



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ «Նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունը և դերը սովորողի հոգեբանական զարգացման գործում»

Առարկան՝ Դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Քրիստինա Զաքարյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Արարատի մարզի, Մասիս քաղաքի
Վահրամ Բաբայանի անվան N2 հիմնական դպրոց

Երևան 2022

Բովանդակություն

Ներածություն.	3
Նորագույն տեղեկատվական տեղնալոգիաների, ինչպես նաև համակարգչային խաղերի ներմուծումը կրտսեր դպրոցականների առօրյա:	5
Կրտսեր դպրոցականների կողմից համակարգչային խաղերով տարվելու հետևանքները:	7
Տարրական դպրոցում նորագույն տեղեկատվական տոխնոլոգիաների ազդեցությունը, հատկապես համակարգչային խաղերի դերը կրտսեր դպրոցականների ընդհանուր զարգացման վրա:	12
Եզրակացություն	17
Գրականության ցանկ	18
Հավելված	

Ներածություն

Մենք ապրում ենք տեղեկատվական տեխնոլոգիաների դարաշրջանում: Տեղեկատվական հաղորդակցական տեխնոլոգիաները իրենց անսահմանափակ հնարավորություններով փոխել են մեր կյանքը: Դժվար է պատկերացնել մարդկային գործունեության որևէ բնագավառ, որտեղ թափանցած չլինեն համակարգիչն ու համացանցը: Թվային իրականության աշխարհը իր կարևոր և վճռական ազդեցությունն է սկսել թողնել նաև անձի զարգացման և ձևավորման գործընթացների վրա: Այս տեսանկյունից հատկապես ներգործուն և խոցելի շերտ են հանդիսանում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաները:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի զարգացման կարևոր առանձնահատկություններից է ֆենոմենալ դաշտի ստեղծումը, որը նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաների, հատկապես համակարգչային խաղերի ազդեցությամբ կարող է հանգեցնել կոնգրուենտության շեղման:

Ըստ Ռոջերսի երեխան դիտարկելով ու գնահատելով սեփական փորձը, ճանաչում է ինքն իրեն, որում իր կենսափորձը սեփական «Ես»-ի անքակտելի մասն է կազմում: Այդ փորձը, որը Ռոջերսն անվանում է «ֆենոմենալ դաշտ», յուրահատուկ է և անհատական: Մարդու կողմից ստեղծված աշխարհը կարող է համընկնել կամ չհամընկնել իրականությանը: Տվյալ դաշտի և իրականության համապատասխանության աստիճանը Ռոջերսն անվանում էր կոնգրուենտություն: Կոնգրուենտության խախտումը բերում է նրան, որ մարդը կամ չի գիտակցում իրականությունը, կամ չի արտահայտում այն, ինչն իսկապես ուզում է անել կամ ասել:

Չետագոտության արդիականությունը պայմանավորված է հետևյալ հիմնական հանգամանքներով.

- Արդի աշխարհում կրտսեր դպրոցականների զարգացման առանձնահատկություններով:
- Կրթության կազմակերպման գործընթացի վրա թվային տեխնոլոգիաների ունեցած բնույթով:
- Երեխայի կրթական միջավայրի մարդասիրացմամբ:
- Թվային գրագիտության ձեռքբերման ակնկալիքով:

Թվային միջոցները երեխաների և հատկապես երիտասարդների ինքնորոշման միջոց են դարձել, ուստի երեխան կարող է շփվել իր ծանոթ-ընկերների հետ, անհրաժեշտության դեպքում, աջակցություն ստանալ սոցիալական ցանցերում՝ հասակակիցների կողմից ճանաչում: Բացի այդ, ազատ ժամանակ կարող է գիտակցաբար կտրվել իրեն շրջապատող աշխարհից, լինել միայն ինքն իր հետ:

Փորձագետները կարծում են, որ համացանցային կախվածության զարգացումը կանխելու և թվային միջոցներից ստացված օգուտները խթանելու համար անհրաժեշտ է երեխաներին մանկուց սովորեցնել համացանցի և թվային միջոցների գիտակցված օգտագործումը:

Չետագոտության նպատակը.

Կրտսեր դպրոցականների անձի զարգացման վրա նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաների, հատկապես համակարգչային խաղերի ազդեցության բացահայտումն է:

Չետագոտության խնդիրներն են.

- Ուսումնասիրել և վերլուծել նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաների, ինչպես նաև համակարգչային խաղերի ներմուծումը կրտսեր դպրոցականների առօրյա:
- Բացահայտել կրտսեր դպրոցականների կողմից համակարգչային խաղերով տարվելու հետևանքները:
- Վերլուծել տարրական դպրոցում նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունը, հատկապես համակարգչային խաղերի դերը կրտսեր դպրոցականների ընդհանուր զարգացման վրա:

Ես ուսումնասիրում եմ այս թեման, որպեսզի պարզեմ՝

Չարց. Ի՞նչ ազդեցություն ունի նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ներմուծումը կրտսեր դպրոցականների առօրյա, հատկապես համակարգչային խաղերը:

Ի՞նչ հետևանքների կարող են հանգեցնել՝ լավ և վատ առումով:

Ինչպիսի՞ դեր կարող են խաղալ դպրոցականների զարգացման գործընթացում:

Չետագոտության ընթացքում կիրառվել ենք հետևյալ մեթոդները՝

- Դիտում
- Չրույց
- Չարցագրույց

Չետագոտության օբյեկտը.

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի անձի զարգացման գործընթացն է:

Չետագոտության առարկան.

Կրտսեր դպրոցականի անձի զարգացման վրա նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաների, հատկապես համակարգչային խաղերի ունեցած ազդեցությունն է:

Ուսումնասիրությունը իրականացրել ենք Մասիս քաղաքի Վահրամ Բաբայանի անվան 2 հիմնական դպրոցում:

Նորագույն տեղեկատվական տեղնալոգիաների, ինչպես նաև համակարգչային խաղերի ներմուծումը կրտսեր դպրոցականների առօրյա

Մեր օրերում դժվար է պատկերացնել մի տուն, ընտանիք, որտեղ չկան նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաներ՝ համակարգիչ, հեռախոս կամ դժվար է գտնել որևէ մեկին, ով չի հետաքրքրվում համակարգչով, հեռախոսներով: Անխոս, համակարգիչներն ու հեռախոսները այսօր օգտագործվում են գիտության բոլոր բնագավառներում, տեխնիկայում և անգամ արվեստում, այդ իսկ պատճառով դրանցից օգտվել կարողանալը դարձել է անհրաժեշտություն: Այսօր անհնար է հրաժարվել համակարգչից: Համակարգչային խաղերը վերածվել են մոլուցքի բոլորի մոտ թե մանուկներ, թե մեծահասակների: Այդ մոլուցքը, իհարկե, զերծ չէ բացասական հետևանքներից, և հիմնականում այդ հետևանքները առավել ծանր են լինում մանկահասակ երեխաների մոտ:

Հոգեբանները նշում են, որ փոքր տարիքի երեխաները համակարգչի առաջ կարող են նստել օրական մեկ ժամ և ոչ մի բան ավել: Ավելի շատ ժամանակ անցկացնելը ոչ միայն կարող է դառնալ ողնաշարային, սիրտ-անոթային և մի շարք այլ հիվանդությունների պատճառ, այլև կարող է առաջ բերել մի շարք հոգեբանական խնդիրներ. ներկայիս համացանցային խաղերը երեխաների վրա հիմնականում բացասական ազդեցություն են ունենում, երեխան դառնում է ավելի ինքնամոխի, կտրվում է իրական աշխարհից, դադարում է շփվել ընկերների հետ, որը հետագայում բերում է շփման հետ կապված մի շարք խնդիրների [11]:

Վերջին տարիներին հոգեկան առողջության ոլորտի մասնագետները քննարկում են, այն հարցը թե արդյո՞ք պետք է համակարգչային կախվածությունը մոցնել հիվանդությունների միջազգային դասակարգման «Սովորությունների և հակումների խանգարումներ» բաժնի մեջ որպես առանձին հիվանդություն: Ամբողջ աշխարհում երեխաները հեռուստացույցի, հեռախոսի կամ համակարգչի (համացանցի) առջև ծախսում են օրական միջին հաշվով 3-4, իսկ որոշ դեպքերում՝ 7-10 ժամ: Թե՛ հեռուստատեսությունը և թե՛ համակարգիչները՝ մասնավորապես համակարգչային խաղերը, մեծ ազդեցություն և տպավորություն են թողնում երեխայի զարգացման, վարքի ձևավորման և դրանք գնահատող արժեքային ցուցանիշների վրա: Համակարգչային իրականության ղեկավարման վահանակը գտնվում է երեխայի ձեռքերում. նա կարող է ցանկացած պահի հանդես գալ ցանկալի կերպարի մեջ՝ բժիշկ, վարսավիր, խոհարար՝ դադարեցնելով կամ շարունակելով ապրել այդ աշխարհում: Ուսումնասիրությունները հաստատում են, որ համակարգչից չափից ավելի օգտվելը կարող է առաջացնել ագրեսիա թե՛ տանը և թե՛ դրսում, որն ավելի շատ նկատվում է հուզական, վարքային և ներքին մղման կառավարման խնդիրներ ունեցող երեխաների շրջանում անկախ տարիքից: [11]

Գիտնականները կարծում են, որ պարտադիր չէ բոլոր խաղերի վնասակար լինելը, և դրա մասին գիտեն բոլորը: Խնդիր է միայն՝ ինչպես ընտրել խաղ, որը տրավմայի չի ենթարկի երեխայի զգայուն հոգեկանը և կձևավորի բնավորության լավագույն գծերը: Օրինակ, ցանկալի է, որ խաղերը զարգացնեն ռեակցիա, չսովորեցնեն բռնություն: Բարեբախտաբար համակարգչային շուկան մեր երկրում արդեն բավական զարգացած է և ընտրությունը՝ մեծ մնում է միայն մի փոքր ժամանակ և գումար ծախսել:

Գիտնականները կոչ են անում ծնողներին խաղալ երեխաների հետ միասին: Ճիշտ է, խորհուրդը օրիգինալ չէ, բայց դրանից այն չի դառնում պակաս արդյունավետ: Սակայն դա պետք է անել այնպես, որ համակարգիչը չդառնա երեխայի «լավագույն ընկերը»։ այն ընդամենը գործիք է և չի կարող փոխարինել մարդկային շփմանը: Ավելի լավ է ընտանիքի բոլոր անդամներով խաղալ և սովորել կամ ծայրահեղ դեպքում երեխայի հետ մանրամասն քննարկել իր ձեռքբերումները կամ անհաջողությունները: Այս դեպքում համակարգիչը կարող է դառնալ շատ կարևոր և պիտանի առարկա՝ իրավամբ զբաղեցնելով իր տեղը գրքերի և խաղալիքների կողքին: Համակարգչային տեխնիկան այնպես է մտնում մեր կյանք, որ ոչ ոքի մտքով չի էլ անցնում կասկածել նրա պիտանելիությանը և անհրաժեշտությանը: Իսկ երեխաները չեն պատկերացնում տունն առանց համակարգչի՝ այդպիսի խելացի և բարի մեքենայի: Միայն նրանում խելք և բարություն պետք է ներդնենք ինքներս:

Ի տարբերություն գիտնականների, մանկական հոգեբան Ե. Օկուլովան կարծում է՝ այն երեխան, որը ստանում է համակարգչից ազատ և անսահմանափակ օգտվելու հնարավորություն, կարելի է համարել՝ ծնողները նրանց «կորցրել են» : [10]

Թվում է, թե մեղավոր են ծնողները. չեն զբաղվում երեխաներով և բավականաչափ ժամանակ չեն տրամադրում նրանց և ահա արդյունքը: Դժբախտաբար շատ հաճախ ծնողները «անմեղ մեղավոր» իրավիճակում են: Ժամանակակից աշխարհի ռիթմը, ընտանիքում գոյության բարելավ պայմաններ ստեղծելը ստիպում են աշխատել ոչ միայն ծնողներին, այլև տատիկներին և պապիկներին: Այդ իսկ պատճառով տանը երեխային դիմավորում է միակ և հավատարիմ ընկերը՝ համակարգիչը: Երեխաները ժամեր են անցկացնում համակարգչի առջև, քանի որ ծնողները աշխատում են:

Վերջին երեք տասնամյակներում համակարգիչը, համանցացը, համակարգչային խաղերը արմատական փոփոխությունների են հանգեցրել: Այսօր կիբեռհանցագործությունը կրում է քրեական բնույթ, քանի որ համացանցում ձևավորվում է համացանցային մաֆիա, որը շատ լուրջ ազդեցություն է թողնում մարդկանց հատկապես երեխաների վրա, քանի որ երեխաները չգիտակցելով դառնում են այս մաֆիայի անդամ: [4]

Կրտսեր դպրոցականների կողմից համակարգչային խաղերով տարվելու հետևանքները

Կրտսեր դպրոցական տարիքը ընդգրկում է երեխայի կյանքի վեցից մինչև 10-11 տարեկանը: Այս տարիքում ընկած շրջանի ամենաբնորոշ գիծը այն է, որ այս տարիքում նախադպրոցականը դառնում է դպրոցական: Այս փուլում լիովին փոխվում է երեխայի կյանքի ոճը և ձևը՝ նոր ռեժիմ, նոր պահանջներ ու պարտականություններ, նոր սոցիալական դերեր, գործունեության նոր ձև՝ ուսում:

Ուսուցման գործընթացի կազմակերպման արդյունավետությունը նշանակալիորեն պայմանավորված է մանկավարժական գործընթացում սովորողի տարիքային և անհատականզարգացման հոգեբանամանկավարժական առանձնահատկությունների հաշվառմամբ:

Կրտսեր դպրոցականի զարգացման գործընթացի վրա բացի ուղումնական գործունեությունից իր մեծ տեղը և ազդեցությունը ունեն նաև նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաները, համակարգչային խաղերը

Կրտսեր դպրոցական տարիքը ճանաչողական գործունեության ակտիվացման փուլ է: Նրանք ունեն վառ պատկերացումներ և երևակայություն, որը պետք է խրախուսվի: Պետք է օգտագործել երեխաների բոլոր զգայարանները՝ հմտորեն զուգակցելով ուսումը, խաղը և աշխատանքը: [2]

Ինչպես ասում է Կ.Դ. Ուշինսկին «Չի կարելի կաշկանդել երեխայի կամքը, այլ պետք է ազատություն տալ, որ նա ինքը աճի և ուժեղանա»: [7] «Մեծական» դիրք գրավելու համար կրտսեր դպրոցականները սկսում են խաղա համակարգչային «մեծական» խաղեր:

Ամեն օր, ամեն ժամ ստեղծվում են նոր տեղեկատվական տեխնոլոգիաներ, համակարգչային խաղեր: Մի շարք նոր, խելացի խաղերը գալիս են փոխարինելու հներին: Խաղեր կան, որոնք սովորեցնում են տարբեր հմտություններ, օրինակ ճանաչել երաժշտության կամ սպորտի տեսակները: Հոգեբան Անի Բայաթյանը նշում է նաև, որ ճիշտ և տեղին ընտրված համակարգչային խաղերը կարող են զարգացնել երեխայի ուշադրությունը, մտածողությունը և տրամաբանությունը: [5]

21-րդ դարը հստակորեն կարելի է անվանել տեխնիկական առաջընթացի ժամանակաշրջան, երբ արդեն անհնար է դառնում անգամ պատկերացնել կյանքն առանց համակարգչի և համացանցի, և իհարկե նաև համակարգչային խաղերի: Եթե ընդամենը տասնհինգ տարի առաջ երեխաները համակարգչին առաջին անգամ ծանոթանում էին դպրոցում, այժմ երեք-չորս տարեկան երեխան ինքնուրույն և հմտորեն կարողանում է միացնել այն, ընտրել իր ցանկալի խաղը, մուլտֆիլմը, ֆիլմը և ամբողջ ուշադրությունը կենտրոնացնել

Եկրանին: Մենք մուտք ենք գործել ժամանակաշրջան, երբ դպրոցում այբբենարանին, գրքերին փոխարինման են գալիս պլանշետները:

Խաղը, ինչպես գիտենք, կարող է կիրառվել և՛ դրական, և՛ բացասական նպատակներով, նույնը կարելի է ասել հեռուստահաղորդումների, ֆիլմերի մասին: Եթե ծնողը անտեղյակ է , թե երեխան ինչ է դիտում կամ ինչ խաղ է խաղում, չի կարող ընտրել ներգործության ճիշտ

մեխանիզմներ: Պարզ է դառնում, որ ծնողի անտարբերությունը, ինչ-որ տեղ նաև մեղիագրագիտության ցածր մակարդակը հանգեցնում է կրտսեր դպրոցականի անձնային կառուցվածքում խեղաթյուրման և ոչ ադեկվատ վարքագծի ձևավորմանը: Երեխան չունի ընտրելու հնարավորություն, չգիտի թե ինչ տարրեր են պարունակում հաղորդումը, մուլտֆիլմը, համակարգչային խաղը, մտածում է, որ եթե սա ազատ է, մատչելի և հնարավոր է խաղալ, ուրեմն, արգելված չէ: Սակայն համակարգչային խաղերը չարաշահելու դեպքում ի հայտ է գալիս բացասական հետևանքներ, իջնում է երեխայի զարգացման ոչ միայն ֆիզիկական, այլև մտավոր ցուցանիշները: Երկար ժամանակ խաղալը ազդում է քնի վրա, որի հետևանքով մարդը քնելիս էլ տեսնում է ամբողջ խաղը, երբեմն նաև խաղից հատվածներ, նկարներ, որոնք խանգարում են քնելուն:

Համակարգչային խաղերից կախվածությունը անցնում է հետևյալ փուլերով.

- Թեթև հետքերվածության փուլ.
Երբ մարդը մի քանի անգամ է խաղացել խաղը և առաջացել է հետաքրքրվածություն և խաղալու ցանկություն:
- Կայուն հետաքրքրվածության փուլ.
Այս փուլի ժամանակ օրվա մեծ մասը հատկացնում է խաղերին, իսկ ընկերական շփումներն էլ ընդգրկում են խաղերի մասին զրույցները:
- Կախվածության փուլ.
Այս փուլում մարդը ապրում է վիրտուալ աշխարհում, կտրվում է իրական աշխարհից, շրջապատից իրեն նույնացնում է խաղերի հերոսների հետ, ապրում է այդ խաղերով: Հիմնական պատճառն է հեռանալ, կտրվել իրականությունից, արտահայտել իր հույզերը խաղի մեջ: [1]

Հոգեբան Լ. Թերգյանը նշում է, որ համակարգչային խաղերն անձի վրա կարող է թողնել երկակի ազդեցություն՝ կախված տարիքային առանձնահատկությունից և խաղի բնույթից: Երեխաների վրա դաժան, ագրեսիվ համակարգչային խաղերը բացասական ազդեցություն են թողնում, որն էլ մտահոգիչ խնդիր է դարձել բժիշկների ու հոգեբանների համար: Նրանց

կարծիքով դրանք երեխաների մեջ ազդեսիա և դաժանություն են սերմանում: Բժիշկ-մանկաբույժ Ս. Սարգսյանը բացատրում է, որ եթե երեխան մեծանալուն պես չկարողանա տարանջատել, տարբերել թե որտեղ է վիրտուալ և իրական աշխարհների միջև սահմանը, ապա նա այդ վիրտուալ աշխարհի մոտեցումներն ու ընկալումները կփոխանցի իրական աշխարհ, կսկսի իրեն պահել նույնքան դաժան, ազդեսիվ, որքան նա այդ խաղերի ժամանակ է: Հոգեբան Ն. Խաչատրյանի խոսքով, եթե երեխան տարվում է խաղով, ապա ապրումակցում է հերոսին, ինչը կարող է առաջացնել անհանգստություն նրա ներքին աշխարհում: Հնարավոր է, որ այս ամենը կատարվում է ոչ աղեկվատ վիճակում, այսինքն՝ վարքի կրկնօրինակում: Բժիշկ, մանկաբույժ Ս. Սարգսյանի պնդմամբ՝ խնդիրներ կարող են

