



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Ժամանակակից տեղեկատվական
տեխնոլոգիաների՝ համակարգչի և համացանցի ազդեցությունն
ու դերը երեխայի հոգեբանական զարգացման մեջ

Առարկան՝ Ինֆորմատիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Նարինե Հովակիմյան

Ուսումնական հաստատություն՝ ՀԱԱՀ հենակետային
վարժարան

Երևան 2022

Ներածություն

Ժամանակակից տեխնոլոգիաներն ամբողջ աշխարհում, ողջ հասարակության համար թելադրում են նոր ապրելակերպ: Քաղաքական, տնտեսական, գեղագիտական, հոգեբանական, բարոյական, կրթական, հասարակական տեսանկյունից **տեղեկատվական տեխնոլոգիաների թողած ազդեցության հետևանքները խորն են** այնքանով, որ մարդկային կյանքի և հոգու ոչ մի անկյունը զերծ չի մնացել այդ ազդեցությունից: Այսօր ակնհայտ է, որ քաղաքակրթության հետագա զարգացումը կախված է նրանից, թե ինչպես կկառուցվեն մեդիայի և մարդու, մեդիայի և մշակույթի, մեդիայի և կրթության հարաբերությունները: Միայն համատեղ ջանքերի շնորհիվ է հնարավոր լուծել այդ խնդիրները:

Առ այսօր մանկավարժական ասպարեզում չկա մեդիայի կիրառելիության համակարգվածություն, ուսումնասիրված չէ՝ ինչ դեր են խաղում էլեկտրոնային միջոցները կրթության և դաստիարակության խնդրում: Հիմնական բարդությունն այն է, որ մանկավարժական արդեն կատարված ուսումնասիրությունները կորցնում են արդիականությունը՝ մեդիամիջոցների արագ փոփոխման հետևանքով: Աշխատանքային եւ սոցիալական միջավայրերի, դրանցում գործածվող տեխնոլոգիաների հաճախակի փոփոխությունները մեր օրերի մարդուն ստիպում են անընդհատ յուրացնել նոր գիտելիքներ եւ հմտություններ, պատրաստ լինել շարունակական ուսման: **Տեղեկատվական դարաշրջանում կրթության բնույթի մեջ կատարվող արմատական փոփոխությունը սերտորեն առնչված է տեղեկատվության եւ հաղորդակցության արդի միջոցների զարգացման եւ տարածման հետ:**

Եվ կրթությունը, որպես մշակույթի համակարգում հանդես եկող առանձնահատուկ գործունեություն, բնականաբար, չի կարող հեռու մնալ այս գործընթացից:

Մանկավարժական տեսանկյունից քննարկվում են հետևյալ խնդիրները.

- ✓ ուսուցման որակի ապահովում և կրթական բաց համակարգերի կառուցման սկզբունքներ.
- ✓ տեղեկատվական և հաղորդակցման տեխնոլոգիաները լրացուցիչ կրթության մեջ.

- ✓ նոր տեղեկատվական տեխնոլոգիաները՝ որպես ստեղծագործելու և մասնագիտական կողմնորոշման միջոց.
- ✓ կրթության հոգեբանական, մանկավարժական խնդիրները տեղեկատվական հասարակության պայմաններում.
- ✓ տեղեկատվական հասարակության մեջ կրթության ու կրթական ծառայությունների ինտեգրումը.
- ✓ տեղեկատվական տեխնոլոգիաների դաստիարակչական ազդեցությունը.
- ✓ տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունը անհատի մտավոր զարգացման վրա
- ✓ տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունը և դերը երեխաների հոգեբանական զարգացման վրա և այլն:

Ըստ վերը շարադրված արդյունքների՝ **իմ նպատակն է** ոչ միայն ներկայացնել բուն բովանդակությունը, խնդիրները, այլ նաև անդրադառնալ լուծումներին, գետեղել նյութեր, որոնք կարող են օգնել ուսուցչին և ծնողին:

Չնայած վերջին տասնամյակներում գրականության մեջ տեղ գտած բազմաթիվ վերլուծական հետազոտական աշխատությունների, անձի հոգեբանական խնդիրներն ու նորագույն տեխնոլոգիաների ազդեցությունն այդ գործընթացի վրա առայժմ լիարժեք ուսումնասիրված չեն և գիտական հանրության կողմից վիճաբանությունների ու մտորումների առարկա են ողջ աշխարհի մտավորականների համար:

Համացանցային գրավչություններն մտնում են մեր տները՝ «սպանելու» մեր երեխաներին՝ «հենց պատուհաններից»: Հետաքրքրական է, որ Windows բառը նշանակում է «պատուհաններ»... Այսօր այդ պատուհանը համակարգչի, հեռուստացույցի, հեռախոսի էկրանն է:

Այսօր ժամանակները փոխել են ամեն ինչ և իրենց կնիքն անգամ մանկության ու պատանեկության վրա են թողել: Սրանք կյանքի կարելուր և հիանալի փուլեր են, որոնք մեզանից յուրաքանչյուրը ուրախությամբ և մեծ սիրով է հիշում: Իսկ իսկական մանկությունը լի է ազնվությամբ, մաքրությամբ, պարզությամբ, միամտությամբ, հասարակությամբ, անհոգ է, ուրախ, առանց պահանջների և կամակորությունների:

