



## «Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՅ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

Հետազոտության թեման՝ Նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունը և դերը սովորողի հոգեբանական զարգացման վրա

Առարկան՝ Մայրենի, հայոց լեզու, գրականություն

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Կարինե Բաբազույան

Ուսումնական հաստատություն՝ Մասիսի հ.3 հիմնական դպրոց

Երևան 2022

# Հիմնահարցերը

1. Ի՞նչ ազդեցությունը ունեն տեղեկատվական տեխնոլոգիաները մեր երեխաների հոգեբանական զարգացման վրա:
2. Ի՞նչ միջոցներով հասնել նրան, որ երեխան ըմբռնի , որ նորագույն տեխնոլոգիաները խաղային միջոցներ չեն:
3. Ի՞նչ պետք է իմանան ծնողները ,որ երեխան ավելի գրագետ օգտագործի նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաների հնարավորությունները:

# Նպատակները

1. Վեր հանել Նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաների դրական և բացասական կողմերը:
2. Կարևորել կենդանի խոսքի դերը:
3. Կարևորել տեղեկատվական տեխնոլոգիաների դերը կրթության որակի բարելավման գործում:



<<Համացանցն այնքան լավ է ստեղծվել, որ շատերն այն համարում են Իսաղաղ օվկիանոսի պես բնական ռեսուրս, այլ ոչ թե մարդու կողմից ստեղծված>>:

Ալյան Քեյ

# Ներածություն

Վերջին տարիներին համակարգիչը դարձավ հասարակական կյանքի բոլոր ասպարեզների անբաժան մասը: Նորագույն տեխնոլոգիաները 21-րդ դարի ողջ հասարակության համար ստեղծել են նոր աշխարհ: Այսօր դրանք են թելադրում մեր կյանքի ընթացքն ու ուղղորդում մեր ճանապարհը: Ինֆորմացիոն տեխնոլոգիաների զարգացման տեմպը, ուսուցման ժամանակակից մեթոդները, սովորողների և սովորեցնողների անընդհատ զարգացման անհրաժեշտությունը պարտադրում են ուսուցման այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնք բարձրացնում են կրթության որակը:

Տեղեկատվական տեխնոլոգիայի կիրառման անհրաժեշտությունը կարևորելով՝ որոշեցի հետազոտական թեմայի շրջանակներում պարզել , թե նորագույն տեղեկատվական տեխնոլոգիաները ինչ ազդեցություն և դեր ունեն սովորողի հոգեբանական զարգացման գործում:Սովորելու և սովորեցնելու մեթոդները բազմազան են , այսօր յուրաքանչյուր սերունդ ինքն է թելադրում այն մեթոդը, որով հնարավոր է սովորել, կարծում եմ՝ այս պարագայում աշակերտների մոտիվացիայի բարձրացման տարբերակ է տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառումը հենց հայոց լեզվի և գրականության ժամերին: Որքան էլ տեղեկատվական տեխնոլոգիաները մեզ բազմաթիվ տեղեկություն հաղորդեն, սովորողը պետք է կարողանա հաջողության հասնելու համար ինքնուրույն խնդրի լուծման ուղիներ գտնել և որոշումներ կայացնել, համակարգչային հմտություն և գրագիտություն ձեռք բերել: Իհարկե այս ամենը ունենում է իր դրական և բացասական ազդեցությունը, որի հետ կապված հետազոտության արդյունքներն էլ որոշեցին նպատակս: Այն է՝ վեր հանել ոչ միայն մեդիայի և մարդու, մեդիայի և կրթության հարաբերությունները, այլև մեդիայի ազդեցությունը սովորողի հոգեբանական զարգացման վրա:

## Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները և մենք



<<Իրական վտանգը ոչ թե այն է, որ համակարգիչները կսկսեն մտածել մարդկանց նման, այլ այն, որ մարդիկ կսկսեն մտածել համակարգիչների պես:>>

Սիդնեյ Հարիս

Համակարգչի դրական ու բացասական ազդեցության հետ կապված շատ ուսումնասիրություններ են կատարվել:

Համակարգչային նորամուծությունները մտնում են մեր տները՝ <<հենց պատուհաններից>>:

Հետաքրքրական է , որ Windows բառը նշանակում է <<պատուհաններ>>... Այսօր այդ պատուհանը համակարգչի, հեռուստացույցի, հեռախոսի էկրանն է:Ահա այստեղ է, որ հանդես է գալիս ուսուցիչը՝ որպես ուսուցանող , նա է, որ սովորեցնում է, թե ինչպես տեղեկատվական տեխնոլոգիան գուտ խաղային օբյեկտից դարձնել ուսման բաղադրիչ: Տեղեկատվական տեխնոլոգիայի կիրառումը ուսումնական գործընթացում առաջին հերթին խթան պետք է հանդիսանա սովորողների ճանաչողական կարողությունների ակտիվացման, ուսումնական նյութի հաջող յուրացման համար և նպաստի սովորողների որոշակի որակների զարգացմանը: ՏՀՏ-ն օգնում է սովորողին ինչ-որ չափով կողմնորոշվել տեղեկատվական հեղեղի մեջ: ՏՀՏ միջոցները հանդես են գալիս որպես ուսումնական

գործընթացի օժանդակ տարր, այլ ոչ հիմնական: Այսօր աշխարհում կատարվող տեխնոլոգիական հեղափոխությունը փոխում է կրթության նկատմամբ ձևավորված մոտեցումները, հարաբերությունները, սուբյեկտներն ու օբյեկտները: Այս գործընթացում տեխնոլոգիաները ունեն `

- գործիքի դեր, որոնք կոչված են արագացնելու այն, ինչ արվում էր դանդաղ
- տեղեկատվական աղբյուրի դեր, գտնելու համար այն այն տեղեկությունը, որը ժամանակին անհասանելի էր թվում
- ուսուցման օբյեկտի դեր` ցուցադրելով այն, ինչ առաջ անտեսանելի էր կամ ցուցադրման համար անհնար
- հաղորդակցման նոր միջոցի դեր, որը , ինտերակտիվ համագործակցելով սովորողի հետ, կապում է բոլորին ` ստեղծելով համաժամանակյա և անհամաժամանակյա հաղորդակցության հնարավորություն:



Տեղեկատվական տեխնոլոգիան կարող է օգտագործվել ուսուցման գործընթացի բոլոր փուլերում.