առաջանալ տեսողության և հենաշարժական ապարատի հետ, երկար նստելու հետևանքով հնարավոր են արյան շրջանառության խանգարում, երակային պրոբլեմներ: Ուժեղ և սուր գլխացավերը նույնպես չեն բացառվում: Բժիշկը խորհուրդ է տալիս բուլորին. աշխատեք 4 ժամից ավելի չնստել համակարգչի մոտ, ժամանակ առ ժամանակ ընդմիջեք, վեր կացեք, շարժվեք: Իսկ երեխաներին արգելվում է մեկ ժամից ավել անցկացնել համակարգչի առջև: Մինչև 4 տարեկաններին խորհուրդ է տրվում ընդհանրապես արգելել գայթակղիչ սարքից:[3]

Հոգեբան Ա. Բայաթյանի պարզաբանմամբ համակարգչի առջև շատ ժամանակ անցկացնելու արդյունքում երեխաների մոտ ընդհանուր թուլություն և հոգնածություն է դրսևորվում, քնի խանգարումներ: Բացասական հետևանքները կարող են իրենց հետքը թողնել ինչպես հոգեկան, այնպես էլ վարքային գործընթացների վրա խաղալով երեխաները նույնանում և նմանվում են իրենց վիրտուալ կերպարի հետ՝ դառնալով դաժան, ազդեսիվ, կոնֆլիկտային, դյուրագրգիռ ու նյարդային: Տուժու են ծնողների հետ հարաբերությունները, հատկապես երբ նրանց փորձում են հեռու պահել, կտրել համակարգչից: Արդյունքում՝ երեխաների մոտ կարող է ձևավորվել կարծիք, որ եթե վիրտուալ աշխարհում կարելի է, թույլատրելի է գողանալ, սպանել, կործանել ու քանդել, ապա դա կարելի է անել նաև իրական աշխարհում: Դրանք կարող են նաև մանկական վախերի առաջացման պատճառ հանդիսանալ:

Սովորաբար, համակարգչային կախվածությունը ընդգծվում է 9-10 տարեկան երեխաների մոտ: Հենց համակարգչային դերային խաղերն են, որ յուրաքանչյուր երեխայի մոտ կախվածություն են առաջացնում: Ամեն դեպքում կանխարգելման ուղղությամբ պետք է տարվեն աշխատանքներ ցանկացած տարիքներում: Մեծ մասամբ վաղ տարիքում է խաղային կախվածությունը տարածված, իսկ համացանցային կախվածությունը՝ ավելի մեծ տարիքում: Ծնողները չեն կարող լիովին արգելել երեխային համակարգչային խաղեր խաղալ, քանի որ

այս դեպքում երեխան իրեն ընկճված, տարբերվող կզգա այլ երեխաների մեջ: Ծնողական արգելքը պետք է հիմնավոր լինի և բացատրվի երեխային: Ծնողները պետք է բացատրեն երեխաներին, որ կայքերը կարող են լինել «վատ» և «լավ», որ համացանցում տարբեր մարդիկ են շփվում, որևէ կասկածելի և վատ բան նկատելու դեպքում, տեղեկացնեն ծնողին: Անհրաժեշտ է համակարգչում ներբեռնել այնպիսի ծրագիր, որը կարող է վերահսկել կայքերի ել ու մուտք: Ցանակալի է, որ համակարգիչը երեխայի սենյակում չլինի, որպեսզի երեխան անկախ իրենից չտարվի խաղերով: Երեխային պետք է բացատրել նաև ժամանակային սահմանափակման մասին, իհարկե ոչ խիստ ցուցումներով: [3]

Ոչինչ բացարձակ վատը կամ լավը չի կարող լինել: Համակարգչային խաղերը ունեն ինչպես բացասական այնպես էլ դրական ազդեցություն: Համակարգչային խաղերը կարող են հանդիսանալ սթրեսից և լարվածությունից դուրս գալու միջոց: Կանադացի գիտնականները պնդում են և ապացուցում, որ աշխատանքային օրը պետք է սկսել թեթև, պոզիտիվ խաղից: Խաղերը մեխանիկորեն նվազեցնում են տագնապի աստիճանը, վախը, օգնում հումորով վերաբերվել բարդ իրավիճակներին և թեթև ապրել: Բանը նրանում է, որ գեղեցիկ պոզիտիվ և գունազեղ պատկերներին նայելիս գունային մակարդակը նվազում է, աշխատակիցները դառնում են բարի ու դիմացկուն: Եվրոպացի գիտնականները ևս դրական կողմ են գտել համակարգչային խաղերում: Նրանք կարող են փոխարինել նաև այբուբեններին, բառարաններին, հանելուկների ու խնդիրների ժողովածուներին, կոնստրուկտորներին և այլ իրական խաղերին: Նույնիսկ եթե երեխան պարզապես մեքենա է վարում խաղում, սա օգնում է մարզել ուշադրությունը, հիշողությունը, երևակայությունը, ճարակությունը, յուրաքանչյուր խաղ ունի մի շարք դրական կողմեր: Պարզապես պետք է ուշադիր լինել թե ինչ խաղեր է ընտրում և խաղում երեխան՝ նախապատվությունը տալով տրամաբանական, արկածային, այլ ոչ ագրեսիվ խաղերին: [6]

Լ.Թերզյանն ընդգծեց, որ անկախ խաղի բնույթից, եուրյունից և ազդեցությունից երեխաներին համակարգչի առջև երկար ժամանակ անցկացնել խորհուրդ չի տրվում, քանի որ այն ազդում է ինչպես անձի հոգեկան, այլ նաև ֆիզիկական առողջության վրա: [7]

Գիտատեխնիկական առաջընթացը կանգ չի առնում, այլ աննկարագրելի թափով զարգանում է: Իսկ համակարգիչներն ավելի ու ավելի մեծ տեղ են զբաղեցնում մեր կյանքում՝ ինչպես աշխատանքում, այնպես էլ՝ տանը: Եթե մեր ծնողների մանկության տարիներին համակարգիչը շքեղություն էր համարվում, ապա ժամանակակից երեխայի համար դա ամենահասանելի սարքն է և նրա կյանքի անփոփարիսելի և անբաժան մասը: Այդ է պատճառը, որ շատ հաճախ կրտսեր դպրոցականների մտածողությունում փոփոխվում է աշխարհընկալման, աշխարհահճանաչողության ընդունված չափանիշները և նրա համար համակարգիչը դառնում է առաջնային և գերադասելի ծնողից: Տեղեկատվության

