է՝ յուրաքանչյուր սովորողի համար ստեղծել այնպիսի միջավայր, օգտագործել այնպիսի մեթոդներ, որը յուրաքանչյուրին հնարավորություն կտա ցուցաբերել ակտիվություն և ստեղծագործական միտք: Ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաները, ինչպիսիք են, համագործակցության ուսուցումը, նախագծային մեթոդը, նոր ինֆորմացիոն տեխնոլոգիաների օգտագործումը, համացանցը, օգնում են իրականացնել դասավանդման աշակերտակենտրոն մոտեցում, ապահովվում են անհատական ուսուցում՝ էլնելով սովորողի հնարավորություններից, մակարդակից, հակումներից:

Ուսուցման թվայնացումն անխտիր կապված է այն փաստի հետ, որ համակարգիչը հանդիսանում է մտավոր զարգացման աղբյուր իր բոլոր առումներով:

Աշակերտների համար մեղիադասերը մեծ հետաքրքրություն են առաջացնում, իսկ դասերի ժամանակ հետաքրքրություն առաջացնելը և դրանք որպես գիտելիքի յուրացման արդյունավետ շարժառիթ պահպանելը անհրաժեշտ է և շատ օգտակար:

Տեղեկատվական հաղորդակցման տեխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները՝

- Դասին տեսանելիության օգտագործման մակարդակի բարձրացում
- Աշխատանքի արտադրողականության բարձրացում
- Ինֆորմատիկայի հետ միջառարկայական կապերի հաստատում
- Ինֆորմատիկայի և պատմության ուսուցիչների ղեկավարությամբ հնարավոր է դառնում կազմակերպել սովորողների նախագծային գործունեություն
- Ժամանակակից կրթական համակարգերում դրանք անչափ գործունակ միջոց են խթանում են ստեղծագործ մտածողությունը
- Օգնում են սովորողներին ակտիվորեն ընդգրկվել ուսումնական գործընթացում, խորացնել ուսուցանվող նյութի իմացությունը
- Բարձրացնել առաջադիմությունը և հետաքրքրվածությունը
- Ստանալ անձնական պահանջումներին ավելի համապատասխան գիտելիքներ

- Դրանք նպաստում են մանկավարժների աշխատանքի որակի բարձրացմանը, նրանց մասնագիտական գիտելիքների ու ՏՀՏ հմտությունների զարգացմանը
- ՏՀՏ-ները թույլ են տալիս դասավանդողին ու սովորողին հաղորդակցվել միևնույն միջավայրում և նույն լեզվով:

Միևնույն ժամանակ, առկա են բավարար թվով խնդիրներ՝ կապված կրթական գործընթացում տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ներդրման և սովորողների հաջողության, դպրոցականների հոգեբանական և ֆիզիկական առողջության վրա դրանց բացասական ազդեցության հետ.

- Մեծ քանակությամբ տեղեկատվության ընկալման դժվարություն մոնիտորի էկրանից
- Ուղղակի և կանոնավոր վերահսկողության բացակայություն ուսումնական ծրագրի իրականացման ընթացքում
- Ուսուցիչ – աշակերտ փոխգործակցության խախտում: Համակարգիչը չի կարող ամբողջությամբ փոխարինել ուսուցչին: Միայն ուսուցիչը կարող է հետաքրքրել սովորողներին, արթնացնել նրանց հետաքրքրասիրությունը, շահել նրանց վստահությունը, ուղղորդել, պարզաստրել նրանց ջանքերը:

Չնայած այս խնդիրներին, հարկ է նշել, որ տեղեկատվական տեխնոլոգիաները.

- Կավիճով գրված պատկերի որակը չի կարող համեմատվել էկրանի վրայի կոկիկ, պայծառ, հստակ և գունավոր պատկերի հետ
- գրատախտակի և կավճի օգնությամբ դժվար է և անհարմար տարբեր գործիքների օգնությամբ բացատրել աշխատանքը
- շնորհանդեսի ներկայացման ժամանակ, նույնիսկ պրոյեկտորի օգտագործման դեպքում, սովորողի աշխատանքային տարածքը բավականին լավ լուսավորված է
- տեսանելի մակարդակի բարձրացում դասի ժամանակ
- դասի արդյունավետության բարձրացում
- միջառարկայական կապերի հաստատում:¹

¹ . Николенко, Л.А. Игры в педагогическом процессе. Методические рекомендации /Л.А.Николенко. -М.:Просвящение,1997.