- Նոր նյութի բացատրում
- Ամրապնդում
- Կրկնություն
- Գիտելիքների , կարողությունների ու հմտությունների ստուգում
- Գնահատում

## SZS-ի կիրառման դրական և բացասական կողմերը

SZS-ների օգտագործմամբ ուղեկցվող դասերը իրենց պարզության , գեղեցկության և տեսանելիության շնորհիվ ուսումնական նյութի ընկալման ընթացքում առավել մեծ տպավորություն են թողնում հոգեբանահուզական գործընթացի վրա: Դասի անցկացումը մեղիայի շնորհիվ գրավում է դպրոցականներին, դասարանում սկսվում է իրական շփման իրավիճակ, սովորողները ձգտում են իրենց մտքերը արտահայտել սեփական բառերով, հաճույքով կատարում են առաջադրանքները:



Դպրոցականների մոտ ավելի զարգացած է կամային ուշադրությունը, որը հատկապես կենտրոնանում է, երբ նրան հետաքրքիր է, երբ ուսումնական նյութը տարբերվում է պարզությամբ, պայծառությամբ, և նրա մոտ դրական հույզեր է առաջանում: Ապացուցված է, որ աշակերտին գրավում է մեծադիր աշխատանքները, գլխաբառերը, որոնք տարբերվում են իրարից իրենց գույներով, չափերով... Արդի ուսուցումը հնարավոր է դարձնում յուրաքանչյուր դասին կիրառել տեղեկատվական տեխնոլոգիաներ՝ աշակերտի մոտիվացիայի բարձրացման, դասանյութը ավելի լավ հասկանալու համար: Փորձը ցույց է տալիս, որ թեև տեղեկատվական տեխնոլոգիաները չեն փոխարինելու ուսուցչին, սակայն տեղեկատվական տեխնոլոգիաներին տիրապետող ուսուցիչը կփոխարինի տեղեկատվական տեխնոլոգիաներին չտիրապետող ուսուցիչներին :



ԻՄ դպրոց կայքից ես շատ եմ օգտվում թե՛ թեմատիկ գրավոր աշխատանքների, թե՛ գործնական աշխատանքների ժամանակ: Ընտրում եմ առաջադրանքները կամ ինքս եմ կազմում, նշում եմ օրը, ժամը, կատարման տևողությունը և ուղարկում եմ աշակերտներին: Ես հետևում եմ գործընթացին: Արդեն ստուգված, միավորները նշված թեստերը երևում են ինձ : Տպում եմ, դասարանում քննարկում ենք, կատարում սխալների ուղղում և վերլուծություն: Ոչ մի աշակերտ անտարբեր չի մնում տրամադրվող տեղեկատվության

հանդեպ: SՀS գործիքների կիրառումը լավ է, օգտակար է, եթե օգտագործում ես նպատակային, եթե այն ուղղված է ինչ- որ բանի իմացությանը, բացահայտմանը:

Թվում է, թե SՀS միջոցների օգտագործումը կարող է մեծ ներդրում կատարել շատ խնդիրներ լուծելու և մեր մտավոր հորիզոնն ընդլայնելու հարցում,բայց... Կա շատ կարևոր խնդիր, որը շատ ծնողների կողմից անտեսվում է՝ հանուն իրենց հանգստության: Գիտնականները վստահեցնում են, որ համակարգչի, հեռուստացույցի առջև երկար նստելը վնասակար է երեխայի համար, առաջին հերթին ազդում է երեխայի զարգացող նյարդային համակարգի վրա: Դեռևս չորրորդ դարում Եզնիկ Կողբացին չարի և բարու արժևորման ժամանակ դրանք տեսնում էր մարդու գործողություններում: Երկաթը մերթ ծառայեցվում է բարի նպատակների համար, մերթ՝չար: Եթե երկաթից պատրաստում են բահ, խոփ, գերանդի, ուրեմն՝ բարի նպատակի համար է ծառայում, իսկ եթե պատրաստում են սուսեր,նիզակ, տեգ, ապա այստեղ երկաթը չար գործ պետք է կատարի: Այսպիսով,որևէ առարկայի օգտակար և վնասակար հատկանիշների մասին խոսելիս պետք է նկատի ունենալ, թե ինչ նպատակով է օգտագործվելու: SՀS միջոցների կիրառումը դասընթացի ժամանակ օգնում է մեզ ավելի դյուրընկալելի դարձնել դասանյութը,ժամանակը ճիշտ տնօրինել: Ի վերջո այստեղ գործում է հայտնի ասացվածքը՝ <<Լավ է մեկ անգամ տեսնել, քան հազար անգամ լսել>>: Պետք է գրագետ օգտագործել տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ընձեռած հնարավորությունները:

Հորստ Պրենը\*՝ զգայարանների ֆիզիոլոգիայի մասնագետը , գրում է. <<Հեռուստակրանի առջև 10-15 ժամ նստած երեխայի ուղեղը նման է անապատի: Այդ երեխաները տառապում են երևակայության լրիվ կորստով:Որոշ երեխաներ ընդունակ չեն նույնիսկ հիշողությամբ բաժակ նկարելու>>:

Գերմանացի մանկաբույժ Պիտեր Վինտերշտայնը\* ավելի քան 17 տարի ուսումնասիրել է 5-6 տարեկան երեխաներին և պարզել, որ որքան շատ է երեխան ժամանակ անցկացնում էկրանի առջև , այնքան քիչ դետալներ է օգտագործում նկարելիս, իսկ նկարված կերպարները արտահայտված չեն, անհամաչափ են, անկենդան:

Դեռահասների, պատանիների ու երիտասարդների մոտ կախվածություն է առաջանում սոցիալական ցանցերից, որոնք դարձել են հաղորդակցման այլընտրանքային ձևեր, ծանոթության և շփման հասանելի միջոցներ:

Կարևոր խնդիրներից մեկն էլ, այսպես կոչված, համացանցային բռնապաշարն է: Շատ նյութերի տակ ընդունված է մեկնաբանություններ գրել, այստեղ իսկական խառնաշփոթություն է . ինչ ասես կարելի է կարդալ, բարոյական սահմաններից դուրս արտահայտություններ, որոնք ընդունված չեն սովորական խոսակցությունների ժամանակ: Բայց չէ՞ որ մեր երեխաները բախվում են դրանց հետ, կարդում, դիտում անպարկեշտ նկարներ և գովազդներ: Շատ ցավալի է, որ ոչ մի վերահսկողություն չկա: Իսկ համացանցային խաղերը մի ողջ հիմնախնդիր են թե երեխաների և թե մեծահասակների համար: Նրանք այնքան են մխրճվում այդ խաղերի մեջ , որ մոռանում են իրականությունը; Բացասական հետևանքները կարող են իրենց հետքը թողնել հոգեկան գործընթացների վրա

(թուլանում է երեխայի հիշողությունը, դպրոցում դասերի ժամանակ դժվարությամբ է կենտրոնացնում հիշողությունը), հոգեվիճակների, անձնային հատկությունների ձևավորման վրա, միջանձնային հարաբերությունների ոլորտում: Բուռն երևակայության շրջան համարվող մանկական տարիքում համակարգչային խաղերն իրենց գունավոր աշխարհներով, հերոսներով, հաղթանակներով ու պարտություններով, հետաքրքիր վիրտուալ մրցակիցներով կարող են ամբողջովին կլանել երեխային: Դերային մենամարտերը և ռազմավարություն պարունակող խաղերը հիմնականում ագրեսիվ լաբիրինթոսների վերարտադրություն են, որտեղ ամեն վայրկյան տարբեր անկյուններից դուրս են թռչում բազմաթիվ սարսափելի կերպարներ, որոնց նպատակը խաղացողին, այսինքն՝ երեխային, «սպանելն» է: Հարցը դրվում է կա՛մ նա, կա՛մ իրենք տարբերակով: Այլընտրանք չկա: Եվ ահա երեխան նստած համակարգչի առջև սեղմում է համակարգչի միայն այն կոճակները, որոնք սպանելու , ոչնչացնելու համար են: Թափառելով համակարգչային լաբիրինթոսում՝ երեխան ակամա դառնում է, թեկուզ վիրտուալ, բայց սպանության մեղսակից: Շատերը համոզում են, թե սա խաղ է ,չի ուզում , թող չխաղա: Այստեղ առաջանում է հետաքրքրություն երեխաների և դեռահասների շրջանում և նրանք պարզապես ցանկանում են փորձել իրենց ուժերը: Այս փորձը դառնում է նրանց ամենօրյա զբաղմունքը: Համակարգչային և ընդհանրապես ամեն տեսակ խաղերը հոգեբանորեն այնպիսի կառուցվածքով են ստեղծված , որ անընդհատ ունեն հաճույքի մեխանիզմ: Խաղը կառուցված է հենց այդ սկզբունքով հաճույք պատճառել, ստեղծել այնպիսի իրավիճակ, որ խաղացողն միշտ կախում ունենա խաղից:

Երեխաների վրա համակարգչային դաժան խաղերի բացասական ազդեցությունը մտահոգիչ խնդիր է դարձել բժիշկների ու հոգեբանների համար: Դրանք երեխաների մեջ ագրեսիա են սերմանում: Խեղում են երեխաների ներաշխարհը, նրանց դարձնում ագրեսիվ ու նյարդային: Շատ ավելի լուրջ հետևանքներ է ունենում այն փաստը, որ շատ խաղերում ագրեսիվ վարքի ձևեր են դրսևորվում, որոնք երեխաներն առանց գիտակցական վերաբերմունքի ու գնահատականի նմանակման ուժով յուրացնում են: Խաղալով երեխաները նույնանում են իրենց վիրտուալ կերպարների հետ՝ դառնալով ագրեսիվ, կոնֆլիկտային, դյուրագրգիռ ու նյարդային: Տուժում են ծնողների հետ հարաբերությունները , հատկապես , երբ փորձում են նրանց կտրել-հեռացնել համակարգչից: Արդյուքում՝ երեխաների մոտ կարող է ձևավորվել այն դիրքորոշումը, որ եթե վիրտուալ աշխարհում կարելի է, թույլատրելի է սպանել , քանդել, բնաջնջել, ապա դա կարելի է անել նաև իրական կյանքում: Դրանք կարող են նաև վախերի պատճառ հանդիսանալ: Մեծ մասամբ երեխաների մոտ հոգեկան կախվածություն առաջանում է դերային խաղերի նկատմամբ: Համակարգչային դերային խաղերում երեխան իրեն պատկերացնում է տվյալ հերոսի դերում: Հենց այդ խաղերի ժամանակ է տեղի ունենում երեխայի ամբողջական ներգրավումը խաղի մեջ: Գիտնականների վերջին հետազոտությունները ցույց են տվել, որ համացանցը կարող է անդառնալի հետևանքներ ունենալ մտածողության և զգացմունքների վրա՝ առաջացնելով նույնիսկ հոգեկան խանգարումներ: Այս նորագույն ժամանակների տեխնիկան կարող է ոչ միայն բթացնել և ուժեղացնել մենության զգացումը, այլ նաև կարող է անհանգստություն և դեպեսիա առաջացնել՝ դարձնելով երեխային չափազանց