հասանելիությունը, ուսուցողական ծրագրերը, ինտերակտիվ գրատախտակները, ստեղծագործական ծրագրերի հասանելիությունը զգալիորեն մեծացնում են երեխաների կրթական հնարավորությունները: Մինչդեռ, ինչպես ցույց են տալիս բազմաթիվ հետազոտություններ, աշխատող ծնողների մեծ մասի համակարգիչ ձեռք բերելու հիմնական պատճառը երեխաներին համակարգչային խաղերին ծանոթացնելն է: Այս դեպքում համակարգիչը ստանձնում է ավելի ակտիվ ժամանցային սարքի դեր, քան սովորական հեռուստատեսությունը կամ ընկերները: Այնուամենայնիվ, պետք է նշել, որ երբեմն համակարգչի մասին մտածում են այնպես, ինչպես ընկերոջ մասին կմտածեին, որը կարող է հետաքրքրել երեխային, այդպիսով ազատելով ծնողներին այդ անհրաժեշտությունից: Չափահասները նույնպես չեն գիտակցում, թե ինչ սխալ են նրանք գործում այդ պահին, քանի որ համակարգիչը մարդու վրա ազդելու հզոր միջոց է:

Եկեք մի պահ հայացք գցենք դեպի անցյալ և հիշենք, թե ինչով էին խաղում երեխաները, երբ համակարգիչներ չկային: Խաղերը շատ էին, չէինք հասցնում բոլորը խաղալ: Ոչ ոք նույնիսկ չէր գիտակցում, որ աշխարհում կարող է ինչ-որ բան լինել, որը արմատապես կփոխի իրենց կյանքը, բնույթը և սովորությունները: Անցյալի խաղերով կարելի էր ժամերով խաղալ: Նրանք երեխաներին ձգում էին իրենց թեթևությամբ և «հետաքրքրությամբ»: Խաղերը «կարողացան» հավաքել ընկերներին, նրանք մտերմացրին երեխաներին: Երեխաները ուրախանում էին, որ գալու է վաղվա օրը, և որ նորից հավաքվելու և շարունակելու են խաղալ: Ամենավատ պատիժն այն էր, երբ արգելում էին բակ իջնել: Խաղերը հենց իրենք, երեխաներն էին պատրաստում և հորինում: Երեխաները ավելի հարմարավետ էին զգում, երբ շրջապատված էին տարբեր խաղալիքներով: Նախկինում երեխաներն նախընտրում էին խաղալ շարժական խաղեր, գնդակով խաղեր, պահմտոցի, դերային խաղեր տիկնիկներով, ավտոմեքենաներով; տրամաբանական խաղեր՝ ռազմածովային պայքար, շաշկի, լոտո:

Սակայն գլոբալ փոփոխություններ են տեղի ունեցել: Եկել է այն օրը, երբ բոլոր խաղերը (սեղանի խաղեր) և խաղալիքները մնացին դարակների վրա և տուփերի մեջ: Այժմ նրանք «թանգարանային ցուցանմուշներ» են հիշեցնում, նրանց պարզապես նայում են, չեն խաղում: Քանի որ նորն է հայտնվել՝ համակարգչային խաղերը:

Համակարգիչները այնքան հեշտ մուտք գործեցին մեր կյանք, որ համակարգչային խաղերին վերաբերող օգուտներն ու վնասները քննարկվում են բոլոր սոցիալական մակարդակներում, գիտնականները մշտապես ուսումնասիրում են համակարգչային խաղերի ազդեցությունը մարդու վրա:

Համակարգչային խաղերը շատ հետաքրքիր են: Կրտսեր դպրոցականները կարող են խաղալ ցանկացած ժամանակ: Միայն անհրաժեշտ է համակարգիչը միացնել և անմիջապես կհայտնվեն սիրելի հերոսները: Իսկ սիրելի հերոսները յուրաքանչյուրի համար տարբեր են:

Տարբեր խնդիրները և հանելուկները զարգացնում են ինտելեկտուալ հմտությունները, ուշադրությունը, ինչպես նաև տրամաբանական մտածողությունը: Իրոք, սովորելու համար, թե ինչպես պետք է համակարգչային խաղ խաղալ, դուք պետք է նախ առաջինը սովորեք խաղի կանոնները, երկրորդը՝ հիշեք այս կանոնները և երրորդը՝ սովորեք կիրառել այս կանոնները

Տարրական դպրոցում նորագույն տեղեկատվական տոխնոլոգիաների ազդեցությունը, հատկապես համակարգչային խաղերի դերը կրտսեր դպրոցականների ընդհանուր զարգացման վրա:

Հետազոտության իրականացման համար բազա է հանդիսացել Արարատի մարզի Մասիս քաղաքի Վահրամ Բաբայանի անվան թիվ 2 հիմնական դպրոցը: Հետազոտության իրականացման համար պատահականության սկզբունքով ընտրել ենք թվով՝ 50 աշակերտ, 40 ծնող և 40 ուսուցիչ:

Հետազոտության ընթացքում կիրառել ենք հետևյալ մեթոդները՝

- Դիտում
- Չրույց
- Հարցազրույց՝ կիրառել ենք մեր կողմից մշակված հարցաթերթերը

Դիտում մեթոդի միջոցով ուսումնասիրել և վերլուծել ենք տարբեր համակարգչային խաղեր պարզելու համար թե այդ խաղերը ինչ ազդեցություն ունեն կրտսեր դպրոցականների զարգացման վրա:

Հետազոտության այս հատվածում կիրառել ենք նաև *զրույցի* մեթոդը, որի միջոցով նպատակադրվել են վեր հանել կրտսեր դպրոցականների կողմից համակարգչային խաղերով տարվելու մակարդակները.

Մեր կողմից մշակվեցին զրույցի բովանդակային թեմատիկ ուղղություններ, որոնց շրջանակներում իրականացված աշխատանքները տվեցին իրենց արդյունքը: Հնարավոր եղավ պարզել, որ երեխաների մոտ առկա է համակարգչային խաղերով տարվելու չորս մակարդակները.

1. Հետաքրքրվածության մակարդակ.

Երեխան «վերահսկում» է խաղը, խաղերի մեջ տարբերակում լավը և վատը:

2. Զբաղվածության մակարդակ.

Այս փուլում երեխան ներգրավում է խաղի մեջ, ցանկանալով կրկին ու կրկին խաղալ:

3. Կախվածության մակարդակ.