Եվ հենց մանուկներն ունեն աշխարհում ամենաթանկ բանը՝ մաքուր հոգի ու միտք: Նախկին բակային եւ մանկական խաղերին փոխարինելու են եկել հեռուստացույցը, համակարգիչը, բջջային հեռախոսն ու պլանշետը, համացանցը... Հետաքրքրություններն այսօր փոխվել են, և ոչ միայն դեպի դրականը: Այժմ երեխաներին հետաքրքրում են համակարգչային խաղերն ու շփումները սոցիալական կայքերում: Քսանմեկերորդ դարում մանկություն հասկացությունը մեղմ ասած այլ կերպ է ընկալվում: Այժմ երեխաների մեծ մասը իր մանկությունն անցկացնում է համակարգիչների, հեռախոսների և հեռուստացույցների առաջ:

«Տեղեկատվական դարաշրջանի» երեխաները ծնվում են բազմաբնույթ տեղեկատվությամբ ծանրաբեռնված միջավայրում, որ սփռում են տարբեր տեսակի տեղեկատվական տեխնոլոգիաները :

Ուզում եմ անդրադառնալ կրտսեր դպրոցականների տարիքին հատուկ մի քանի առանձնահատկությունների, որոնք նախադպրոցական տարիքի օրգանական շարունակությունն են:

Այս տարիքի երեխաները շատ հետաքրքրասեր են: Նրանք ջանում են ավելի շատ բան իմանալ բնական երևույթների, մարդկանց ու շրջապատող աշխարհի մասին:

Կրտսեր դպրոցականների մյուս բնորոշ գիծը նրանց հուզական բարձր գրգռվածությունն է: Ասված խոսքը , վառ գույները, դիտած կինոնկարը, կարդացած հեքիաթը ամբողջությամբ գրավում, կլանում են երեխաներին:

Կրտսեր տարիքի մյուս առանձնահատկությունն ընդօրինակումն է: Նրանք շատ են սիրում կրկնել ու վերարտադրել մեծերի, հայտնի կամ սիրելի մարդկանց շարժումները, վարքի ձևերը:

§1. Համակարգիչը , համացանցը և երեխան

1.1. Համակարգիչը երեխայի օգնական (դրական ազդեցությունները)

Լինելով 20-րդ դարի վերջի ամենաբարդ տեխնոլոգիաներից մեկը՝ այն միաժամանակ ամենատարածվածներից է: Երբ մարդկային գործունեության գրեթե բոլոր ձևերը այս կամ այն չափով միջնորդված են համակարգչային սարքավորումներով, այն դադարում է սոսկ հզոր տեխնիկական միջոց լինելուց եւ դառնում ընկերային կյանքի վրա մեծապես ազդող գործոն, արմատական

հասարակական փոփոխությունների գորեղ խթան: Համակարգչի հիման վրա ուսման միջավայր ստեղծելու գաղափարը, որ հետագայում ծավալուն մշակումների առիթ տվեց, ձևավորվեց նաև շնորհիվ երեխայի իմացական զարգացման հոգեբանական տեսությունների: Սրանցից առավել հայտնիների թվում է Չվեյցարացի հոգեբան Ժ. Պիաժեի մշակած տեսությունը: Համաձայն այս տեսության՝ երեխայի զարգացումը կատարվում է չորս փուլով, որոնցից յուրաքանչյուրում նա բնորոշվում է միանգամայն տարբեր իմացական հետաքրքրություններով ու միջավայրում գործելու եղանակներով: Երեխան պարզապես փոքրիկ մարդ չէ: Մեծանալիս նա կտրուկ կերպարանափոխությունների է ենթարկվում: Փուլերից յուրաքանչյուրը երեխայի ուսման տարբեր փուլերում կազմակերպում է տարբեր միջավայր է պահանջում: Ահա այս միջավայրերը ստեղծելու առումով է, որ համակարգիչը մեծ հնարավորություններ է խոստանում: Մարդու միտքը միշտ ձգտում է ստեղծել ցանկացած գործունեության համար հարմար միջավայր, իսկ համակարգիչը առաջարկում է նախապես եւ մեծապես մշակված միջավայրեր :

Վերջին տարիներին համակարգիչը դարձավ հասարակական կյանքի բոլոր ասպարեզների անբաժան մասը: Համակարգիչների ի հայտ գալը և կայծակնային տարածումը՝ տնտեսության զարգացման տեսանկյունից, անշուշտ, դրական երևույթ է, սակայն համակարգչային տեխնոլոգիաներից օգտվողների թվի աճի և համակարգչային համացանցի ընդլայնման հետ հանդիպում ենք նաև մարդու հոգեկան ոլորտի վրա համակարգչի բացասական ազդեցության երևույթների: Գիտատեխնիկական առաջընթացը նպաստել է համակարգչային տեխնոլոգիաների զարգացմանը՝ տեղեկատվությունը դարձնելով մարդու կյանքի անբաժանելի մասը: Համացանցն այսօր ոչ միայն կապ և տեղեկատվություն է տրամադրում, այլև այնտեղ արձարծվում և բարձրացվում են սոցիալ-մշակութային բազմաթիվ խնդիրներ, որոնց լուծումը հաղորդում է դրանց նոր բովանդակություն: Համացանցը տեղեկատվության անփոխարինելի աղբյուր է ուսումնական և սոցիալացման տեսակետից: Համակարգիչը և բջջային հեռախոսը հնարավորություն են տալիս հաղթահարել մեկուսացումը և ձեռք բերել ընկերներ, խորհրդատվություն ստանալ մասնագետից առցանց (on-line) ֆորումների միջոցով, կիսվել սեփական փորձով և ստանալ օգնություն կամ խորհուրդ նմանատիպ խնդիրների հետ բախվող որևէ անձից:

Այսօր երեխան աշխարհը ճանաչում է համակարգչի միջոցով. խաղեր, մուլտֆիլմեր, նկարներ և այլն: Համացանցը և համակարգիչը օգտակար և անհրաժեշտ ինֆորմացիայի աղբյուր են: Տարբեր կենդանիների, հեքիաթային հերոսների պատկերներն ու նկարները, երեխաներին հուզող բազմաթիվ հարցերի, ինչուների պատասխանները կարող են գտնվել համացանցում: Երեխաների ուշադրությունը, մտածողությունը, տրամաբանությունը կարելի է զարգացնել ճիշտ ընտրված խաղերի ու առաջադրանքների շնորհիվ:

1.2. Համակարգիչը (համացանցը) երեխայի թշնամի (բացասական կանխազդեցությունները)

Համացանցի լուրջ բացասական կողմերից մեկն այն է, որ այստեղ չի վերահսկվում ինֆորմացիան, չկան տարիքային սահմանափակումներ ու արգելքներ: Համացանցը լի է անորակ, չճշգրտված ինֆորմացիաներով, էրոտիկ բնույթի նկարներով ու տեսանյութերով, որոնք կարող են կլանել անգամ հասուն ու գիտակից մեծահասակներին: Չի բացառվում, որ երեխաները ևս նմանօրինակ ինֆորմացիաի հանդիպեն: Նախադպրոցական տարիքը, առավել ևս դեռահասության տարիքը սեռային ինքնագիտակցության, սեռական նույնականության ձևավորման, սեռային դերերի ու բնութագրերի յուրացման կարևոր շրջաններն են: Սեռերին ու սեռական կյանքին վերաբերող տեղեկատվության և տեսանյութերի, անատոմիա փոխհարաբերությունների անարգել ներկայացումը կարող է խեղաթյուրել դեռահասների ու պատանիների սեռական ոլորտի մասին պատկերացումները, բացասաբար ազդել սեռական հասունացման ընթացքի վրա, բացասական հետևանքներ ունենալ այդ տարիքում դրսևորվող գերուշադրության ու հետաքրքրության վրա, ընդհանրապես չձևավորված սեռական, սոցիալական, հոգեկան ոլորտների զարգացման ընթացքների վրա: Դեռահասների, պատանիների ու երիտասարդների մոտ կախվածություններ են առաջանում սոցիալական ցանցերից, որոնք դարձել են հաղորդակցման այլընտրանքային ձևեր, ծանոթության և շփման հասանելի միջոցներ: Եվս մեկ խնդիր է համացանցային, այսպես կոչված, ժարգոնը կամ լեքսիկոնը՝ բառապաշարը: Շատ նյութերի, հոդվածների տակ ընդունված է մեկնաբանություններ կամ, այսպես ասած, քոմենթներ գրել: Այդտեղ ազատություն է եւ

իսկական խառնաշփոթ. ինչ ասես կարելի է կարդալ, ցենզուրայից դուրս արտահայտություններ, որոնք ընդունված չեն սովորական խոսակցությունների ժամանակ: Բայց չէ՞ որ մեր երեխաները բախվում են դրանց հետ, կարդում... Նրանք կարող են տարվել նաև, այսպես կոչված, «մեծահասակների համար» նախատեսված հայտարարություններով՝ անպարկեշտ նկարներով եւ հրավերներով, գովազդներով եւ խաղերով:

Այսօր որոշ երկրներում կան որոնման յուրատեսակ համակարգեր՝ նախատեսված երեխաների համար: Գերմանիայում, օրինակ, ստեղծվել է fragFINN որոնման համակարգը՝ նախատեսված երեխաների համար: Այդ որոնողական համակարգը ստուգում է եւ արգելում անպատշաճ բառերը, որոնք բերվում են որոնման ժամանակ: Այդ համակարգում աշխատում են մասնագետներ եւ գիտնականներ, մանկավարժներ, և բացառվում է որեւէ անպատշաճ կայքի տեսանելիություն:

1.3. Համացանցի վտանգները երեխայի հոգեկան առողջության համար

Մարդկությունը բավական շուտ գիտակցեց համակարգչի վնասակար ազդեցությունը մարդու ֆիզիկական առողջության վրա, սակայն դեռևս քիչ են խոսում մարդու հոգեկան աշխարհի վրա համակարգչի ազդեցության մասին: Մինչդեռ, վերջերս հեզբույժներն ու հոգեբաններն ահազանգում են մի նոր, քիչ ուսումնասիրված «հիվանդության»՝ համակարգչային կախվածության մասին:

Միաժամանակ, համակարգչի և համացանցի ազդեցությունը երեխայի հոգեկան զարգացման վրա բացասական հետևանքներ կարող է ունենալ: Նախ համակարգչի առջև շատ ժամանակ անցկացնելու արդյունքում երեխաների մոտ ընդհանուր թուլություն և հոգնածություն է դրսևորվում, քնի խանգարումներ: Բացասական հետևանքները կարող են իրենց հետքը թողնել հոգեկան գործընթացների վրա (մասնավորապես երեխայի հիշողությունն է վատացում, դպրոցում դասերի ժամանակ դժվարությամբ են կենտրոնացնում ուշադրությունը, հասկանում ու դատողություններ անում), հոգեվիճակների, անձնային հատկությունների ձևավորման վրա, միջանձնային հարաբերությունների ոլորտում: Առավել շատ են հանդիպում

