

**ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ  
ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ**

**«ԱՇՏԱՐԱԿԻ Ն. ՍԻՍԱԿՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԹԻՎ 5 ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ**

**ՀԵՐԹԱԿԱ Ն ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ  
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ**

**ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

Առարկա՝	Ինֆորմատիկա
Մասնակից՝	Արմեն Անդրեասյան
Թեմա՝	Ժամանակակից տեխնոլոգիայի կիրառման դրական և բացասական կողմերը ուսումնական գործընթացում
Ղեկավար՝	Վարդանուշ Հովհաննիսյան

ԱՇՏԱՐԱԿ 2023

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ .....	3
ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ ԵՎ ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ .....	4
ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԴՐԱԿԱՆ ԿՈՂՄԵՐԸ .....	5
ԹՎԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԲԱՑԱՍԱԿԱՆ ԿՈՂՄԵՐԸ .....	10
ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՄԵՋ .....	13
ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԱԶԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ ՍՈՎՈՐՈՂԻ ՖԻԶԻԿԱԿԱՆ ԵՎ ՀՈԳԵԿԱՆ ԱՌՈՂՋՈՒԹՅԱՆ ՎՐԱ .....	14
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ .....	18
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ .....	19

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Թվային տեխնոլոգիաների արագ զարգացումը, տարածումը տարբեր ոլորտներում, կենցաղում, աշխատանքի և հանգստի ոլորտներում չէր կարող չփոխել ուսուցչի և սովորողների վերաբերմունքը թվային սարքերի, տեխնոլոգիաների կիրառման վերաբերյալ:

Տեխնոլոգիաները հայտնվել են սովորողների կյանքում վաղ տարիքից և ուղեկցում են նրանց տարբեր ոլորտներում: Բայց կրթության մեջ տեխնոլոգիան միայն թվային սարքերի օգտագործումը չէ, այլ այն, ինչը հեշտացնում է սովորողի և ուսուցչի փոխգործակցությունը, ինչը բարձրացնում է ուսումնական գործընթացի արդյունավետությունը, որակը: Երիտասարդ սերնդի մոտ սովորելու և աշխատելու ցանկությունը հասել է ամենացածր մակարդակին, և ուսուցիչները մրցում են հեռախոսների, պլանշետների և նոութբուքերի անհամար զվարճանքի տարբերակների հետ: Տեխնոլոգիան կարող է դիտվել որպես կրթության բազմաթիվ խնդիրների մեղավորը կամ այն կարող է օգտագործվել փոխգործակցության և արդյունավետությունը բարելավելու համար:

Թվային կրթությունը նոր հնարավորություններ է ստեղծում ուսուցման գործում, ի հայտ գալիս անհատականացված ուսուցման հնարավորություններ, համագործակցության նոր մոդելներ, և նորարարական, գրավիչ ուսուցման ռազմավարությունների շրջանակն ընդլայնվում է: Բայց բացի կրթության մեջ ժամանակակից տեխնոլոգիաների ակնհայտ առավելություններից, կան նաև թերություններ՝ «որոգայթներ», որոնց բախվում են ուսուցիչները դրանք կիրառելիս:

Ցանկացած տեխնոլոգիայի սխալ կիրառությունը բերում է հակառակ ազդեցություն:

## ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ ԵՎ ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ

Հետազոտության նպատակն է.

1. Պարզել կրթության տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաների կիրառման դիդակտիկ հիմքերը սովորողների ուսումնական գործընթացում:
2. Առաջարկել ուսուցման ընթացքում թվային սարքերի նպատակային օգտագործման ուղիներ:

Հետազոտության նպատակին համապատասխան դրվել են հետևյալ խնդիրները.