Երեխան չի կարողանում մտածել այլ բանի մասին բացի խաղից:

4. Վիրտուալ իրականության մակարդակ:

Երեխան «տեղափոխվում» է խաղի աշխարհ: Նա այնտեղ իրեն ավելի լավ է զգում, քան իրական կյանքում:

Չետագոտության հաջորդ փուլում կիրառել են *հարցաթերթիկ*, պարզելու համար, թե համակարգչային խաղերը ինչ ազդեցություն ունեն կրտսեր դպրոցականների զարգացման վրա: Հարցաթերթիկների լրացմանը մասնակցել են 50 աշակերտ, 40 ծնող և 40 ուսուցիչ: Հարցաթերթիկը բաղկացած է եղել թվով 5 հարցերից, որոնցից յուրաքանչյուրը ունեցել է պատասխանի երեք տարբերակ, համապատասխանաբար.

Ա) այո

Բ) ոչ

Գ) դժվարանում են պատասխանել

Հարցաթերթիկում ներառված են եղել հետևյալ հարցերը.

Հարցաթերթիկ աշակերտների համար.

1. Ընդմիջում կատարո՞ւմ եք, թե՞ ոչ:

2. Ձեր ծնողները թույլ են տալիս խաղալ համակարգչային խաղեր որքան ցանկանո՞ւմ եք, թե՞ ժամանակը սահմանափակում են:

3. Հաճա՞խ եք նյարդայնանում խաղերի ընթացքում:

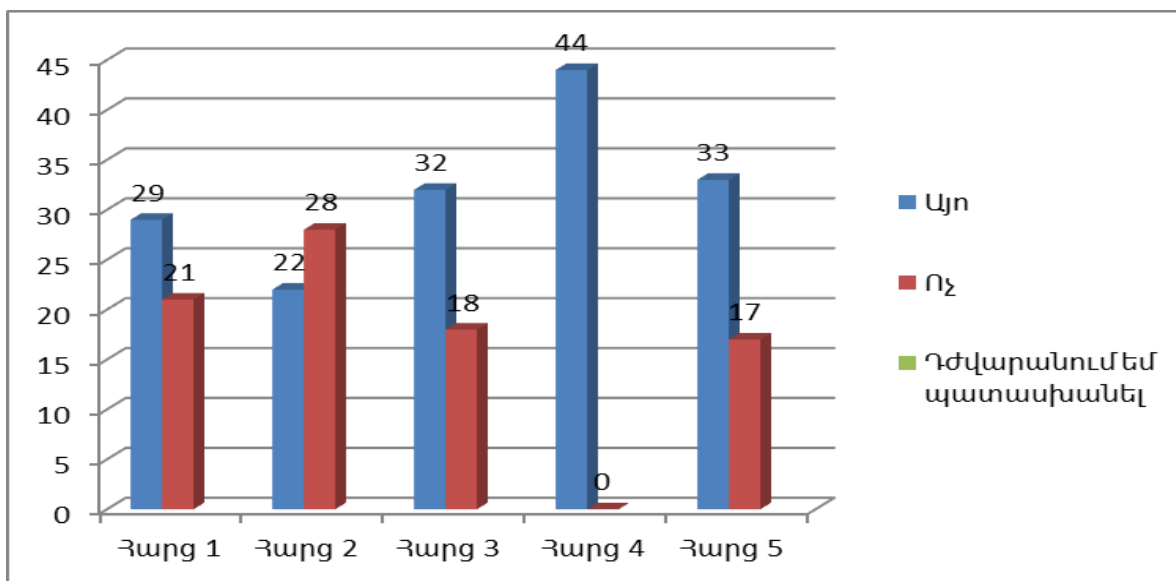
4. Պարտվելուց հետո ձեր տրամադրությունը փոխվո՞ւմ է:

5. Խաղից հետո հեշտությամբ եք վերադառնում իրական կյանք:

Աղյուսակ 1՝ Աշակերտների հետ անցկացված հարցազրույցի քանակական պատկերը

	Այո	Ոչ	Դժվարանում են պատասխանել
Հարց 1	29	21	

Չարց 2	22	28	
Չարց 3	32	18	
Չարց 4	44	6	
Չարց 5	33	17	



Դիագրամ 1՝ Աշակերտների հետ անցկացված հարցազրույցի քանակական պատկերը

Ստացված արդյունքների հիման վրա մենք կատարեցինք հետևյալ եզրահանգումները.

1. Երեխաները առանց ընդմիջման շատ ժամանակ են անցկացնում համակարգչի առջև:
2. Շատ անհանգիստ են խաղի ընթացքում և պարտվելու դեպքում նրանց տրամադրությունը կտրուկ վատանում է:
3. Եթե ծնողների կողմից որևէ հսկողություն չլինի, երկար ժամանակ կանցկացնեն համակարգչի առջև:

Չարցաթերթիկ ծնողների համար.

1. Համակարգչային խաղերը կազմում են Ձեր երեխայի ազատ ժամանցի հիմնական տարատեսակը:
2. Սահմանափակում եք Ձեր երեխայի խաղալու ժամանակը:

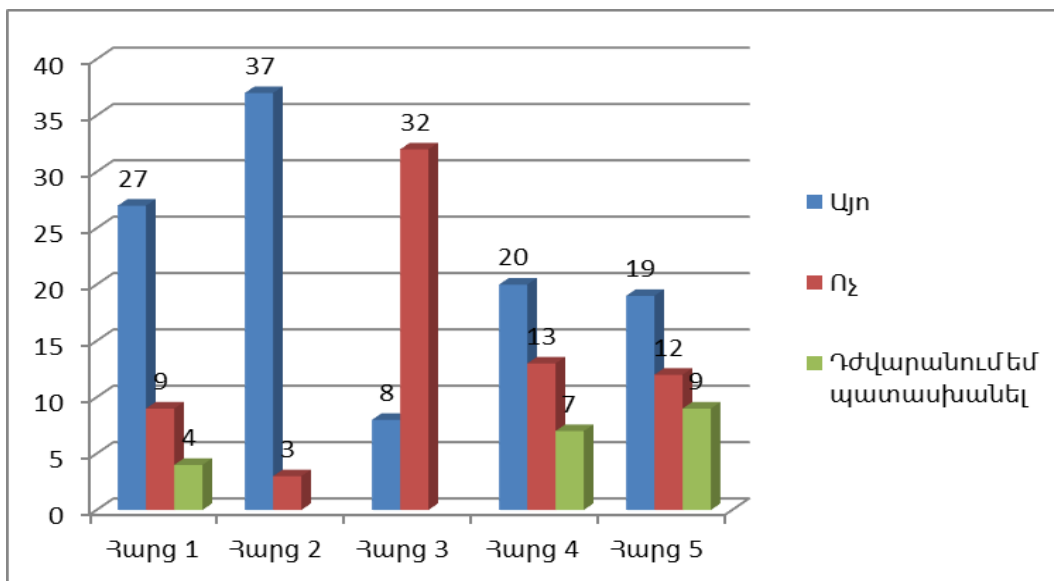
3.Վերահսկող՞ւմ եք արդյոք համակարգչային խաղերի ընտրությունը:

4.Ի՞նչ եք կարծում, համակարգչային խաղերը առաջացնո՞ւմ են համակարգչային կախվածություն:

5.Նկատո՞ւմ եք անձնային փոփոխություններ երեխայի մոտ համակարգչային խաղերից հետո:

Աղյուսակ 2՝ Ծնողների հետ անցկացված հարցազրույցի քանակական պատկերը.