հուզական խաթարումները, դրդապատճառային ոլորտի ձևավորման բացասական միտումները՝ կապված ինֆորմացիոն ներգործության հետ:

Ինֆորմացիոն աշխարհն իր բոլոր դրսևորումներով ազդում է մարդու արժեհամակարգի, կողմնորոշումների ու դիրքորոշումների, նպատակների ու ցանկությունների, երազանքների ձևավորման, մարդկային փոխհարաբերությունների կառուցման վրա: Այսինքն համացանցը ազդում է երեխայի աշխարհայացքի ձևավորման վրա: Բուռն երևակայության շրջան համարվող մանկական տարիքում համակարգչային խաղերն իրենց գունավոր աշխարհներով, հերոսներով, հաղթանակներով ու պարտություններով, հետաքրքիր վիրտուալ մրցակիցներով կարող են ամբողջովին կլանել երեխային: Շատ ավելի լուրջ հետևանքներ է ունենում այն փաստը, որ շատ խաղերում ագրեսիվ վարքի ձևեր ու մոդելներ են դրսևորվում, որոնք երեխաներն առանց գիտակցական վերաբերմունքի ու գնահատականի նմանակման ուժով յուրացնում են: Խաղալով երեխաները նույնանում են իրենց վիրտուալ կերպարի հետ՝ դառնալով ագրեսիվ, կոնֆլիկտային, դյուրագրգիռ ու նյարդային: Տուժում են ծնողների հետ հարաբերությունները, հատկապես երբ նրանց փորձում են հեռացնել, կտրել համակարգչից: Արդյունքում՝ երեխաների մոտ կարող է ձևավորվել այն դիրքորոշումը, որ եթե վիրտուալ աշխարհում կարելի է, թույլատրելի է սպանել, կործանել ու քանդել, ապա դա կարելի է անել նաև իրական աշխարհում: Դրանք կարող են նաև մանկական վախերի առաջացման պատճառներից մեկը լինել: Չէ որ երեխան դեռ չի կարող տարբերել արվեստն ու իրականությունը: Մեծ մասամբ երեխաների մոտ հոգեբանական կախվածություն առաջանում է դերային խաղերի նկատմամբ: Համակարգչային դերային խաղերում երեխան իր վրա համակարգչային հերոսի դերն է ստանձնում, այն պարտադրում է խաղացող երեխային հանդես գալ կոնկրետ կամ երևակայվող հերոսի դերում: Հենց այս խաղերի ժամանակ է տեղի ունենում երեխայի ամբողջական խորը ներգրավումը խաղի մեջ: Երբեմն, անգամ երևակայության մեջ շարունակում են կարծես թե գործել համակարգչային հերոսի անձի դիրքերից՝ գտնվելով իրական կենսական իրադրություններում: Գիտնականների վերջին հետազոտությունները ցույց են տվել, որ համացանցը կարող է անդառնալի հետևանքներ ունենալ մտածողության և զգացմունքների վրա՝ առաջացնելով նույնիսկ հոգեկան հիվանդություններ:

Համացանցի օգտագործումը կարող է հրահրել մենության և ճնշվածության զգացումի, և, ինչպես ասացինք, նաև ծանր հոգեկան հիվանդությունների. հաղորդում է The Daily Beast-ը:

Այս «գերժամանակակից» երևույթը կարող է ոչ միայն բթացնել և ուժեղացնել մենության զգացումը, այլ նաև կարող է անհանգստություն և դեպրեսիա առաջացնել՝ դարձնելով մարդուն չափազանց զգայուն:

Նյարդաբան Պիտեր Ուայբրոուն համակարգիչներն անվանում է «էլեկտրոնային կոկաին»: Դրանք կարող են մոլագարի հաճույքի նույննեղ առաջացնել, որ ընդմիջվում են դեպրեսիայով:

Չինացի գիտնականները որոշակի կապ են հայտնաբերել ինտերնետ-կախվածության և «գորշ բջիջների կառուցվածքային անկանոնությունների» միջև. այսպես՝ ուղեղի ոլորտները, որ պատասխանատու են խոսքի ընկալման, հիշողության, ունակությունների, զգացմունքների և այլնի համար, 10-20%-ով փոքրանում են: Ընդ որում՝ քայքայումն այդպիսով չի դադարում՝ որքան շատ ժամանակ է մարդ անցկացնում համացանցում, այնքան ավելի ուժգին կերպով է հյուծվում նրա ուղեղը, այնքան ավելի է ընկնում նրա տրամադրությունը, քանի որ այդկերպ նա խոչընդոտում է սեփական քնին, ֆիզիկական ծանրաբեռնվածությանն ու դեմ առ դեմ հաղորդակցությանը:

Ցավոք սրտի, համակարգիչը և, հատկապես՝ համացանցը, աստիճանաբար մեկուսացնում են երեխաներին իրականությունից, տանում դեպի երևակայական, վիրտուալ աշխարհ: Երեխաները կարող են աստիճանաբար ընդունել համացանցային կամ երևակայական աշխարհը որպես առաջնային, և կենսական խնդիրների լուծումները փնտրել իրականությունից կտրված եղանակներով:

Համակարգչային իրականության ղեկավարման վահանակը գտնվում է երեխայի ձեռքերում. նա կարող է ցանկացած պահի հանդես գալ ցանկալի կերպարի մեջ՝ դադարեցնելով կամ շարունակելով ապրել այդ աշխարհում: Ուսումնասիրությունները հաստատում են, որ համակարգչից չափից ավելի օգտվելը կարող է առաջացնել ագրեսիա, որն ավելի շատ նկատվում է

հուզական, վարքային և ներքին մղման կառավարման խնդիրներ ունեցող երեխաների շրջանում:

Առանձնահատուկ ուշադրության է արժանի համակարգչից կախվածության հոգեբանական հարցը, որը հաճախ համեմատվում է հիվանդագին խաղամոլության հետ:

Համակարգչային կախվածությունը անչափահասների շրջանում կարող է հանցավոր վարքի (արատավոր ցանկություններ, կասկածամտություն, ստախոսություն, հակամարտություն և այլն) դրսևորման պատճառ դառնալ, առաջացնել լքվածության, տագնապի զգացում:

Դրանցից բացի, հոգեբանական նախադրյալների մեջ նշվում են ցածր ինքնագնահատականը, համակարգչային խաղի ընթացքում սեփական վարքը վերահսկելու անկարողությունը, որոշումների կայացման պատասխանատվությունը ուրիշների վրա թողնելը, կատարած սխալներն արդարացնող փաստարկների որոնումը:

1.4. Համակարգիչը (հեռուստացույցը) բացասական է ազդում ֆիզիկական առողջության վրա

Ֆիզիկական առողջությունը նույնպես տուժում է: Գիտնականները պարզել են, որ նստակյաց կյանք վարելը հանգեցնում է երիկամների հիվանդության, որը բնորոշվում է դրանց գործառույթների շարունակական նվազմամբ: Համաձայն հետազոտությունների արդյունքների՝ նստակյաց կենսակերպը բերում է բազմաթիվ հիվանդությունների զարգացման՝ այդ թվում շաքարախտի, սրտամկանի ինֆարկտի և քաղցկեղի: Համակարգիչը նյարդային համակարգի խնդիրներ է առաջացնում: Համակարգչային խաղերով տարված մարդու մոտ կարող են առաջանալ սրտանոթային համակարգի, ստամոքսաղիքային տրակտի խանգարումներ և ճարպակալում: Պարբերաբար համակարգչից օգտվելը մարդու մոտ առաջացնում է կեցվածքի փոփոխություն՝ ողնաշարի թեքություն, կուզ և տեսողության վատացում: Կարճատեսությունը համատարած բնույթ է կրում: Հեռուստակրանին նայելուց լարվում են աչքերը: Եթե չձեռնարկել միջոցներ, ապա տեսողության հետ խնդիրները անխուսափելի կդառնան:

Գիտնականներն ապացուցել են, որ համացանցից կախվածությունը թուլացնում է օրգանիզմի դիմադրողականությունը: Փորձին մասնակցել է 500 կամավոր, որոնց մոտ 40 %-ը տարբեր աստիճանի կախվածություն է ունեցել համացանցից: Արդյունքում պարզվել է, որ համացանցից բարձր մակարդակի կախվածություն ունեցողների մոտ 30%-ով ավելի հաճախ է մրսածություն և հարբուխ նկատվում: Նաև նրանք սթրես են ապրում, երբ հնարավորություն չեն ունենում միանալ համացանցին, ինչը նույնպես ազդում է օրգանիզմի վրա:

Ամեն տարի հարյուրավոր երեխաներ ստացիոնար բուժում են ստանում մանկական բժշկական կենտրոններում: Վերջին տարիներին աճել է այնպիսի մանկական հիվանդությունների թիվը, ինչպիսիք են ներոզները (անքնություն, գլխացավ, հոգնածություն, լարվածություն), անկառավարելի շարժումները, գիշերային վախերը: Հոգեբանների կարծիքով դա պայմանավորված է ինֆորմացիայի չափազանց մեծ ծավալով, համացանցի և համակարգչային խաղերի տարածմամբ:

1.5. Երեխան և համակարգչային խաղերը

Մի շարք ուսումնասիրությունների համաձայն՝ համակարգչային խաղերն ունեն դրական ազդեցություն:

Դրանք օգնում են հուզական լիցքաթափմանը, գրավոր խոսքը դառնում է ավելի ճկուն, զարգանում են հիշողությունը, ուշադրությունը, տրամաբանական մտածողությունը, օպերատիվությունը, նուրբ շարժային հմտությունները ձեռքում, ձեռքի աչքի համակարգումը, օբյեկտների տեսողական ընկալումը, ստեղծագործական մտածողությունը, բարելավվում է սենսոմոտորիկան (զգայաշարժական գործընթացների կոորդինացիա) և այլն: Համակարգչային խաղերը երեխային սովորեցնում են դասակարգել ու ամփոփել, մտածել, վերլուծել անկանոն իրավիճակներում, հետամուտ լինել իր նպատակին, բարելավել մտածողության հմտությունները և այլն:

Համակարգչային խաղերի մի մասը բացասաբար են անդրադառնում երեխաների վրա: Վերջին շրջանում դրանք աստիճանաբար վերածվել են բոլոր տարիքի երեխաների զանգվածային հոգեբանական համաճարակի պատճառ: Եթե հաշվի առնենք այն հանգամանքը, որ աշխարհի տարբեր վայրերում անձնական համակարգիչների եւ խաղային կցորդների վաճառքն ավելացել է տասնյակներ անգամ,