1. Բացահայտել թվային տեխնոլոգիաների դրական և բացասական կողմերը:
2. Ուսումնասիրել ուսումնական գործընթացում թվային սարքերի նպատակային կիրառման հնարավորությունները:
3. Ուսումնասիրել թվային սարքերի անընդհատ կիրառման ազդեցությունը հոգեկան և ֆիզիկական առողջության վրա:

## ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԴՐԱԿԱՆ ԿՈՂՄԵՐԸ

1. Տեխնոլոգիան թույլ է տալիս ավելի շատ մեթոդներ և հնարներ կիրառել ուսումնառության ընթացքում և արագ արդյունքներ հավաքագրել:

Ժամանակակից տեխնոլոգիաները թույլ են տալիս սովորողներին դառնալ ուսումնական գործընթացի ավելի ակտիվ մասնակից, իսկ ուսուցիչներին՝ ստեղծելու նոր մեթոդներ, մոտեցումներ, կրթության և ուսուցման մոդելներ: Օրինակ, ուսուցիչը կարող է առցանց հարցում անցկացնել դասախոսության ցանկացած փուլում՝ որոշելու ուսումնասիրվող նյութի յուրացման մակարդակը:

Ուսուցման գործընթացն ավելի դինամիկ է դառնում թվային դասագրքերի կիրառմամբ, երբ սովորողը կարող է օգտագործել համապատասխան նյութերի կամ ռեսուրսների հղումները: Երեխաները կարող են փնտրել տրված հարցերի պատասխանները, ձևավորել իրենց դիրքորոշումը և այնուհետև պաշտպանել այն:

Նախագծային գործունեությունը կազմակերպելու համար տեխնոլոգիական գործիքների օգտագործումը թույլ է տալիս մեզ հասնել ուսումնական արդյունքների զգալի փոփոխությունների: Ուսուցիչները հնարավորություն ունեն կիրառելու ուսումնական գործընթացի կազմակերպման նոր մոդելներ, օրինակ՝ «շրջված դասարան»:

21-րդ դարի այս կրթական տեխնոլոգիայում. Ուսուցիչը նախ հնարավորություն է տալիս սովորողներին ինքնուրույն ուսումնասիրել նոր նյութը տանը, ապա դասի ընթացքում կազմակերպում է այս նյութի գործնական ամրապնդումը:



2. Տեխնոլոգիան օգնում է ապահովել, որ սովորողները ակտիվորեն ներգրավված լինեն ուսումնական գործընթացում:

Առցանց հարցումը և թվային այլ գործիքներն օգնում են բոլոր սովորողներին ներգրավել ուսումնական գործընթացում, ներառյալ նրանց, ովքեր ամաչկոտ են, չեն վստահում իրենց կարողություններին և սովորաբար նախաձեռնողականություն չեն ցուցաբերում: Առցանց համակարգերը թույլ են տալիս պարբերաբար ստանալ հետադարձ կապ, ներառյալ սովորողների կարծիքը ուսումնական նյութերի և առաջադրանքների առկայության վերաբերյալ:

Տվյալների վերլուծությունը թույլ է տալիս ուսուցչին հեշտությամբ և արագ բացահայտել յուրաքանչյուր երեխայի դժվարությունները և ժամանակին օգնություն ցուցաբերել, բացահայտել ոլորտները, որտեղ սովորողները կարող են մրցել և, հետևաբար, հեշտությամբ հարմարեցնել յուրաքանչյուր աշակերտի կամ խմբային աշխատանքը:

Օրինակ, տեխնոլոգիան կարող է մեծապես բարձրացնել ակտիվ ուսուցման մեթոդի օգտագործման արդյունավետությունը, ինչպիսին է վիկտորինան: Դասի սկզբում ուսուցիչը կարող է տեխնիկական սարքերի միջոցով վիկտորինա անցկացնել և արագ գնահատել սովորողների մեկնարկային մակարդակը՝ ընդամենը մի քանի րոպե ծախսելով հավաստի տեղեկատվություն ստանալու և այն վերլուծելու վրա:

Այնուհետև ուսուցիչը կարող է ճշգրտումներ կատարել ուսումնական գործընթացի կազմակերպման մեջ՝ օբյեկտիվորեն հասկանալով, թե որտեղ պետք է ուղղել իրենց ջանքերը և ինչպես կազմակերպել սովորողների աշխատանքը: Դասի վերջում նույն վիկտորինայի անցկացումը կրկին թույլ կտա ձեզ հետադարձ կապ ստանալ նվազագույն ժամանակով և թույլ կտա սովորողներին գնահատել իրենց սովորածի արդյունքներն ու հաջողությունը:



3. Կան բազմաթիվ ռեսուրսներ, որոնք կօգնեն սովորողներին ներգրավվել արդյունավետ ուսումնական գործունեության մեջ:

Բջջային հարթակի հավելվածներում և էլեկտրոնային դասագրքերում գործիքների պակաս չկա, որոնք էականորեն փոխում են կրթական գործունեության կազմակերպումը: Որոշ տեխնոլոգիական սարքեր օգտագործում են տարբեր տեսակի խթաններ՝ օգնելու յուրացնել տեղեկատվությունը ուսուցման գործընթացում, օգտագործելով մրցակցային սցենարներ՝ բաշխելու միավորներ և պարգևներ՝ ուսումնական գործընթացն ավելի զվարճալի և գրավիչ դարձնելու համար: Նման տեխնիկական սարքերի օգտագործման կարևոր պայմանը ուսումնական նպատակների ձեռքբերումն է:

Որոշ շարժական հարթակներ և էլեկտրոնային դասագրքեր ներառում են դերային խաղեր, որոնցում սովորողներին հնարավորություն է տրվում ներկայացնել փաստեր և իրենց փաստարկները հօգուտ, օրինակ, պատմական դեմքերի կամ գիտական հասկացությունների: Բացի այդ, խաղային տեխնոլոգիաները նպաստում են կրթական գործընթացում առողջ մրցակցության ներդրմանը: Ժամանակակից ավտոմատացված ուսուցման համակարգերը կարող են մեծապես օգնել արդյունավետ ուսումնական գործունեության կազմակերպմանը և իսկապես գնահատել յուրաքանչյուր սովորողի ձեռքբերումները:

4. Տեխնոլոգիան կարող է օգնել մանկավարժներին ավտոմատացնել կամ պարզեցնել մի շարք հոգնեցուցիչ առաջադրանքներ:

Ավտոմատացումը կարող է պարզեցնել և նվազեցնել սովորական, բայց ժամանակատար առաջադրանքների վրա ծախսվող ժամանակը, ինչպիսիք են սովորողների հաճախելիությունը և կատարողականին հետևելը: Ժամանակակից տեխնոլոգիական գործիքները պարզեցնում են սովորողների համար անհատական առաջադրանքների համակարգումն ու ընտրությունը, օգնում են հետևել քննարկմանը նրանց մասնակցության ակտիվությանը և այլն:

Ժամանակակից տեխնոլոգիական գործիքների կարողությունը պատկերացնել ուսումնական նյութը, որը դժվար է ընկալել և հասկանալ, նվազեցնում է ուսուցչի ջանքերը և բացատրության վրա ծախսած ժամանակը: Օրինակ՝ ընդլայնված իրականության տեխնոլոգիան սովորողներին թույլ է տալիս ատոմներից բարդ քիմիական միացության մոլեկուլներ ստեղծել վիրտուալ միջավայրում՝ սեփական ձեռքերով:

Մարդկային զգայարանների վրա ազդելու միջոցով ստեղծված ներկայության ազդեցության շնորհիվ տեխնոլոգիան հնարավորություն է տալիս ավելի արդյունավետ կերպով ցուցադրել մոլեկուլի կամ նյութի ստեղծման գործընթացը, քան ցուցադրումը էկրանին կամ նկարը թղթի վրա:

5. Տեխնոլոգիան ապահովում է ակնթարթային հասանելիություն ձեզ անհրաժեշտ տեղեկատվությանը և զարգացնում է աղբյուրների հետ աշխատելու կարևոր հմտություններ:

Ուսումնական գործընթացի արժեքը մեծանում է, եթե դասագրքերի կամ ուսումնական նյութերի տեղեկատվությունը արագ թարմացվի և լրացվի, այդ թվում՝ հենց սովորողների կողմից: Ժամանակակից տեխնոլոգիաները ավելացնում են հաղորդակցությունը և ստեղծում ավելի արդյունավետ ուսումնական միջավայր: Աշակերտները, խմբերով միավորվելով համացանցում, կարող են տեղեկություններ փոխանակել, միասին աշխատել խմբային նախագծերի վրա և շփվել ուսուցչի հետ:

Բազմաթիվ անվճար ռեսուրսներ թույլ են տալիս արդյունավետորեն օգտագործել ոչ միայն մեդիա հնարավորությունները (երաժշտության, գրաֆիկայի և այլնի հետ աշխատելու), այլ նաև առաջադրանքների, ցանցային փոխգործակցության, ինքնակազմակերպման և այլ համակարգի էֆեկտների շուրջ համագործակցության հնարավորությունները:

Սովորողների աշխատանքը խմբում թույլ է տալիս կամրջել դասական և թվային մշակույթի միջև առկա բացը, քանի որ մշակութային հաստատությունները (գրադարաններ, թանգարաններ, ժամանակակից արվեստի կենտրոններ) տրամադրում են սկզբնական նյութեր (տեքստեր, նկարազարդումներ, երաժշտական ձայնագրություններ) հետագա



օգտագործման համար: Այս ռեսուրսները կարելի է օգտագործել նաև ծնողների կողմից՝ իրենց երեխաներին խաղեր, մուլտֆիլմեր և թվային պատմություններ ստեղծելու գործում:

6. Տեխնոլոգիա օգտագործել սովորելը կյանքի հմտություն է և գրագիտության կարևոր հմտություն:

Թվային գրագետ լինելն ավելին է, քան պարզապես «մեկ տեխնոլոգիական հմտություններ» ունենալը: Այսօր խոսքը թվային միջավայրի խորը ընկալման մասին է, որը հնարավորություն է տալիս ինտուիտիվ հարմարվել նոր համատեքստերին և բովանդակություն ստեղծել այլ սովորողների հետ:

Պրեզենտացիաների ստեղծում, ինտերնետում վստահելի աղբյուրներ գտնելու սովորում, առցանց վարվելակարգի պահպանում և այլն: Սրանք կյանքի հմտություններ են, որոնք սովորողները կարող են սովորել ուսուցման գործընթացում, և դրանք օգտակար կլինեն յուրաքանչյուր երեխայի ողջ կյանքի ընթացքում: Թվային գրագիտությունը կարող է օգնել կրթական կազմակերպություններին ոչ միայն բարելավել ուսուցման որակը, այլև թույլ տալ, որ ուսման արդյունքները միշտ լինեն համապատասխան:



## **ԹՎԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԲԱՑԱՍԱԿԱՆ ԿՈՂՄԵՐԸ**

1. Տեխնոլոգիան կարող է շեղել ուսուցման գործընթացից:

Ուսումնասիրությունները ցույց են տվել, որ գաջեթներն ու սմարթֆոնները դեռ շեղում են երեխաներին ուսումնական գործընթացից: Բայց ուսուցչի խնդիրն է հետաքրքիր դարձնել ուսումնական գործընթացը, եթե սովորողները շեղված են, ապա սա ուսուցչի խնդիրն է, այլ ոչ թե տեխնոլոգիայի և սարքերի:

Այսօր հրատապ խնդիր է կրթական գործընթացի բոլոր մասնակիցների նկատմամբ մշակույթ և հարգանք ստեղծելը: Գաջեթների օգտագործումը սահմանափակելով, այնուամենայնիվ որոշեք կոնկրետ առաջադրանքներ, նախագծեր, դրանով կխնայեք ժամանակը, եթե խելամտորեն կիրառեք տեխնոլոգիայի հնարավորությունները դասարանում:

2. Տեխնոլոգիան կարող է բացասաբար ազդել սովորողների հաղորդակցման հմտությունների և սոցիալական փոխազդեցության զարգացման վրա:

Շատ ուսուցիչներ չեն սիրում գաջեթներ, քանի որ նրանց աշակերտների իրական կյանքում շփվելու ունակությունը նվազում է: Այնուամենայնիվ, եթե դուք ստեղծեք գործողություններ, որոնք թույլ են տալիս օգտագործել տեխնոլոգիական գործիքներ, բանավոր ներկայացումներ և խմբային համագործակցություն, երեխաները ակտիվորեն կշփվեն նաև միմյանց հետ:

Տեխնոլոգիան գործիք է, որը կարող է զգալիորեն բարելավել ուսումնական գործընթացի որակը, բայց դա ինքնանպատակ չէ: Ժամանակակից ուսուցիչը պետք է կարողանա այն գրագետ օգտագործել, վերահսկողության տակ պահել և իմանա առավելությունները:

3. Տեխնոլոգիաները կարող են առաջացնել խաբեություն և խուսափել առաջադրանքներից:

Սովորողները միշտ գտել են առաջադրանքները կատարելուց խուսափելու ուղիները, իսկ թվային տեխնոլոգիաները դա էլ ավելի կիեշտացնեն՝ սկսած ուրիշի աշխատանքը պատճենելուց և օգտագործելուց մինչև ինտերնետում պատրաստի շարադրություն կամ ներկայացում գնելը: Ուսուցիչը միշտ կարող է առաջադրանքները և թեստերն այնպես կառուցվածքավորել, որ նվազագույնի հասցնի ռիսկերը:

Օրինակ, եթե կառավարման իրադարձությունը բաց է, այսինքն. հնարավորություն ընձեռի օգտագործել տեխնոլոգիան փաստացի տեղեկատվություն փնտրելու համար և հիմնական շեշտը դնել դրա օգտագործման հետ կապված խնդրի լուծման վրա, այնուհետև ուսուցիչը ոչ միայն կկարողանա ստուգել սովորողների՝ ուսումնասիրված նյութի ըմբռնումը, այլև նրանց հետ աշխատելու հմտությունները: Ծրագրային ապահովման արտադրանքների մի ամբողջ շարք թույլ է տալիս յուրաքանչյուր սովորողի համար ընտրել անհատական առաջադրանքներ, որոնք ականա ուղղում են նրա ուշադրությունը աշխատանքի վրա:

4. Սովորողները հավասարապես հասանելի չեն տեխնոլոգիական ռեսուրսներին:

Ոչ բոլոր սովորողները կարող են իրենց թույլ տալ պլանշետ, նոութբուք, սմարթֆոն կամ նույնիսկ մշտական ինտերնետ հասանելիություն: Նրանց կարող են տրվել հանձնարարություններ, որոնք թույլ են տալիս նրանց աշխատել խմբում և կիսել ռեսուրսները, ինչպես նաև խրախուսվել օգտվել գրադարաններից կամ այլ կազմակերպություններից, որտեղ նրանք կարող են մուտք գործել տեխնոլոգիա:

Տեխնոլոգիան պետք չէ դարձնել ուսուցման գործընթացի հմքը կամ խոչընդոտը: Այն պետք է ներառել ամբողջական կրթական համակարգում:

5. Ինտերնետային աղբյուրների որակը շատ կասկածելի է:

Համացանցը բարիք է և չարիք: Ձեր աշակերտները կշահեն որակյալ տեղեկատվության աղբյուրները անվստահելիներից տարբերելու կարողությունից: Կրթական կազմակերպություններում դուք կարող եք ստեղծել էլեկտրոնային կրթական ռեսուրսների

ցանկ, տեղեկատվություն, որից սովորողները կարող են վստահել, օգտագործել, պատճենել և հարմարեցնել:

Ուսուցիչները կարող են օգտվել անվճար հասանելի կրթական ռեսուրսներից: Սովորաբար, նման ռեսուրսները դասակարգվում են բաժինների՝ համաձայն հանրակրթության հիմնական առարկաների կամ լրացուցիչ կրթության ոլորտների: Դրանք պարունակում են ուսումնական և տեղեկատու նյութեր: սովորողները նույնպես կարող են օգտվել այս ռեսուրսներից:

Էլեկտրոնային թեստերը, ինտերակտիվ մոդելները, գունագեղ նկարազարդումները, պատրաստի մշակումները, սիմուլյատորները և ռեսուրսների բաժիններում պարունակվող այլ ուսումնական և մեթոդական նյութերը կօգնեն ուսուցիչներին պատրաստել և անցկացնել հետաքրքիր, կրթական, աշխույժ դասեր, իսկ սովորողներին կտան ամբողջական տնային առաջադրանքներ, հետազոտական նախագծեր, ինքնուրույն աշխատանքներ:

## ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՄԵՋ

Հասկանալի է, որ առավելությունները գերազանցում են թերություններին, բայց կրթության մեջ տեխնոլոգիաների ներդրման բանալին միշտ որոշվելու է ուսուցիչ-աշակերտ հարաբերություններով, քանի որ հենց այնտեղ է կրթությունը տեղի ունենում:

Տեխնոլոգիան կարող է լինել շատ հզոր գործիք, բայց դա պարզապես գործիք է: Տեխնոլոգիան չի պատրաստվում փոխարինել ուսուցչին, այլ գաղափարը ուսուցման միջավայր ստեղծելն է, որը թույլ կտա ուսումնական գործընթացի կազմակերպումը մեկ անձի ցուցադրությունից անցնելու համագործակցության և արդյունավետ ուսումնական գործունեության:

Այսօր մենք կրթության մեջ տեխնոլոգիաների ներդրման այնպիսի փուլում ենք, որ իրականացման գործընթացը կարող է հիասթափեցնող, զայրացնող և ժամանակատար լինել ոմանց համար, բայց, ի վերջո, տեխնոլոգիան կարող է «դռներ բացել» նոր փորձառությունների, հայտնագործությունների համար:

Այն կարող է դառնալ սովորողների և մանկավարժների միջև համագործակցության նոր աստիճան:

## ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԱԶԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ ՍՈՎՈՐՈՂԻ ՖԻԶԻԿԱԿԱՆ ԵՎ ՀՈԳԵԿԱՆ ԱՌՈՂՋՈՒԹՅԱՆ ՎՐԱ

Հետազոտական աշխատանքի ընթացքում կատարված ուսումնասիրության արդյունքում պարզեցինք, որ եթե համեմատենք մի քանի տասնամյակ առաջվա տեղեկատվությունը կլանելու երեխաների ունակությունը և ներկայիս սերունդը, ապա հին ժամանակաշրջանի երեխաները առավելություն կունենան:

Խոսքը մոտիվացիայի մասին չէ, թեև այս բաղադրիչը չի կարելի բացառել ինտելեկտի անկման գործոնների ցանկից: Տեխնոլոգիաների արդյունավետ ինտեգրումը ուսումնական հաստատություններում սկսվել է երեք տասնամյակ առաջ:

Գտնվեցին նորարարներ, ովքեր պատրաստ էին իրենց ողջ էներգիան նվիրել դրան և նպաստել փոփոխություններին: Տեխնիկական աջակցությունը խառն է: Հասկանալի էր նաև ուսուցչական կազմի տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաների նկատմամբ բացասական վերաբերմունքը: Ամենախոր համոզմունքներն ու սովորությունները վերանայելը հեշտ գործ չէ:

Հիմա համակարգիչը ամուր հաստատել է իր դիրքը տարբեր ոլորտներում: Սկսվել է տեխնոլոգիայի զանգվածային կիրառումը: Նկատելի է, որ երեխայի սոցիալականացումը նկատելիորեն վատթարանում է:

Շատ ծնողներ գործնականում տեղյակ չեն այն անխուսափելի փոփոխությունների մասին, որոնք տեղի կունենան երեխայի մտածելակերպում, երբ նրանք համակարգչով աշխատելու փորձ ձեռք բերեն:

Այսօր մենք ունենք.

Երեխաների զվարճանքը դառնում է ախտաբանական կախվածություն խաղերից և ինտերնետից:

Համակարգչային խաղը երեխային տալիս է ինքնասիրության չափազանցված զգացում կամ «հարթեցնում» ձախողումները:

Կեղծ բավարարվածության զգացումը խրախուսում է էժան հաջողությունը և կարող է մարդուն դեպրեսիայի վտանգի ենթարկել, երբ բախվում են առաջին անհաջողության կամ դժվարության, կամ երբ բախվում են կյանքի լուրջ խնդիրների:

Պարզվում է, որ «կոճակով կրթությունը» այնքան էլ արդյունավետ չէ: Համակարգչից օգտվելու հետ կապված ռիսկերը թերագնահատվում են՝ տեխնիկական ընկերոջ նկատմամբ դրական վերաբերմունքի պատճառով:

Սովորողները հիշողության, կենտրոնացման, դեպրեսիայի, ապատիկ կամ շեղված վարքի խանգարումները հանդիսանում են ինքնակրթության և ժամանակակից տեղեկատվական միջավայրում աշխատելու պատրաստակամության զարգացմանն ուղղված գործունեության բացասական հետևանքները:

Երիտասարդ օգտատերերի նենգ թրթռացող ուշադրությունը խթանում է տեղեկատվության նկատմամբ անլուրջ վերաբերմունքը: «Google-ի էֆեկտով» տառապող սովորողները կարծում են, որ իրենց գիտելիքը պետք չէ, քանի որ ցանկացած տեղեկություն ընդամենը մեկ սեղմումով է հեռու: Միևնույն ժամանակ, նույնիսկ նրանք, ովքեր չեն կիսում այս համոզմունքը, ենթակա են հիվանդության՝ ուղեղը պարզապես հրաժարվում է հիշել տեղեկատվությունը, անկախ մարդու կամքից:

Համակարգչային հմտությունները հիմնականում ձեռք են բերվում ինտուիտիվ մակարդակի շարժիչ հմտությունների միջոցով: Սովորած տեխնոլոգիաները արագ «լվանում» են ուղեղից: Տեղեկատվություն պահելու կարիք չկա:

Ժամանակակից երեխաները իրենց ողջ կյանքի ընթացքում կկանգնեն ավանդական արժեքային համակարգերի հետ կապված մարտահրավերների հետ, որոնք դուրս կգան էլեկտրոնային բարեկամությունից: Կիբերտարածությունից դուրս մարդու հուզական խոցելիությունը կարող է թուլանալ:

Շատ օգտատերերի սոցիալական կյանքն ու ուսումնասիրություններն արդեն տուժում են վիրտուալ իրականության մեջ ժամեր շարունակ անցկացնելու արդյունքում: Ընկերների և հարազատների հետ կապի կորուստը, մոլուցքային կարիքի «ախտանիշերը», սոցիալական

հարաբերություններում առկա խնդիրները աճող մարդու՝ համակարգչի հետ երկարատև փոխգործակցության արդյունք են:

Աշխարհի էգոցենտրիկ պատկերի սերմանումը և ուսուցման ամբողջական անհատականացումը հանգեցնում են բանավոր հաղորդակցության սահմանափակմանը, ցանցային տեխնոլոգիաների միջոցով տեղեկատվություն փոխանցելիս անմիջական միջանձնային շփման բացակայությանը և նվազեցնում կոլեկտիվ կրթական և սոցիալական ուղղվածություն ունեցող գործունեության հնարավորությունը:

«Էլեկտրոնային մանկություն» սոցիալական փորձը մեծ ազդեցություն է թողնում առավել խոցելի, հոգեբանական կախվածության հակվածների վրա:

Հիպերակտիվ ադրենալինի արձագանքը, որն ուղեկցում է համակարգչային խաղերին, ուղեղը սովորեցնում է հուզմունքների անհրաժեշտությանը: Ձեռք բերված հույզերը և թուլացած ճանաչողական գործառույթները բանավոր տեղեկատվության մուտքագրումը դարձնում են ավելի քիչ գրավիչ, քան արագ փոփոխվող տեսողական խթանները: Մարդկության տպագիր ֆոնդը մեծամասնության համար անհասանելի է դառնում կրթության մուլտիմեդիա մոտեցմամբ:

Համակարգչային ավելորդ գրգռման պատճառով էներգիայի ներուժի սպառումը շատ սովորողների մոտ հանգեցնում է քրոնիկական հոգնածության:

Պլանշետների և սմարթֆոնների ժամանակակից էկրանները չափազանց լավ են նմանակում շրջապատող իրականությանը, ինչը ապակողմնորոշում է ուղեղը: Ըստ այդմ, որքան բարձր է նկարի որակը, այնքան մեծ է կիրբերհիվանդության առաջացման հավանականությունը:

Ամենաշատ տարածված ախտաբանությունը ակնաբուժականն է, աչքերի հիվանդությունները իջեցրել են իրենց տարիքային շեմը:<sup>1</sup>

Մարմնի ամենախոցելի համակարգերից մեկը նյարդային համակարգն է, այն դժվարությամբ է տանում այդքան մեծ էմոցիոնալ լարվածությունը:

---

<sup>1</sup> <https://www.aao.org/eye-health/tips-prevention/digital-devices-your-eyes>



Այսպիսով, մանկության տարիներին երեխան մեծապես տառապում է համակարգչով աշխատելիս, բայց բացասական դրսևորումները անմիջապես չեն առաջանում, ուստի հետևանքներին հաճախ ուշադրություն չեն դարձնում:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Համընդհանուր ուսուցման գործունեության և կարողությունների բովանդակության փոխկապակցումը կրթական գործընթացում S<S գործնական կիրառման հետ ցույց տվեց, որ ամենաբարդ արդյունքները ներառում են.

- սովորողների քննադատական վերաբերմունքի ձևավորում տարբեր աղբյուրներից ստացված տեղեկատվության նկատմամբ.

- տեղեկատվության ստեղծման, օգտագործման, մշակման և փոխանցման ոլորտում իրավական մշակույթի կրթություն.

- առողջ և անվտանգ ապրելակերպի կրթություն՝ տեղեկատվական հասարակության զարգացման ռիսկերի համատեքստում.

- կարգավորող համընդհանուր կրթական գործունեության մշակում՝ հիմնված էլեկտրոնային ձևով ներկայացված կրթական գործունեության արդյունքների օգտագործման վրա.

- սովորողների նախագծային և հետազոտական կարողությունների զարգացում:

Քաղաքակրթության արագ տեխնոլոգիական զարգացումը տեղեկատվական ռեսուրսների օգտագործողներին տարել է ֆանատիկ մոլության՝ համակարգչային խաղեր, երկարաժամկետ հաղորդակցություն սոցիալական ցանցերում և կիբերտարածությունում:

Տեխնոկրատական զարգացումից հրաժարվելը նույնն է, ինչ հետ գնալը: Ժամանակակից տեխնոլոգիաների գրավչությունը արդեն տվել է այդ պատասխանը: Հետևաբար, մարդկության կողմից ստեղծված տվյալ պարամետրերով արհեստական աշխարհը պետք է խելամտորեն օգտագործվի կարիքներին համապատասխան և ոչ մի դեպքում չխանգարի հորբիի և համակարգչի նկատմամբ անհիմն անվերահսկելի վերաբերմունքի հետևանքով առաջացած հիվանդություններին:

Իսկ երիտասարդ տարիքում ճանաչողական գործունեությունը չի կարող փոխարինվել էլեկտրոնային աշխարհի վիրտուալ իրականությամբ:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Гладышева, Е. Н. Негативное влияние компьютерных технологий /
2. Е. Н. Гладышева. — Текст : непосредственный // Аспекты и тенденции педагогической науки : материалы II Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, июль 2017 г.). — С. 99-106.
3. Գ Թովմասյան «ՍՈՑԻԱԼԱԿԱՆ ՑԱՆՑԵՐԻ ԱԶԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ ՀՀ-ՈՒՄ ՄԱՐԴԿԱՆՑ ԿՅԱՆՔԻ ԵՎ ՏՆՏԵՍԱԿԱՆ ՈՐՈՇՈՒՄՆԵՐԻ ՎՐԱ», Բանբեր -01-2022
4. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/>