	Այո	Ոչ	Դժվարանում եմ պատասխանել
Հարց 1	27	9	
Հարց 2	37	3	
Հարց 3	8	32	
Հարց 4	20	13	
Հարց 5	19	12	



Դիագրամ 2՝ Ծնողների հետ անցկացված հարցազրույցի քանակական պատկերը

Ստացված արդյունքների հիման վրա մենք կատարեցինք հետևյալ եզրահանգումները.

1. Ծնողների թույլատվությամբ երեխաները խաղում են համակարգչային խաղեր առանց էական ժամանակային և ժանրային սահմանափակման:
2. Ծնողների մեծ մասը վստահ է, որ համակարգչային խաղերը ոչ մի վատ հետևանք չեն կարող թողնել իրենց երեխաների վրա:

3. Նրանք գիտակցում են, որ համակարգչային խաղերը կարող են առաջացնել ինտերնետային կախվածություն, սակայն պնդում են, որ դա իրենց երեխաներին չի սպառնում:

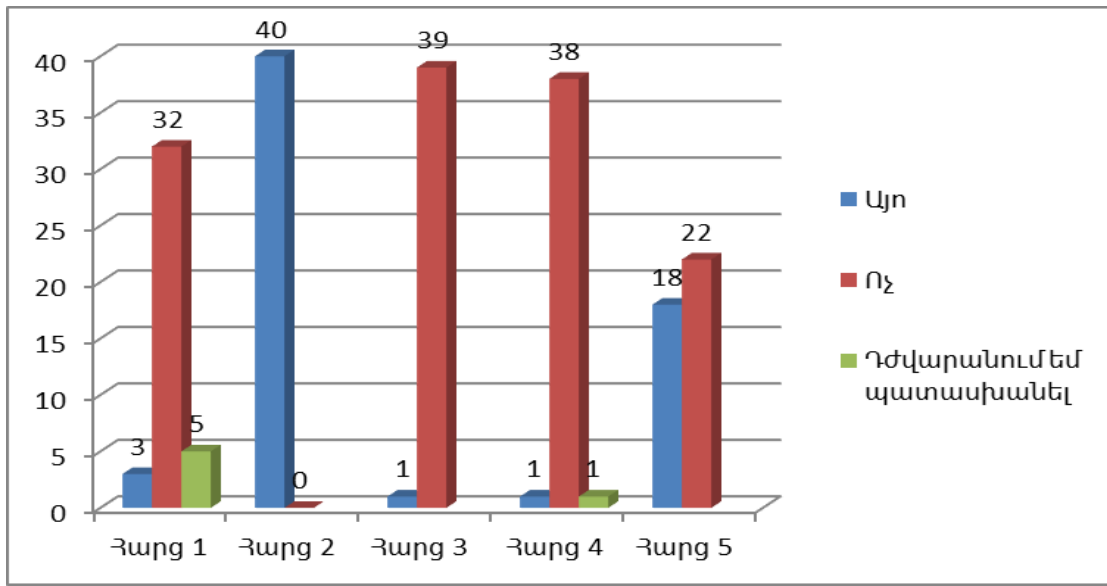
4. Իսկ համացանցային կախվածության առաջացման դեպքում ծնողները ուղղակի կգրկեն երեխաներին համակարգչից:

Հարցաթերթի ռևուլցիչների համար.

1. Կարևորո՞ւմ եք համակարգչային խաղերի դերը երեխաների անձի զարգացման վրա:
2. Հաճախակի համակարգչային խաղեր խաղալը կարո՞ղ է բացասաբար ազդել երեխայի առաջադիմության վրա:
3. Ի՞նչ եք կարծում, համակարգչային խաղերը ունեն բացասական ազդեցություն երեխաների հոգեկան զարգացման վրա:
4. Հնարավոր համարո՞ւմ եք համակարգչային խաղերի դիդակտիկացումը:
5. Նկատո՞ւմ եք երեխաների մոտ գերհոգնածություն, ցրվածություն, ագրեսիվություն:

Աղյուսակ 3՝ Ուսուցիչների հետ անցկացված հարցազրույցի քանակական պատկերը.

	Այո	Ոչ	Դժվարանում եմ պատասխանել
Հարց 1	3	32	5
Հարց 2	40	0	
Հարց 3	1	39	
Հարց 4	1	38	1
Հարց 5	18	22	



Դիագրամ 3՝ Ուսուցիչների հետ անցկացված հարցազրույցի քանակական պատկերը

Ստացված արդյունքների հիման վրա մենք հանգեցինք մի շարք եզրահանգումների.

1. Ուսուցիչները կարծում են, որ համակարգչային խաղերը բացասաբար են ազդում կրտսեր դպրոցականների առաջադիմության վրա:

2. Ուսուցիչները կհսում է այն տեսակետը, որ հաճախակի համակարգչային խաղեր խաղալը հանգեցնում են համակարգչային կախվածության:

3. Ուսուցիչները կարծում են, որ երեխաներին համակարգչային կախվածությունից ազատելու լավագույն ձևը այն է, որ ծնողները հետաքրքիր զբաղմունք մտածեն երեխաների համար, որը կգրավի երեխաներին, հեռու կպահի համակարգչից:

Համակարգչային խաղեր խաղալու կանոնները.

- ✓ 7-ից 9 տարեկան երեխաները կարող են խաղալ համակարգչային խաղեր, բայց ոչ ավելին, քան 20-25 րոպե:
- ✓ Կես ժամ խաղալուց հետո անհրաժեշտ է, որպեսզի հանգստանան աչքերը և երեխաները մի փոքր շարժվեն:
- ✓ Աչքերի հեռավորությունը համակարգչային մոնիտորից պետք է լինի առնվազն 50 սանտիմետր:
- ✓ Նախքան համակարգչով խաղալը, կրտսեր դպրոցականները միշտ պետք է թույլտվություն խնդրեք ծնողներից:
- ✓ Նախքան համակարգչային խաղեր խաղալը, պետք է կրտսեր դպրոցականները սովորեն համակարգչից ճիշտ օգտվել:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ամփոփելով մեր կողմից իրականացված հետազոտությամբ ստացված տվյալները, մենք հանգեցինք հետևյալ եզրակացություններին.