իսկ խոշոր քաղաքներում բնակվող ընտանիքների 40-80 տոկոսն արդեն տանը համակարգիչ ունի, ապա կարելի է ասել, որ համակարգչային խաղերը, հեռուստատեսության հետ մեկտեղ, փոքրիկների վրա բացասական ազդեցության լուրջ գործոն են դարձել: Ի՞նչ վտանգ են դրանք ներկայացնում:

Համակարգչային խաղերն ունեն բացասական ազդեցություն. տուժում են ֆիզիկական և հոգեկան առողջությունը, անձի բնականոն ձևավորումը, ուսման առաջադիմությունը, վարքը և այլն:

Դերային մենամարտերը, ռազմավարություն-խաղերը (ստրատեգիա) հիմնականում ագրեսիվ լաբիրինթոսների վերարտադրություններ են, որտեղ ամեն վայրկյան տարբեր անկյուններից դուրս են թռչում բազմաթիվ սարսափելի կերպարներ՝ մուտանտներ, հիբրիդներ, մարդակերպ ռոբոտներ, առասպելական հրեշներ, հսկայական միջատներ, կմախքներ եւ այլն, որոնք հաճախ զինված են մահաբեր զենքերի նախանձելի բազմազանությամբ: Նրանց բոլորի նպատակը խաղացողին, այսինքն՝ երեխային «սպանելն» է: Իրական կյանքում այդ խաղերի միակ համարժեքը կարող է լինել գիշերային մղձավանջը: Արտերկրում, նույնիսկ, կազմակերպվում են նման խաղերի առաջնություններ, որտեղ բոլոր հրեշներին «սպանելուց» հետո, երեխաները սկսում են պայքարել միմյանց դեմ: Առաջնությունն անցկացվում է «Մպանիր բոլորին եւ ստացիր մրցանակը» կարգախոսով: Ողջ աշխարհի ինտերնետային ակումբներում երեխաները ժամերով նստում են համակարգչի առջեւ եւ սեղմում ստեղնաշարի կոճակները հարվածելու, սպանելու եւ ոչնչացնելու համար: Իսկ ծնողները գոհ են: Նկուղներում ու փողոցներում թրև գալու փոխարեն երեխաները զբաղված են մարդկության մտքի վերջին նվաճումով: Սակայն, օրերով նստած մնալով համակարգչի առջև, փոքրիկները ոչ միայն ֆիզիկական, այլեւ զգալի բարոյահոգեբանական վնաս են ստանում: Թափառելով համակարգչային լաբիրինթոսում՝ երեխան ականա դառնում է թեկուզ վիրտուալ, բայց սպանության մեղսակից: Խաղերի մեծահասակ կողմնակիցները վստահեցնում են, որ այնտեղ բռնություն չկա, քանի որ խաղն իրական չէ: Եվ ընդհանրապես, ում դուր չի գալիս, թող չխաղա: Բայց չէ՞ որ երեխաներն ու դեռահասները, հետաքրքրասիրությունից ելնելով կամ ցանկանալով պարզապես փորձել ուժերը, չեն կարող դիմադրել խաղալու գայթակղությանը:

Մենամարտ-խաղերում խաղացողին հնարավորություն է տրվում մասնակցել

զանազան կռիվների, որտեղ նա կարող է վնասվածքներ հասցնել իր ախոյանին կամ սպանել նրան:

Դերային, արկածային խաղերը երբեմն կառուցվում են հայտնի գրական ստեղծագործությունների կամ գեղարվեստական ֆիլմերի հիման վրա: Եթե երեխան հաղթում է, ապա ինքն է դառնում ողջ աշխարհի տիրակալը, իսկ եթե ոչ՝ դառնում է նրա ստրուկը: Դժվար չէ պատկերացնել, ինչպես կարող է նման սցենարն ազդել երեխայի դեռևս ձևավորման փուլում գտնվող հոգեբանության վրա: Երեխայի վարքի մոդելը դառնում է համակարգչային խաղի հերոսը:

Կան նաև չափազանց բարդ, այսպես ասած, քաղաքակրթություն-խաղեր: Այնտեղ խաղացողը հնարավորություն ունի պատմությունը զարգացնել ըստ իր ցանկության՝ փոքրիկ ցեղախմբից ստեղծելով մեծ գերտերություն եւ դառնալով դրա տրիակալը: Դրա համար երեխային անհրաժեշտ է գիտելիքների որոշակի պաշար եւ համարձակություն, որպեսզի նա կարողանա «կառավարել» աշխարհն իր ուզած ձևով: Համակարգչային եւ ընդհանրապես ամեն տեսակ խաղերը հոգեբանորեն այնպիսի կառուցվածքով են ստեղծված, որ անընդհատ ունեն հաճույքի մեխանիզմ: Խաղն ինքնին ունի այդ սկզբունքը՝ խաղացողին հաճույք պատճառել եւ բավարարել նրա հոգեբանական կամ նյութական պահանջմունքները: Այս առումով համակարգչային ավելի էֆեկտիվ է եւ գրավիչ: Ցանկացած տիպի համակարգչային խաղ տանում է դեպի ազարտի ձևավորման նախադրյալների:

Գաղտնիք չէ, որ ներկայումս համակարգչային խաղերը բոլոր տարիքի երեխաների համար շատ ավելի գրավիչ են, քան գրքերը կամ, նույնիսկ, դրանց հետ մրցակցող հեռուստատեսությունը: Սակայն դրանք աճող սերնդին հեռացնում են արժեքային համակարգից, կտրում հարազատ արմատներից եւ ատելություն առաջացնում ազգային ավանդույթների նկատմամբ: Երեխաներն աստիճանաբար օտարվում են ազգային, մշակութային ժառանգությունից, քանի որ համակարգչային խաղերը կառուցված են գերազանցապես օտար, հիմնականում ամերիկյան, մտածելակերպին համապատասխան՝ սկսած պյուժեից մինչեւ կերպարները, գրաֆիկական ձևավորումը, բնապատկերները եւ այլն: Փոքրիկների մոտ խաղերից արագորեն հոգեբանական կախվածություն է առաջանում (գրեթե համարժեք թմրանյութերին), որն արգելակում է նրա կենդանի շփումը մեծահասակների եւ իր տարեկիցների հետ՝ միաժամանակ զգալիորեն նեղացնելով նրա գործունեության

շրջանակներն ու դերն ընտանիքում: Համակարգիչը դուրս է մղում մանկական խմբային, ավանդական աշխույժ խաղերը, որոնք չափազանց անհրաժեշտ են անհատի ձեռնարկման համար: Համակարգչային խաղերով տարվածությունը նպաստում է երեխայի մեջ բացասական հատկությունների զարգացմանը՝ բռնության նկատմամբ եւ էժան խայծերին կուլ գնալու հակումներ, անառողջ ազարտ, բարոյական արժեքների համակարգի խախտում, իրականն ու հորինվածը միմյանցից տարբերելու անկարողություն, բոլորի վրա իշխելու ցանկություն եւ այլն: Երեխաների վրա դաժան համակարգչային խաղերի բացասական ազդեցությունը մտահոգիչ խնդիր է դարձել նաև բժիշկների ու հոգեբանների համար: Նրանց կարծիքով դրանք երեխաների մեջ ագրեսիա են սերմանում: Երեխաների մեծ մասը համակարգչի առջև խաղում է այնպիսի խաղեր, որոնք խեղում են երեխայի ներաշխարհը, նրանց դարձնում են ագրեսիվ ու նյարդային: Այն խաղերը, որտեղ երեխաները մարդիկ են սպանում կամ ծեծում, շատ բացասական ազդեցություն են թողնում երեխայի վրա:

1.6. Համակարգչային խաղերից կախվածության հիմնական նշաններն են՝

- համակարգչով աշխատելու ընթացքում տրամադրության բարձրացում,
- համակարգչից կամ խաղից կտրվելու անկարողություն, իսկ կտրվելու դեպքում՝ ագրեսիայի հասնող դյուրագրգիռ վիճակի առաջացում,
- տնային գործերի անտեսում,
- մարդկանց հետ շփվելիս առավելապես համակարգչի հետ կապված թեմաների քննարկում,
- հրաժարում ընկերների հետ շփումից:

Մի քիչ պատմություն

Համակարգչային կամ ինտերնետային կախվածության (կախվածություն համացանցից) մասին սկզբում խոսում էին կեսկատակ: 1995 թ. հոգեբույժ Այվան Գոլդբերգը (Evan Goldberg) գրեց զվարճալի մի հոդված մարդկության նորագույն հիվանդության վերաբերյալ, որն անվանեց «ինտերնետի պաթոլոգիկ օգտագործում»: Սակայն այս կատակի մեջ լուրջն ավելի շատ էր, քան կարելի էր ակնկալել: 1996 թ.

Այվան Գոլդբերգը առաջարկեց «ինտերնետային կախվածություն» (Internet Addiction) տերմինը :

Այդ նույն ժամանակ ամերիկացի հոգեբույժ Քիմբերլի Յանգը բացեց օնլայն կախվածության ուսումնասիրման կենտրոն (Center for Online Addiction) և իր ուսումնասիրությունների արդյունքները հրատարակեց «Ցանցում բռնվածները» հայտնի աշխատությունում (Caught in the Net): Եվրոպայում համակարգչային կախվածության խնդրով առաջին անգամ զբաղվեցին վիեննացի հոգեբույժ Հանս Ցիմերլը, Մաթիաս Ջերուսաղեմը (Matthias Jerusalem) և Անդրե Հանը (Andrén Hahn): Նրանց հետազոտությունները հիմք դարձան ինտերնետային կախվածության տեսության ուսումնասիրության համար:

1997-1998 թթ. ստեղծվեցին առաջին հետազոտական խորհրդատվական ծառայությունները: 1998-1999 թթ. լույս տեսան այս խնդիրը լուսաբանող առաջին մենագրությունները (Evan Goldberg, Kimberly S. Young ուրիշները):

Ռուսաստանում համակարգչային կախվածության խնդիրը հիմնականում ուսումնասիրել է Վիտալինա Լոսկուտովան, որն առաջիններից էր ռուս բժիշկներից, որոնց մտահոգել էր այս խնդիրը :

Խնդիրը հասունացավ և արդիականացավ այն աստճան, որ Ջերոլդ Բլոկը (Jerald J. Block)՝ Օրեգոն նահանգի առողջապահության համալսարանի (Oregon Health and Science University) հոգեբույժներից, առաջարկեց ինտերնետային կախվածությունը ներառել Հոգեկան խանգարումների ախտորոշիչ վիճակագրական ձեռնարկ»րում (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, DSM): Այսպիսով, այն պաշտոնապես կստանար հիվանդության կարգավիճակ:

1996 թ. Հոգեկան խանգարումների ախտորոշիչ վիճակագրական ձեռնարկը (DSM IV) լրացվեց «կիբեռնետիկական խանգարում» անվանում ունեցող նոր ենթաբաժնով: Ըստ բնորոշման՝ կիբեռնետիկական խանգարումներն առաջանում են վիրտուալ իրականության հետ երկարատև շփման հետևանքով առաջացող գերհոգնածությունից և սթրեսներից: Այս խանգարման ախտորոշիչ չափորոշիչները համապատասխանում են DSM IV-ում նշված ոչ քիմիական կախվածությունների չափորոշիչներին.