Ստեղծող և SՅՏ օգտագործող դասավանդողը ստիպված է մեծ ուշադրություն հատկացնել ուսումնական նյութի մատուցման տրամաբանությանը, որը դրական է անդրադարձում սովորողների գիտելիքների մակարդակի վրա: Երեխաները սկսում են ընկալել այն որպես ունիվերսալ գործիք մարդկային գործունեության ցանկացած բնագավառի աշխատանքի համար, այլ ոչ թե որպես գործիք՝ խաղալու համար: Ուսուցման նպատակի նման ընկալումը չափազանց արդիական է և միաժամանակ ունի շատ խոր և հին արմատներ:

Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ներդրումն ապահովում է

- ուսումնառության համար հնարավորինս կյանքին մոտ իրական միջավայր
- շփման, հաղորդակցության իրական փորձառություն
- տեղեկատվության ձեռքբերման, վերլուծության ժամանակակից գործիքներ
- հետադարձ կապի, կշռադատման ու գնահատման հնարավորություն

Տեղեկատվական հաղորդակցման տեխնոլոգիաները սովորողների համար հնարավորություն են ստեղծում ձեռք բերել

- տեղեկություն ինքնուրույն որոնելու, ընտրելու, հավաքելու, ուսումնասիրելու և դասակարգելու կարողություն
- տեխնոլոգիական համակարգերը, տեղեկատվությունն ու ծրագրերը պատասխանատվությամբ օգտագործելու կարողություն
- ուսումնառության մակարդակը բարձրացնելու, արդյունավետությունը մեծացնելու և ստեղծագործական մոտեցումը խթանելու նպատակով տեխնոլոգիաներ կիրառելու կարողություն
- իրական կյանքում խնդիրներ լուծելու և դրանց ռազմավարությունների զարգացման, ինչպես նաև տեղեկացվածության արդյունքում որոշումներ կայացնելու համար տեխնոլոգիական միջոցներ կիրառելու կարողություն:



ՏՀ տեխնոլոգիաներն օգտագործում են հետևյալ նպատակներով՝

- նյութի նկատմամբ հետաքրքրություն զարգացնել
- միավորել զգայական պատկերները, միջառարկայական գուգահեռությունները և իրական կյանքի հետ կապը
- ուսուցումը հարմարեցնել սովորողների ուսումնառության անհատական ոճերին:

Տեխնոլոգիաները ուսուցման գործընթացում կարող են հանդես գալ որպես՝

- դասավանդման գործիք՝ ուսուցչի համար
- հետազոտության գործիք՝ ուսուցչի և աշակերտի համար
- դասի կազմակերպման, կառուցման գործիք ուսումնառության և գործունեության գործիք:

Գլուխ 2. Ժամանակակից մանկավարժական ինտերակտիվ տեխնոլոգիաներ

Դպրոցում յուրաքանչյուր առարկայի դասավանդումը այնպես պետք է կազմակերպվի, որ աշակերտների համար լինի հետաքրքիր, որպեսզի նրանք ձգտեն ստանալ նոր գիտելիքներ, և ուսուցիչը ստիպված չլինի պարտադրել նրանց սովորել ուսումնական նյութը: Տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաների լայն կիրառման, համակարգչային տեխնիկայի արագ զարգացման շնորհիվ դպրոցականների շրջանում ինֆորմատիկա առարկայի նկատմամբ հետաքրքրությունը բավականին մեծ է: Դասարանում արդեն իսկ համակարգչի օգտագործումն ինքնին գրավիչ է երեխաների համար: Բայց մյուս կողմից, շատ աշակերտներ համակարգիչը կապում են բացառապես խաղերի և սոցիալական ցանցերում հաղորդակցության հետ, պետք է սովորեցնել, թե ինչպես օգտագործել համակարգիչը կրթական նպատակով:

Ուսուցիչը դասը պետք է պլանավորի այնպես, որպեսզի՝

- օգնի աշակերտներին ինքնուրույնաբար գիտելիքներ ձեռքբերելու,
- ուսուցման ընթացքում գլխավոր ծանրաբեռնվածությունն ընկնի ոչ թե աշակերտի հիշողության, այլ մտածողության վրա,
- ուսուցումը լինի ոչ թե վերարտադրողական, այլ ստեղծագործական գործունեություն:

Ուսուցման ինֆորմացիոն տեխնոլոգիաները պետք է մշակվեն դասական դիդակտիկ սկզբունքների հաշվով: Համակարգչային ուսուցումը սահմանել է երկու նոր սկզբունքներ՝ ուսուցման անհատականացման և ակտիվության: Հիմնականում, համակարգչային ուսուցման տեխնոլոգիան հետազոտվել է երկու ուղղություններում՝ վիզուալացումում և ուսումնական գործունեության ակտիվացումում:

Մինչդեռ հենց դիդակտիկայի կառուցվածքի ուսումնասիրումը որպես դիդակտիկ սկզբունքների տեսությունների, ուսումնական մեթոդների, ուսումնական ծրագրերի և դասագրքի համակարգչային տեսության միակցություն, թույլ է տալիս

կառուցվածքի յուրաքանչյուր տարրում սահմանել որպես ընդհանուր ու մասնակի, որը վերաբերում է ուսուցման տեղեկատվական տեխնոլոգիաներին:

Առաջին հերթին, ուսուցման տեղեկատվական տեխնոլոգիան համարվում է նոր մեթոդական համակարգ, որը թույլ է տալիս սովորողին ուսումնասիրել ոչ թե որպես օբյեկտ, այլ ուսուցման սուբյեկտ, իսկ համակարգիչը՝ որպես ուսուցման միջոց: Աշակերտն անցնում է նոր կատեգորիայի այն պատճառով, որ ըստ ձևի համակարգչային ուսուցումը համարվում է անհատական, ինքնուրույն, բայց իրականացվում է ընդհանուր մեթոդիկայով, իրականացված ուսումնական ծրագրում:

Համակարգիչը որպես ուսուցման միջոց համարվում է անտոկոս մանկավարժության պատմությունում, քանի որ իր մեջ միավորում է ինչպես ուսուցման միջոցը, այնպես էլ սուբյեկտը՝ ուսուցչին:

Առաջացել է դիդակտիկ տեխնոլոգիայի տեսության մշակման անհրաժեշտություն, որը համարվում է կրթության տեղեկատվական տեխնոլոգիայի մի մասը: Բացի այդ, ուսուցման ինֆորմացիոն տեխնոլոգիաները պահանջել են մի ընդհանուր սկզբունքի հիմնավորում, բացահայտում, որը թեպետ և առկա էր ուսուցման ընթացքում, բայց չէր համարվում հիմնական: Խոսքը գնում է սովորողի և ուսուցանողի միջև երկխոսության կազմակերպմանը, հաղորդակցմանը՝ տվյալ դեպքում համակարգչի և աշակերտի միջև: Միայն համակարգչին բնորոշ այդ նոր սկզբունքը կարելի է անվանել հաղորդակցման կոգնիտիվության սկզբունք:

Համակարգչային դիդակտիկ խաղերը դառնում են միջոցներ համակարգչային պատրաստվածության, ծանոթացման, ծրագրավորման լեզուների համար:

Համակարգչային խաղերը կիրառվում են որպես դիդակտիկ միջոց ուսուցման դեպքում ամենատարբեր առարկայական սահմաններում: Խաղը՝ երեխայի աշխատանքն է՝ Երեխան, հետևելով մեծահասակների գործունեությանը, փոխանցում է այն խաղի:

Շատ խաղեր պատրաստի բովանդակությամբ և կանոններով՝ ստեղծվում են ներկայումս մանկավարժների կողմից: Կանոններով խաղերը նախատեսված են երեխայի անձի որոշակի հատկանիշների ձևավորման և զարգացման համար: Նախադպրոցական մանկավարժությունում ընդունված է խաղերը բաժանել

պատրաստի բովանդակությամբ և կանոններով՝ դիդակտիկ, շարժական և երաժշտական:

Դիդակտիկ խաղերի հիմնական առանձնահատկությունը սահմանվում է նրանց անվանումով՝ սրանք ուսուցանող խաղեր են: Նրանք ստեղծվում են մեծահասակների կողմից՝ դաստիարակության և կրթության նպատակով:

Դիդակտիկ խաղերի առանձնահատուկ գծեր են համարվում նրանց օրինաչափությունը, պլանավորումը, ուսումնական նպատակի քանակը և ենթադրվող արդյունքը, որ կարող են տարբերակվել հստակ ձևով: Դիդակտիկ խաղերը, որպես կանոն, սահմանափակ են ժամանակում:

Շատ կարևոր է համարվում դիդակտիկ խաղերի զարգացնող ազդեցությունը՝ շարժական ապարատի, պսիխոմոտորիկայի, վարքի նորարարությունների զարգացումը կանոնների, նույնականացման մեխանիզմի, հուզմունքների համապատասխան, կարողությունը պատկերացնել իրեն օտար դերում, կարողությունների ձևավորումը, պլանավորել, գնահատել սպասվող գործողությունները, կողմնորոշվել իրավիճակում, համագործակցության նորարարությունների զարգացում, մի շարք անձնական որակներ (համբերություն, կայունություն, վերահսկում):

Այդ պատճառով կարևոր է համարվում երեխաների նպատակուղղված կրթությունը հենց խաղի ընթացքում, նրա բովանդակության, գործողությունների միջոցների, կանոնների բացատրումը, երեխաների սովորեցումը ինքնավերահսկմանը և փոխվերահսկմանը՝ խաղի անցկացման ընթացքում:

Կարևոր տեղ դիդակտիկ խաղերը զբաղեցնում են նախադպրոցականների ծանոթացումում՝ շրջակա աշխարհի հետ, նրա մասին պատկերացումների լայնացումում և հարստացումում:²

Դիդակտիկ խաղերի շրջանակներում ուսուցման նպատակները ձեռք են բերվում խաղային առաջադրանքների լուծման միջոցով: Խաղի անցկացման դեպքում ուսուցիչը ներկայանում է միաժամանակ որպես երկու փոխկապակցված, բայց

² Мухина С. А., Соловьева А. А. Современные инновационные технологии обучения. М.: 2008

իրարից տարբերվող ձևերի կազմակերպիչ՝ խաղային և կրթագիտակցական, ձգտում է ոչ միայն հասնել դիդակտիկ նպատակների, այլ նաև պահպանել և զարգացնել տպավորվածություն, հետաքրքրություն, ինքնուրույնություն երեխաների մոտ:

Շատ կարևոր է համարվում դիդակտիկ խաղերի զարգացնող ազդեցությունը՝ շարժական ապարատի, պսիխոմոտորիկայի, վարքի նորարարությունների զարգացման կանոնների, նույնականացման մեխանիզմի, հուզմունքների համապատասխան, կարողությունը պատկերացնել իրեն օտար դերում, կարողությունների ձևավորումը, պլանավորել, գնահատել սպասվող գործողությունները, կողմնորոշվել իրավիճակում, համագործակցության նորարարությունների զարգացում, մի շարք անձնական որակներ (համբերություն, կայունություն, վերահսկում):

Այսպիսով, համակարգիչները համարվում են բավական արդյունավետ միջոց դպրոցում գիտելիքների ստացման դեպքում: Փոխարենը կիրառելու համակարգչային տեխնոլոգիաները ինֆորմացիայի տարածման համար, համակարգիչները պետք է կիրառվեն գիտելիքների բոլոր սահմաններում որպես միջոցներ, որոնք օգնում են աշակերտին խորհելով և քննադատորեն դատել պատկերացումները, որոնք նրանք ուսուցանում են: Համակարգչի կիրառումը որպես ուսուցման միջոց կիրառական ծրագրերի կիրառման ճանապարհով՝ նպաստում է նյութի առավել արագ և առավել ամբողջական յուրացմանը, քան ներկայումս արդեն առկա ուսուցանող համակարգչային ծրագրերի կիրառման դեպքում:³

Համակարգիչները կրթության ժամանակ հարկավոր է կիրառել միայն այն ժամանակ, երբ նրանք ապահովում են գիտելիքների ստացում, որոնք անհնար է կամ բավական բարդ է ստանալ առանց համակարգչային տեխնոլոգիաների: Բայց շատ կարևոր է կրթությունը կառուցել այնպես, որպեսզի աշակերտը հասկանա, որ խնդիրն ինքն է լուծում, այլ ոչ թե մեքենան, որ միայն նա է պատասխանատվություն կրում ընդունված որոշումների հետևանքների համար:

³ Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии, М.: 2011.

Գլուխ 3. Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառման դրական և բացասական կողմերը ուսումնական գործընթացում

1. Դասին տեսանելիության օգտագործման մակարդակի բարձրացում;
2. Աշխատանքի արտադրողականության բարձրացում;
3. Ինֆորմատիկայի հետ միջառարկայական կապերի հաստատում;
4. Ինֆորմատիկայի և պատմության ուսուցիչների ղեկավարությամբ հնարավոր է դառնում կազմակերպել սովորողների նախագծային գործունեություն;
5. Ժամանակակից կրթական համակարգերում դրանք անչափ գործունակ միջոց են՝ խթանում են ստեղծագործ մտածողությունը;
6. Օգնում են սովորողներին ակտիվորեն ընդգրկվել ուսումնական գործընթացում, խորացնել ուսուցանվող նյութի իմացությունը;
7. Բարձրացնել առաջադիմությունը և հետաքրքրվածությունը;
8. Ստանալ անձնական պահանջմունքներին ավելի համապատասխան գիտելիքներ;
9. Դրանք նպաստում են մանկավարժների աշխատանքի որակի բարձրացմանը, նրանց մասնագիտական գիտելիքների ու ՏՀՏ հմտությունների զարգացմանը;
10. ՏՀՏ-ները թույլ են տալիս դասավանդողին ու սովորողին հաղորդակցվել միևնույն միջավայրում և նույն լեզվով:



Եզրակացություն

Հասարակության զարգացումն այսօր թելադրում է նոր տեղեկատվական տեխնոլոգիաների օգտագործման անհրաժեշտությունը կյանքի բոլոր ոլորտներում: Ժամանակակից դպրոցը չպետք է հետ մնա ժամանակի պահանջներից, ինչը նշանակում է, որ ժամանակակից ուսուցիչը իր գործունեության մեջ պետք է օգտագործի համակարգիչ, քանի որ դպրոցի հիմնական խնդիրն է կրթել նոր սերնդի գրագետ, մտածող քաղաքացիներ, ովքեր կարող են ինքնուրույն գիտելիքներ ձեռք բերել:

Ինչպես պարզվեց, տեղեկատվական տեխնոլոգիաները կարող են մեծ օգուտ տալ պատմության ուսուցչին: Դա պայմանավորված է նրանով, որ ինֆորմատիկա առարկայի առանձնահատկությունը ենթադրում է մշտական աշխատանք պատկերազարդ նյութի հետ: Համացանցից վերցված տեղեկատվությունը մեծացնում է տեղեկատվության քանակը, թույլ է տալիս կիրառել ինտերակտիվ տեխնոլոգիաներ:

Նոր տեղեկատվական տեխնոլոգիաները չեն փոխարինի ուսուցիչներին ու դասագրքերին, դրանք նոր հնարավորություններ են ստեղծում ողջ կրթական համակարգի զարգացման համար: Ժամանակակից կրթության հրատապ խնդիր է ոչ թե տեխնոլոգիաների զարգացումը հանուն տեխնոլոգիաների, այլ դրանց օգտագործումը հանուն սովորողների գիտելիքների և սովորելու նկատմամբ հետաքրքրության պահպանման և զարգացման, որի արդիականացման գործում առանձնահատուկ դեր է հատկացվում կրթության տեղեկատվականացմանը:

- Ձևավորում են մոտիվացիայի բարձր աստիճան
- Բարձրացնում են հետաքրքրությունը ուսումնական գործընթացի նկատմամբ
- Բարձրացնում են ուսուցման ինտենսիվությունը
- Թույլ են տալիս հասնել ուսուցման անհատականացման
- Ապահովում են արդյունքների գնահատման օբեկտիվությունը
- Բարձրացնում են ինքնուրույն աշխատանքի տեսակարար կշիռը:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Николенко, Л.А. Игры в педагогическом процессе. Методические рекомендации /Л.А.Николенко. -М.:Просвящение,1997.
2. Мухина С. А., Соловьева А. А. Современные инновационные технологии обучения. М.: 2008
3. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии, М.: 2011.