Որոշ խաղեր՝ ելնելով իրենց սյուժետային և բովանդակային կամ գործընթացային առանձնահատկություններից կարող են դիդակտիկացվել և կիրառվել ուսումնական գործընթացում:

2. Համակարգչային խաղերով տարվածությունը ունի հետևյալ մակարդակային աստիճանակարգումը՝

- I. Հետաքրքրվածության մակարդակ
- II. Չբաղվածության մակարդակ
- III. Կախվածության մակարդակ
- IV. Վիրտուալ իրականության մակարդակ

3. Երեխաների ընդհանուր զարգացման վրա Էապես բացասաբար է ազդում նման խաղերի չարաշահումը՝ պայմանավորված դպրոց – ընտանիք – հասարակություն եռանկյունու թերի ֆունկցիոնալությամբ: Ֆիզիկական առողջության տեսանկյունից առավել խոցելի են գործընթացը ապահովող հիմնական կենսական օրգանները: Հոգեկան առողջության տեսանկյունից առավել մտահոգիչ են «ԵՍ»-ի խաթարման դրսևորումները:

4. Համակարգչային խաղերի բացասական ազդեցության կանխարգելման գործում կարևոր է թվային գրագիտության ձևավորումը հասարակության շրջանում և ծնողների ու ուսուցիչների համագործակցված աշխատանքը: Ծնողները ընդհանուր առմամբ հասկանում են խաղերի բացասական ազդեցությունը, սակայն չեն կիրառում անհրաժեշտ միջոցներ: Ուսուցիչներն ունեն ամբողջական պատկերացում հնարավոր ռիսկերի մասին, բայց չունեն իրական ազդեցություն:

Գրականության ցանկ

1. Ասատրյան Լ.Թ., Հակոբյան Գ.Հ., Ասատրյան Մ.Ա., Գևորգյան Մ.Մ., Կարապետյան Ն.Չ., Բաղդասարյան Ա.Ա. <<Մանկավարժություն>> (ուսումնամեթոդական ձեռնարկ), Երևան, Արտագերս, 2017, 360 էջ:
2. Ասատրյան Չ.Ա. <<Տարրական կրթության մանկավարժություն>>, Երևան, Տիգրան Մեծ, 2017, 160 էջ:
3. Թունյան Ջ. Ե., Երիցյան Լ. Ս. <<Կրտսեր դպրոցականի հոգեբանություն>>: Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ, Երևան, Էն-Վե Փրինթ, 2013, 288 էջ:
4. Թուրունջյան Հ. Ս <<Կրտսեր դպրոցականի հոգեբանական հիմնական առանձնահատկությունները>> Հայպետոսմանկիրատ, Երևան, 1962, 219 էջ:
5. Խուղոյան Ս. <<Անձի զարգացման ճգնաժամային տարիքները>>: Երևան, Չանգակ, 2004, 248 էջ:
6. Հակոբյան Մ.Ջ, Պողոսյան Ս.Գ. <<ՏՀՏ-ի կիրառումը կրթական համակարգում >> Երևան, 2015, 185 էջ:
7. Պետրովսկի Ա. Վ. <<Տարիքային և մանկավարժական հոգեբանություն>> <<Լույս>> հրատարակչություն. Երևան, 1977, 398 էջ:
8. Акулова Е. <<Ребенок за компьютером- творец или робот>>, Москва, 1999, 269 с.
9. Լ. Հովհաննիսյան <<Վիդեոխաղերը կոտրում են կարծրատիպերը>> 9.11.2016
<https://acoysa.org/circularis-educatio/վիդեոխաղեր-կոտրելովկարծրատիպեր>
10. Ս. Պողոսյան <<Համացանցի ազդեցությունը երեխաների վրա>> 6.05.2017
<http://journalist.am/archives/2566>
11. Վ. Հակոբյան <<Համակարգչային խաղերի դրական և բացասական ազդեցությունը>> 18.08.2019

Հավելված

«Խաղը պետք է առանձին դիտարկել: Յուրաքանչյուր խաղ ունի իր ծրագրավորումը, բարոյականությունը: Խաղեր կան, որ ունեն հոգեբանական ազդեցություն, խաղեր կան՝ դաստիարակչական, որոշ խաղեր էլ ազդեսիվացնում են, կան, որ ինչ-որ պահանջմունքներ են բավարարում»:

Հոգեբան Արծվի Հարությունյանն

«Համակարգչային ուսուցումից առավել են գրքերը, քանի որ վերջիններս չեն ունենում տեխնիկական անսարքություններ»:

Մասլոու Աբրահամ

<<Համակարգչային խաղերը բնական երևույթ են 21-րդ դարում, որի միջոցով երեխաները ճանաչում են աշխարհը:>>

Հոգեբույժ, հոգեվերլուծաբան Արա Չալիկյան

<<Եթե չենք ուզում, որ մեր երեխաները լինեն ապագա խաղամուլներ, ազարտի սիրահարներ, ուրեմն պետք է սահմանափակենք նրանց համակարգչային խաղեր խաղալու ժամանակը>>:

Հոգեբան Դիանա Սարգսյան

<<Եթե երեխան օրական երեք ժամից ավելի համակարգչային խաղեր է խաղում, դա արդեն խաղամոլության է վերածվում>>:

Հոգեբան Իրինա Ծատուրյան

<<Երբ անցկացնում ենք քննարկումներ ինտերնետային կախվածության և մասնավորապես ցանցային խաղերի մասին, մենք չենք խոսում այն մասին, թե ինչ են մարդիկ անում և ինչու են անում>>:

Էրին Հոֆմանի

<<Համակարգչային խաղերը երեխային տեղափոխում են մտացածին, երևակայական աշխարհ, որտեղ ամեն ինչ այնքան էլ գունազեղ չէ, ինչպես երեխային թվում է>> :

Հոգեբան Նարինե Խաչատրյան

<<Համակարգչային խաղերը նման են ճահճի, յուրաքանչյուր քայլ էլ ավելի է մխրճում այնտեղ>>:

Մանկաբույժ-հոգեբան Անդրանիկ Սիմոնյան

<<Թույլ տալ մարդուն խաղալ համակարգչային խաղեր նույնն է թե սովորեցնել ապրել, այնուհետև արգելել նրան անել դա>>:

