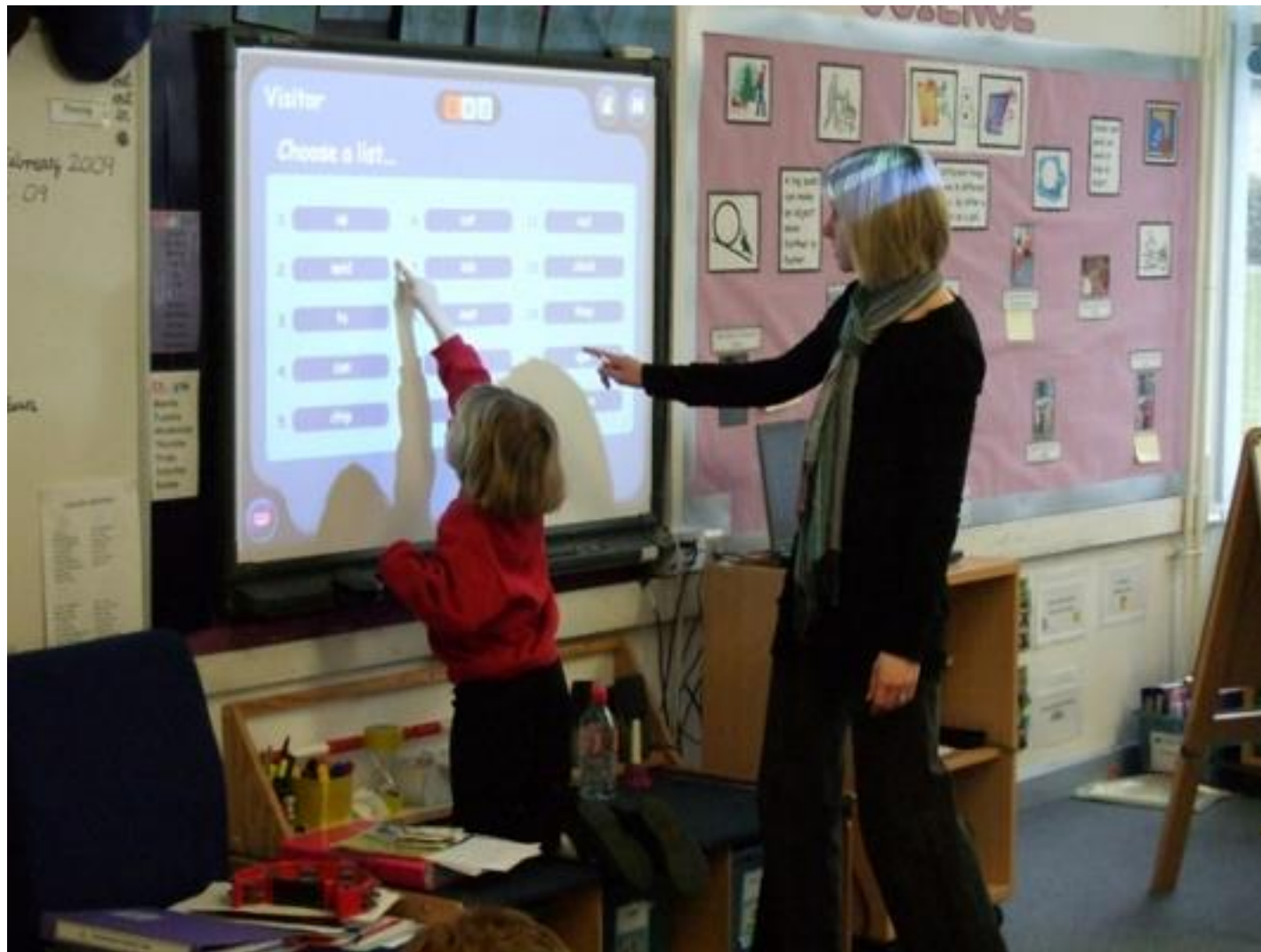


Informācijas un komunikāciju tehnoloģiju izmantošanas psiholoģiskie aspekti

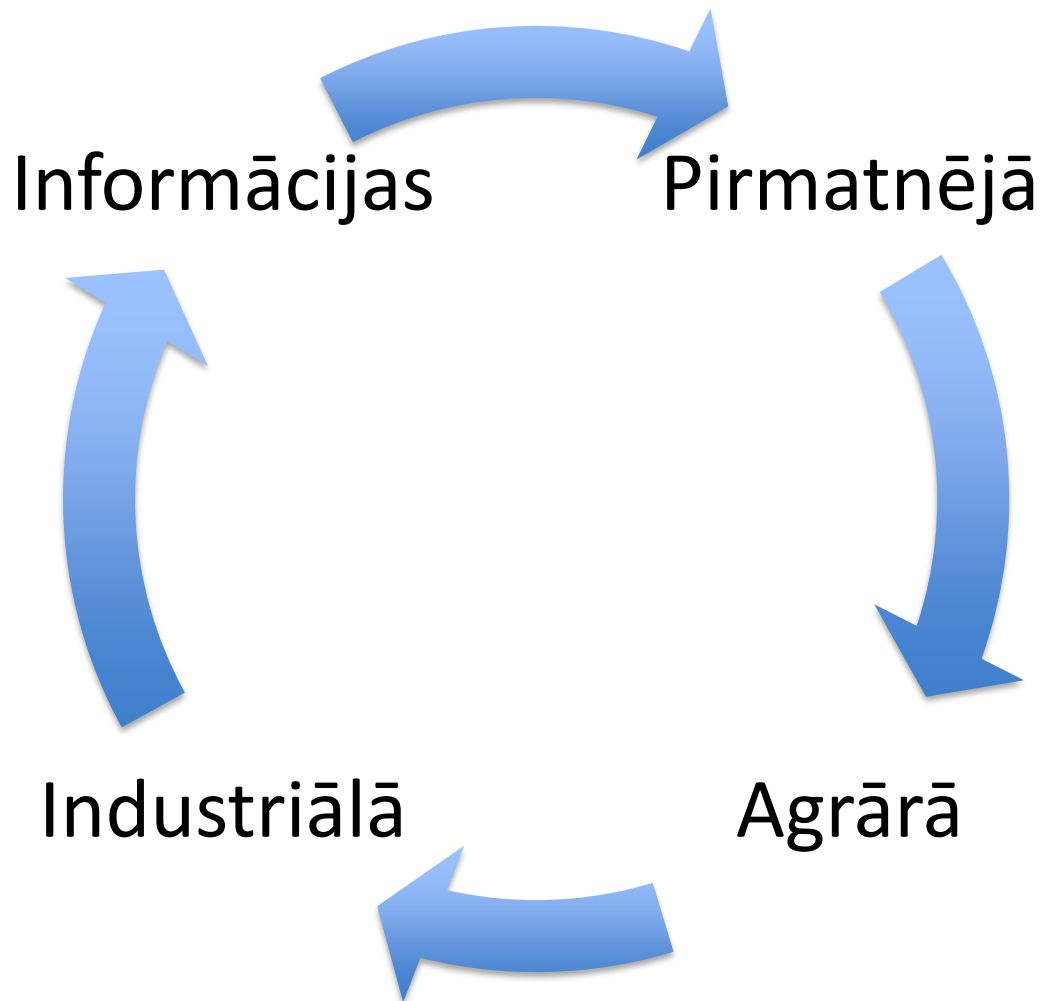
Baiba Martinsone, Dr.psych.

- 21.gs. izglītības mērķis - kompetenču attīstīšana
- Intelektuālās spējas un izzīņa
- IKT izmantošanas plusi
- IKT izmantošanas riski
- Sklotāja perspektīva

Argumenti



Mainījies sabiedrības organizācijas modelis



Skolēnam jāprot informāciju

- IEGŪT

Atlasīt informāciju no dažādiem avotiem

- FIKSĒT

Saistīt esošās un jaunās zināšanas

- VADĪT

Pieņemt lēmumus

Kompetenču attīstība pretstatā faktu apguvei

Jo

- zināšanas ātri noveco
- informāciju var strauji nodot ar IKT

Zināšanas

```
graph TD; A[Zināšanas] --> B[Prasmes]; A --> C[Motivācija]; B --> D(Kompetence); C --> D
```

Prasmes

Motivācija

Kompetence

Kompetences

- Izmērāmas/novērojamas zināšanas
- Prasmes un iemaņas
- Uzvedības

Kritiskas, lai sekmīgi plānotu un organizētu darbību savai attīstībai

Apgūtās zināšanas

verbālās spējas/lasīšana un
rakstīšana/kvantitatīvās
zināšanas

Domāšanas spējas

ilgstošā atmiņa/telpiskā
domāšana/audiālā
apstrāde/spriešana

Izziņas darbība

Izziņas produktivitāte

uzmanība/īslaicīgā
atmiņa/apstrādes ātrums

Citi faktori

attiecības/emocijas/fiziskais
stāvoklis/vecumposms

Interneta +

- Izziņa, jauna informācija
- Piederība, sociāli kontakti
- Spēju treniņš (reakcijas ātrums, vizuāli telpiskā domāšana, atmiņa, svešvaloda, lasītprasme)
- Atpūta
- Psihoterapija

Datorspēju pētījumi

- Šaušanas spēles – uzmanības koncentrēšana, telpiskā uztvere (Green & Bavelier, 2012)
- Stratēģiskās spēles – problēmu risināšana (Adachi & Willoughby, 2013)
- Tūlītēja atbildes reakcija par ieguldītajiem centieniem vairo motivāciju (Ventura et al., 2014)
- Prosociālas/kooperatīvas spēles vairo prosociālu uzvedību (Saleem et al., 2012; Gentile et al., 2009; Ferguson & Garza, 2011)

Interneta/tehnoloģiju —

- Atslēgšanās/fantāziju pasaule
- Emocionāls trulums pret agresivitāti
- Anonimitātes iespējas var veicināt naidīgas ziņas
- Saistība ar depresiju, vientulību
- Fiziska mazkustība
- **“Vienlaicīgums” – neizdala prioritātes**

Pētījumi

(Sebre, Bite, Miltuze, 2011)

- Lielāka interneta lietošana “draugiem” un datorspēļu spēlēšanai prognozē zemākus identitātes attīstības rādītājus
- Disociācijas un trauksmes rādītāji 13-15 g.v. zēniem un disociācijas rādītāji 16-18 g.v. zēniem ar vislielāko īpatsvaru prognozē datorspēļu atkarības rādītājus

IKT integrēšanu mācību procesā nosaka

- Skolotāja attieksme pret IKT
- Skolotāja pieredze un prasmes IKT lietošanā
- Skolotāja pašefektivitātes izjūta (saistīta ar apmierinātību ar darbu)

Govender & Govender, 2009; Hernandez-Ramos, 2014

- Uztvertā IKT lietderība visciešāk prognozē (Teo, 2009)

Uztvertā lietderība (Teo, 2011)

Individuāla pārlicība, ka IKT izmantošana palīdzēs uzlabot sava darba rezultātus kopumā

Nav saistīta ar vispārēju attieksmi pret datora lietošanu (Ifenthaler & Schweinbenz, 2013)

Scherer et al., 2015

1190 Norvēģijas skolotāji no 132 skolām
(reprezentatīva izlase)

IKT izmantošana

- pozitīvi korelē ar skolotāja pašefektivitāti
- negatīvi saistīta ar skolotāja vecumu

IKT = STARPNIEKS



Apjēgtas zināšanas
(nevis “lietotāja līmenī”)

IKT izmantošanā jāapsver

- Temps (Picas princips)
- “Tās nav manas shēmas”
- Daudzi/daudz ko mācās darot
- Emocionāla atsvešinātība
- Samazinās nepieciešamība verbalizēt (fotogrāfiska pieeja), vizualizēt (lai domātu iztēlē)
- Kā mācīt kritiski analizēt

IKT

- Prasa lielāku iemācīto zināšanu apjomu – apgāž mītu, ka jā mācās viegli un interesanti (atraktīvi)
- Pieaug pedagoga loma – attiecību veidošana, vērtības un orientieri