զգայուն:Ցավոք սրտի,համակարգիչը և, հատկապես՝ համացանցը, աստիճանաբար մեկուսացնում են երեխաներին իրականությունից, տանում դեպի երևակայական, վիրտուալ աշխարհ: Ահա այստեղ համակարգչային իրականության ղեկավարման վահանակը գտնվում է երեխայի ձեռքերում, նա կարող է ցանկացած պահի հանդես գալ ցանկալի հերոսի կերպարով՝ դադարեցնելով կամ շարունակելով ապրել այդ աշխարհում:Առանձնահատուկ ուշադրության է արժանի համակարգչից հոգեբանական կախվածության հարցը, որը հաճախ համեմատվում է հիվանդագին խաղամոլության հետ:

Համակարգչայի կախվածությունը անչափահասների շրջանում կարող է հանցավոր վարքի (կասկածամտություն,ստախոսություն և այլն) դրսևորման պատճառ դառնալ, առաջացնել լքվածություն, տագնապի զգացում:

Համակարգչային խաղերից կախվածության հիմնական նշաններն են՝

- համակարգչից կամ խաղից կտրվելու անկարողություն,իսկ կտրվելու դեպքում՝ ագրեսիայի հասնող դյուրագրգիռ վիճակ
- տնային գործերի անտեսում
- մարդկանց հետ շփվելիս առավելապես համակարգչի հետ կապված թեմաների քննարկում
- հրաժարում ընկերների հետ շփումից
- կռիվներ , վեճեր տան անդամների հետ համակարգչի պատճառով
- դպրոցական առաջադիմության անկում
- քնի խանգարումներ

## **Կենդանի խոսքի և հեռուստացույցի ազդեցությունը երեխայի վրա**

Երեխայի խոսքի զարգացման գործում անչափ կարևոր է կենդանի խոսքը, հատկապես՝ ծնողների : Բայց այսօր ծնողները ավելի քիչ են շփվում իրրենց երեխաների հետ:



Մուլտֆիլմերի ազդեցությունը երեխաների սոցիալիզացիայի վրա



Երեխան ավելի շատ շփվում է տեխնիկայի հետ, որի պատճառով էլ սկսում է ուշ խոսել, իսկ խոսելիս էլ ընդօրինակում է այն անվայելուչ բառերն ու արտահայտությունները, որ լսել է հեռուստացույցից՝ մուլտֆիլմերից, անհասկանալի կերպարանք ունեցող խաղային հերոսներից: Եվ զարմանում են ծնողները, թե այդ ինչպես, իրենք գրագետ, կրթված լինելով՝ իրենց երեխան արտաբերում է անվայել բառեր ու արտահայտություններ: Հեռուստատեսությունն ազդում է մեր մտածելակերպի, վարքի վրա: Մտածենք հետևյալ բանի շուրջ. մեկ լուսանկարը կարող է մղել մեզ բարկանալ, արտասովել և ուրախանալ: Երաժշտությունը խորը ազդեցություն է թողնում մեր զգացմունքների վրա: Տպագրված բառերը նույնպես մեր մեջ զգացմունքներ, հույզեր են արթնացնում և մղում են մեզ ինչ-որ գործեր անելու: Իսկ որքան խոր ազդեցություն կարող են թողնել այն շարժվող նկարները, երաժշտությունն ու բառերը, որոնք վարպետորեն իրար են կապակցված: Եթե 30 վայրկյան տևող գովազդը ազդում է մեր տեսակետների և վարքագծի վրա, կարող ենք վստահ լինել, որ ժամեր շարունակ հեռուստացույց դիտելը նույնպես կազդի: <<Հեռուստացույց, համաշխարհային պատմություն>> գրքի հեղինակն ասում է. <<Ամենասովորական և մակերեսային գվարճության միջոցով հեռուստացույցը անկատար ձևով կրթում է մեզ>> (<<Television-An international History>>): <<Հեռուստատեսության պատկերազարդ պատմություն>> գրքում գրված է. <<Հեռուստացույցը փոխում է մեր մտածելակերպը>> (<<A Piktorial Histori of Television>>): Թվում է, թե տարբերություն չկա կենդանի խոսքի և հեռուստացույցից հնչող խոսքի միջև: Ահա կենդանի խոսքի արդյունավետությունը գիտականորեն բացահայտել է գերմանացի հետազոտողներից մեկը՝ ցույց տալով, որ խոսքի յուրաքանչյուր հնչյունը բերանից դուրս գալով ստեղծում է մի յուրահատուկ քանդակ, որը փոխանցվում է լսողին: Սկսում են ակտիվանալ մկանային շարժումները, որոնք խթանում են սրտի և թոքերի գործունեությանը: Այս ամենը իր ազդեցությունն է թողնում է լսողի հոգու վրա, հասնում է գլխուղեղին, ստեղծվում է հասկացություն, պատկեր, որից էլ ձևավորվում է երեխայի խոսքը: Հիշեցի շատ հայտնի <<Կապույտ տերևները>> հեքիաթի ծերունուն, որը երեխային ասում էր. <<Որպեսզի կատարենք խնդրանքը, պետք է նայես ուղիղ խոսողի աչքերի մեջ>>: Եվ այդպես էլ անում է երեխան, ու կատարվում է նրա խնդրանքը: Խոսքի բնական այս ուժը չի գործում, եթե այն հնչում է մեքենայի կողմից: Խոսքի ներգործուն ուժը երեխայի, առհասարակ մարդու հոգեկան ներաշխարհի վրա կարող է կատարել կենդանի շփման, կենդանի խոսքի ժամանակ: Երեխայի ֆիզիկական ու հոգևոր նեղաշնակ զարգացման համար անհրաժեշտ է մարդ, որը կդառնա բառի, խոսքի միջնորդը:

## Ի սկզբանե էր Բանն

<<Ի սկզբանե էր Բանը>> և բառը նրան մարդ դարձրեց, իսկ նա միայն Բառի էներգիան փոխանցում է երեխային, որը ձգտում է մարդ դառնալ:

Ամեն բան աշխարհում ստեղծվեց խոսքի միջոցով. Հիշենք <<Աստվածաշնչից>> հայտնի խոսքը. <<Աստված ասաց, և եղավ...>> (Ծննդ. 1:3) : Խոսքն Ադամի շուրթերում եղավ Աստծո հետ շփման միակ միջոցը... Դեռ դարեր առաջ, երբ զարգացած չէր մարդը,

քաղաքակրթությունը, աշխարհաստեղծման հենց սկզբում գրեթե պատկերացնում էին խոսքի հզոր ուժը: Առհասարակ խոսքը, հատկապես բանավոր խոսքը ցանկացած տեսակի հասարակության՝ սոցիումի համար անբաժանելի և անգամ կազմարար կարևոր հիմք է հանդիսանում: Մարդը, լինելով բանական և հոգևոր էակ, չի կարող <<յուլա գնալ>> առանց խոսքի:



Ճիշտ է, խոսք կա facebook-ում, vkontakte-ում և այլ սոցցանցերում, բայց դրանցում <<խոսքը>> սուկ գրավոր է՝ զուրկ զգացմունքայնությունից, ձայնային ելևէջներից, իրական շփումից:



Հիմա կասեք՝ իսկ սմայլիկները:

Ո՛չ, դրանք չեն կարող ունենալ այն նույն ազդեցությունն, ինչ կենդանի խոսքը:

Համացանցն ու սոցիալական կայքերը օրավուր ընդլայնում են իրենց տիրույթը՝ ներգրավվելով ավելի շատ օգտատերերի: Լավ է մի շարք տեսանկյուններից, բայց... Հետազոտական աշխատանքիս պահանջներից ելնելով՝ շատ նյութեր, աշխատություններ ուսումնասիրեցի, և ինձ գրավեց մի մուլտֆիլմ, մի խոսուն ֆիլմ, որը տևեց 6րոպե 30 վայրկյան, որը երկար խորհելու տեղիք տվեց: Մտածեցի ,որ սոցիալական ցանցերը, իրենց ունեցած օգուտին զուգահեռ, ամենամեծ նպաստն են բերում մարդկանց հակասոցիալականացմանը: Ստորև տեղադրում եմ այդ մուլտֆիլմի հղումը:

[https://www.youtube.com/watch?v=B6qZlPXe\\_a4&t=45s](https://www.youtube.com/watch?v=B6qZlPXe_a4&t=45s)

## Ապակենտրոնացում, ճարպակալում

Բազմաթիվ ուսումնասիրությունները ցույց են տվել, որ հեռուստացույցը ազդում է երեխայի ուսման պրոցեսի վրա:Որքան երկար է երեխան նստում էկրանի առջև ,այնքան տուժում է առաջադիմությունը, քանի որ ծարաբեռնվում են ուշադրությունը, լսողական և տեսողական համակարգերը:Երեխան ոչ թե պետք է անշարժ նստի , այլ նա պետք է շարժվի, բռնի, կառուցի,իսկ էկրանի առջև նա չի զարգանում, չի հմտանում: Կախումը էկրանից նրա մեջ վերացնում է գիրք կարդալու ցանկությունը :Իսկ ընթերցանությամբ զբաղվող երեխաները, լավ են տիրապետում լեզվին, ճիշտ են պատկերացնում իրականությունը: Երեխային չպետք է թույլ տալ , որ նա 2 ժամից ավել դիտի հեռուստացույց: Բազմաթիվ հետազոտություններ փաստում են ,որ ուլքեր գիտակցաբար սահմանափակում են հեռուստադիտումները, ունեն ավելի բարձր կրթական մակարդակ: Իսկ նրանք, որոնք չարաշահում են հեռուստացույց, համակրգիչ դիտելը, ավելի դժվար են քնում,գիշերները հաճախ են արթնանում ,մղձավանջներ են տեսնում, մեծանում է երեխաների շրջանում շաքարախտի առաջացման հավանականությունը: ԱՄՆ-ում կատարված հետազոտության արդյունքում պարզվել է ,որ երեխաների գիրացումը ուղղակիորեն կապված է

հեռուստացույցի առջև նրանց անցկացրած ժամերի հետ: Այսինքն՝ հեռուստացույցը ազդում է դիտողի օրգանիզմի նյութափոխանակության վրա: Հետազոտողները պարզել են ,որ ճարպակալման մակրոակը բարձր է եղել նրանց մոտ, որոնք հայտնել են , որ օրը 3 ժամ են հեռուստացույց դիտում:Դպրոցում դասերի ժամանակ նման երեխաները անմիջապես աչքի են ընկնում, նրանց ուշադրությունը կենտրոնացած չէ,թվում է ,թե լսում են, սակայն նրանք չեն ընկալում ասածը, նրանց ուղեղը այլևս ի գորու չէ հասկանալու, ըմբռնելու դասը:

## Բռնության առաջացում

Երեխաների հոգեկան կառուցվածքի վրա ազդում են ֆիլմերում առկա դաժանությունները, սպանությունները:Էկրանին տեղի ունեցող բռնությունն ուղեղն ընկալում է որպես իրական: Երբ երեխան պարբերաբար նայում է դաժան սցենարներով ֆիլմեր, տեսարաններ, հուզական արձագանքները նման երևույթների նկատմամբ թուլանում են:Երեխան աստիճանաբար սովորում է բռնությանը և սկսում է սառնասրտորեն այդ ամենը վերարտադրել:Ագրեսիվ վարքին կարող են նպաստել համակարգչային բռնի խաղերը, ընկերների և ընտանիքի արժեքներն ու ընդհանուր կենսամակարդակը: Ծնողներից շատերը այսօր իրնեց երեխաներին նստեցնում են համակարգչի կամ հեռուստացույցի առջև, մուլտֆիլմ միացնում և ժամերով մոռանում ,կարելի է ասել, երեխայի գոյության մասին: Այստեղ սուժում է առաջին հերթին ծնող-երեխա փոխհարաբերությունը, երեխան հնարավորություն չի ունենում արտահայտել իր զգացմունքների մասին: Այն ամենն ինչ նրանք տեսնում են էկրանին,որպես ճշմարտություն են ընկալում: Բազմաթիվ ուսումնասիրություններ ցույց են տալիս ,որ որպես <<կանոն>> մուլտֆիլմերում ավելի շատ են ագրեսիվ,դաժան վարքագիծ ունեցող հերոսները, քան բարեսրտությամբ, նրբանկատությամբ օժտվածները, հատկապես վերջին տարիներին նկարահանված մուլտֆիլմերը: Հոգեբանների կարծիքով միանշանակ օգտակար կամ վնասակար մուլտֆիլմեր գոյություն չունեն: Յուրաքանչյուր ֆիլմ ունի իր լավ և վատ կողմերը, երեխաները հիմնականում բացասական հերոսներին են ընդօրինակում, ինչի հետևանքով էլ ունենում են ագրեսիվ վարք, դառնում անկառավարելի: Հոգեբան Ա. Բանդուրան գիտափորձերից մեկի ժամանակ երեխաներին մի տեսանյութ է ցուցադրել,որտեղ մեծահասակը մուրճով խփում է տիկնիկի գլխին: Երբ դրանից հետո երեխաներին տիկնիկների հետ խաղալու հնարավորություն են տվել, նրանք շատ առումներով նույնանման վարքագիծ են ցուցաբերել:Դիտարկումներից պարզվել է, որ 1996 թ-ից ավելացել է սպանությունների թիվը, որն աճելու միտում ունի: Դրդապատճառները կարող են տարբեր լինել , բայց համակարգիչը և հեռուստակրանը եթե ոչ առաջին, ապա երկրորդ տեղում են: Դեռևս 1999թ. ամերիկացի զինվորական հոգեբան Դեյվ Գոսմենը հասարակությանը զգուշացնում էր, որ <<Եթերով բռնության ցուցադրումը, ինչպես նաև դրանով հազեցած ինտերակտիվ խաղերը երեխաների մեջ գործի են դնում այն հոգեբանական մեխանիզմները, որոնց միջոցով բանակում զինվորներին սովորեցնում են սպանել: Այդ մեթոդներով նրանց մեջ մշակում են դաժանություն և անտարբերություն: Իսկ հիմա մենք երեխաների մոտ հենց դա ենք անում>>:

1990-ականների սկզբին մի խումբ սոցիալական հոգեբաններ հեռուստահաղորդումների դիտումը տեղափոխեցին լաբորատորիա, ինչը նրանց թույլ տվեց հսկել բռնության քանակը հեռուստատեսությամբ: Փորձերին մասնակցող տարրական դասարանների երեխաներին բաժանեցին երկու խմբի. մի խմբին ցուցադրեցին դաժանություն պարունակող ֆիլմեր, մյուսին՝ առանց դաժանության հեռուստանյութեր: Այն երեխաները, որոնք միայն մի դրվագ էին դիտել այն ժամանակների համար ԱՄՆ-ում հայտնի <<Անհաղթահարելի ռեյնջերներ>> մանկական հաղորդաշարից (այստեղ կային բռնության դրվագներ), դիտումից հետո երկու բոլորի ընթացքում ցուցադրեցին յոթ անգամ ավելի շատ ագրեսիվ պահվածք, քան այն երեխաները, որոնք չէին դիտել այդ հաղորդումը:

Այսօր ստեղծվել է մի իրավիճակ, երբ մի կողմից չկա գիտական և օբյեկտիվ գնահատական, թե ինչ հետևանք կարող է ունենալ հատկապես հեռուստատեսության (հատկապես, որովհետև հեռուստատեսությունն է ամենազդեցիկ լրատվամիջոցը) ներկա քաղաքականությունը: Կան հեռուստաընկերություններ, որոնք ամեն ինչ անում են ֆինանսական առավել մեծ շահույթ ստանալու համար, և չեն հետաքրքրվում, անհանգստանում հասարակության վրա, հատկապես՝ երեխաների վրա թողած հնարավոր բացասական հետևանքների մասին:

Քանի որ դիտումը ուսուցման արդյունավետ մեխանիզմներից մեկն է, այդ պատճառով արժե լուրջ հետևել, թե երեխաները ինչ համակարգչային խաղեր են խաղում, ինչ մուլտֆիլմեր և հաղորդումներ են դիտում:

## Եռաչափ կինոն

Այսօր տեխնիկայի հայտնագործությունները արագ են զարգանում, դրանց մի մասը մարդու առողջության համար լուրջ վտանգ է ներկայացնում: Այդ հայտնագործություններից մեկը եռաչափ կինոն է: Եռաչափությունը ապահովվում է այն բանի շնորհիվ, որ հատուկ ակնոցի միջոցով մարդիկ դիտում են ֆիլմը և այն տպավորությունն են ստանում, որ կարծես իրենք էլ մասնակից լինեն դեպքերի ընթացքին: Հետևաբար եռաչափ ֆիլմը ստիպում է աչքին հրաժարվել առարկաները տեսնելու իր բնական պրոցեսից և անցնել արհեստականի: Եվ պատահական չէ, որ շատերը 3D ձևաչափով կինոդիտումից հետո գլխապտույտ, գլխացավ, սրտխառնոց են ունենում: Բացի դրանից 3D ձևաչափով դիտման ժամանակ առաջանում են ուժեղ հույզեր, և հենց այդ պատճառով էլ այն հակացուցված է մինչև 12-14 տարեկան երեխաներին: Իսկ անոթային խնդիրներ ունեցող հիվանդներին 3D ձևաչափով դիտումը կարող է կաթվածի պատճառ դառնալ: Նույնիսկ մեկանգամյա դիտումը բռնության է ենթարկում տեսողությունը, առաջանում են տեսողության շեղումներ: Հեռուստատեսությանը ուղղորդում է ոչ միայն դիտողի հայացքը, այլև նրա հույզերը տանում է որոշակի ուղղությամբ, որտեղ նրանք կանգ են առնում հարկադրաբար: Այսինքն՝ երեխայի մարմնի անշարժացումը շարունակվում է՝ ընդգրկելով նաև նրա հոգեկան ոլորտը:

## **Մասնագետները սահմանափակումներ են առաջարկում**

- Հեռուստացույց դիտելը չի խրախուսվում հատկապես մինչև մեկ տարեկան երեխաներին: Մեկից մինչև երեք տարեկան երեխաները 30րոպեից ավել չպետք է լինեն հեռուստատեսությանի առջև;
- Երեքից մինչև վեց տարեկան երեխաները կարող են հեռուստացույց դիտել 1ժամ 30րոպեից մինչև 2ժամ՝ մեծ ընդմիջումներով:
- Մինչև չորս տարեկան երեխան հեռուստացույց շատ քիչ պետք է նայի: Երեխայի կյանքում հեռուստացույցը որոշակի դեր պետք է խաղա 13-15 տարեկանից սկսած, երբ ձևավորված են երեխայի հուզական և կամային ոլորտները, ավելի վաղ խորհուրդ չի տրվում, որ երեխայի առօրյա զբաղմունքում հեռուստացույցը մեծ դեր ունենա:
- Նույնիսկ դեռահասության տարիքում չպետք է թողնել երեխային նայել հեռուստացույց ավելի քան 3 ժամ: Ոչ միայն կարևոր է ինչքան ժամանակ թողնել , այլ ինչ տարածության վրա նայի, որպեսզի չունենա խնդիրներ՝ տեսողության հետ կապված: Օրինակ՝ 72սմ անկյունագծով էկրան ունեցող հեռուստացույցը երեխան պետք է դիտի 3,5 մետր հեռավորությունից : Եթե սենյակի չափերը թույլ չեն տալիս դա իրականացնել, ապա ծնողները պետք է ընտրեն ավելի փոքր տրամագիծ ունեցող հեռուստացույց:
- Ցանկալի է նրա համար ընտրել ուսուցողական հաղորդումներ, մուլտֆիլմեր, որոնք կնպաստեն երեխայի տրամաբանության զարգացմանը, բառապաշարի հարստացմանը:

Հոգեբանները, մանկավարժները համակարգչային խաղերին դեմ չեն , խաղն անհրաժեշտ է երեխային զարգանալու համար, դեմ են կոնկրետ տեսակի խաղերին, որոնք խաթարում են երեխայի հոգեկան աշխարհը, նրա մեջ առաջ բերում ագրեսիա, բռնություն, նյարդային լարվածություն: Ծնողներին խորհուրդ է տրվում բացատրել երեխաներին, որ կայքերը կարող են լինել <<լավ>> և <<վատ>> , որ համացանցում տարբեր մարդիկ են շփվում, որևէ կասկածելի բան նկատելու դեպքում, տեղեկացնեն ծնողին:

Ամենապարզ և գործուն ցուցումներից է ժամանակի սահմանումը, որ երեխան կարող է անցկացնել համակարգչի մոտ , իհարկե ոչ խիստ մեթոդների կիրառմամբ:

## **Խորհուրդներ ծնողներին**

Տեղադրել համակարգիչը այնպես, որ հնարավոր լինի հսկել ,թե երեխան ինչ կայքեր է մուտք գործում:

Երբեք չի կարելի համացանցով տրամադրել անձնական տվյալներ՝ տան հասցե, հեռախոս, հաշվեհամար, անձնական նկարներ:

Պետք չէ կազմակերպել հանդիպում այն մարդու հետ , ում ճանաչում են միայն համացանցով:

Քնի խանգարումները կանխարգելելու նպատակով պետք չէ համակարգիչը , հեռուստացույցը տեղադրել երեխայի ննջասենյակում:

Անհրաժեշտ է նախազգուշացնել երեխային , որ համացանցում տեղադրված տեղեկությունները ոչ միշտ են ճիշտ և վստահելի:

Երեխան պետք է ընդմիջումներ անի էկրանի առջև աշխատելիս կամ խաղալիս:

## Եզրակացություն

Այսպիսով, իմ ուսումնասիրության արդյունքում ես եկա հետևյալ եզրահանգման.

Մարդկությունը երբեք չի դոփում նույն տեղում,միշտ առաջ է շարժվում, իսկ մեր երեխաները այնքան շուտ են ըմբռնում այս նորամուծությունները, որ երբեմն էլ մնում ենք ապշած,թե այդ ինչպես այն երեխան, որ դպրոց չի գնում , գրել -կարդալ չգիտի, կարողանում է հեռուստացույցը միացնել, ալիքները փոխել,մուտք գործել համացանց: Ինչ խոսք , սա լավ է, բայց երբ հարցին նայեցի այլ տեսանկյունից, նկատեցի, որ վերը նշված խնդիրները պահանջում են բոլորի ուշադրությունը` մանկավարժների, հոգեբանների, փիլիսոփաների, սոցիոլոգների, քաղաքական գործիչների, ծնողների և այլ մասնագետների: 21-րդ դարում միայն ակադեմիական գիտելիքները բավարար չեն որևէ բնագավառում հաջողության հասնելու համար, այսօր շատ կարևոր է տեղեկատվական տեխնոլոգիաների իմացությունը: Դպրոցական կրթությունը այսօր չի կարող հավակնել վերջնական ու լիարժեք գիտելիքների դարբնոցի դերին, քանի որ յուրաքանչյուր տեղեկատվական պայթյուն գրեթե ի չիք է դարձնում նախորդի կարևորությունը: Ահա թե ինչու աշակերտին նախ պետք է սովորեցնել սովորել, այսինքն ինքնուրույն գիտելիքներ ձեռք բերելու հմտություններ տալ, որի արդյունքում կրթությունը կարող է դառնալ անընդհատ , շարունակական ուսումնասիրության ողջ կյանքի ընթացքում:

Որքան էլ մենք տարվենք , ուրախանանք տեխնիկայի նորամուծություններով, որքան էլ տեխնիկան հեշտացնի մեր կյանքը, մենք` մեծերս, մեր ուշադրության կենտրոնում միշտ պիտի պահենք մեր երեխաներին: Թույլ չտանք, որ վիրտուալ խաղային մի հերոսը խաթարի նրանց առողջությունը , դառնա հոգեկան բազմաթիվ խնդիրների պատճառ: Չենք կարող լրիվ արգելել համակարգչային խաղերը (չէ՞ որ արգելված պտուղը քաղցր է լինում),երեխայի համար պիտի ընտրենք այնպիսի խաղեր, մուլտֆիլմեր, որոնք նրա վրա դրական ազդեցություն կունենան և ինչ- որ լավ բան կսովորեցնեն: Ճիշտ ընտրված հաղորդումը, ֆիլմը երեխայի մեջ շատ կարևոր հատկանիշներ կձևավորի` հանդուրժողականություն, բարություն, ընկերասիրություն, թույլերին օգնելու պատրաստակամություն և այլն: Եվ այս ամենի

արդյունքում նա այլևս կուրորեն չի պատճենի դաժան հերոսների վարքագիծը, նա կտվորի ճանաչել աշխարհը և իրեն շրաջապատող մարդկանց: Իսկ այս ամենին հասնելու համար երեխային միայնակ չպետք է թողնել համակարգչի առաջ, պետք է վերահսկել նրա կատարած քայլերը:

## Գրականության ցանկ

1. Տ.Դուրրովսկայա - « Երեխան հեռուստացույցի մոտ»
2. Վ. Մանտուլենկո - « Մեդիակրթությունը ժամանակակից աշխարհում»
3. Ա.Բալյան «Մանկավարժական հոգեբանության հարցեր»
4. Վ. Միրաքյան «Ագրեսիվ հեռուստատեսության» հետևանքները
5. А. Платов. Дети и родители Сеть. Мир компьютеров. - № 3. 2004 год.
6. Մեթոդ. ձեռնարկ «Դեռահասների առողջություն և զարգացում» Երևան 2014
7. Նալչաջյան Ա. Ա. «Հոգեբանության հիմունքներ»-Երևան 1997



<b>Բովանդակություն</b>		
1	Ներածություն	2
Գլուխ 1		
2	Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները և մենք	3
3	ՏՀՏ-ի կիրառման դրական և բացասական կողմերը	5
4	Կենդանի խոսքի և հեռուստացույցի ազդեցությունը երեխայի վրա	8
5	Ի սկզբանե էր Բանն	9
6	Ապակենտրոնացում, ճարպակալում	10
7	Բռնության առաջացում	11
8	Եռաչափ կինոն	12
9	Մասնագետները սահմանափակումներ են առաջարկում	13
10	Խորհուրդներ ծնողներին	13
11	Եզրակացություն	14
12	Գրականության ցանկ	15