- համակարգչի օգտագործումն առաջացնում է դիսթրես

- համակարգչի օգտագործումը վնաս է պատճառում մարդու ֆիզիկական, հոգեբանական, միջանձնային, ընտանեկան, տնտեսական սոցիալական կարգավիճակին:

1.7.Արդյո՞ք համակարգչային կախվածությունը հիվանդություն է

Վերջին տարիներին հոգեկան առողջության ոլորտի մասնագետները քննարկում են, թե արդյո՞ք համակարգչային կախվածությունը պետք է մտցնել հիվանդությունների միջազգային դասակարգման «Սովորությունների և հակումների խանգարումներ» բաժնի մեջ՝ որպես առանձին հիվանդություն: Մասնագետներից ոմանք առաջարկում են համակարգչային կախվածությունը ներգրավել թմրամոլության, ծխախոտամոլության կամ նմանատիպ այլ հիվանդագին սովորությունների շարքում: Հիվանդությունների միջազգային դասակարգման մեջ առանձնացված է «Սովորությունների և հակումների խանգարումներ» բաժինը, որտեղ ընդգրկված են վարքի այն խանգարումները, որոնց բնորոշ են չկշռադատված, ոչ խելամիտ, կրկնվող արարքներն առանց հասկանալի դրդապատճառի և հակասում են թե՛ հիվանդի, և թե՛ այլ մարդկանց շահերին: Բայց մինչև նրանք կորոշեն, ամեն վայրկյան այդ փոքրիկ սարքն ավելի ու ավելի է մխրճվում մեր կյանքի մեջ: Համակարգիչն առավել արագությամբ ու խորությամբ կլանում է հատկապես երեխաներին: Համացանցի կախվածությունն առաջացնելու վերաբերյալ կարծիքները տարբեր են, սակայն մեզ շրջապատող իրականությունը փաստում է, որ սոցիալական կայքերը ավելի մեծ տեղ են զբաղեցնում մարդկանց մեծամասնության մոտ, քան իրական կյանքը: Մարդու ուղեղն ունի հաճույքի կենտրոններ, որոնց գործունեությունը թույլ է տալիս մոռանալ անհանգստությունների մասին: Համակարգչային կախվածությունն առաջանում է աստիճանաբար, հետագայում, երբ մարդուն երկու ժամով զրկում են համակարգչից կամ համացանցից, նա թմրամոլի կամ հարբեցողի նման ունենում է «ժուժկալության համախտանիշ»: Գոյություն ունեն համակարգչից հոգեբանական կախվածության հետևյալ ձևերը՝

- ✓ համացանցից կախվածություն. անձը ստեղծում է վիրտուալ ծանոթություններ և շփումներ, հաճախակի ստուգում էլեկտրոնային փոստը, այցելում երաժշտական ցանցեր և այլն, աստիճանաբար ավելացնելով ցանցում գտնվելու ժամանակը, որի հետևանքով վատնում է ավելի շատ գումար,

- ✓ համակարգչային խաղերից կախվածություն: Ըստ խաղի բնույթի, կարելի է բաժանել **դերային**` իրականությունից առավելապես կտրված, **ոչ դերային**` նպատակին հասնելու, հաղթելու մոլուցք, հավաքելու համար առավելագույն միավորներ, համակարգչային խաղեր:

Համակարգչային կախվածություն ունեցող դեռահասների համար դժվարին կենսական իրավիճակների հաղթահարումը, որպես կանոն, ընթանում է առճակատմամբ, ընտանիքից, շրջապատից մեկուսանալով, խուսափողական տարաբնույթ բացատրություններով:

Հետևյալ նշանները վկայում են առաջացած կախվածության մասին. անընդմիջտ օնլայն լինելու ցանկություն.

- անհանգստություն, ջղայնություն, ագրեսիվություն համացանցի
- բացակայության պարագայում ուշադրության պակաս
- անձնական հիգիենային չհետևելը
- անատողջ սննդային վարքագիծ
- դպրոցական առաջադիմության անկում
- կռիվներ, վեճեր տան անդամների հետ համակարգչի պատճառով
- իրական մարդկանց հետ շփվելու ցանկության բացակայություն
- Կախվածության ֆիզիկական նշաններից են աչքերի չորությունը, քնի խանգարումները, մեջքի, պարանոցի, դաստակի ցավերը:

1.8. Խորհուրդներ դեռահասներին և ծնողներին

- ✚ տրամադրել օրական երկու ժամից ոչ ավել: Տեղադրել համակարգիչը այնպես, որ հնարավոր լինի հսկել, թե ինչքան ժամանակ է անցկացնում երեխան համակարգչի առջև և ինչպիսի կայքեր է այցելում:
- ✚ Համակարգչի մոնիտորն անհրաժեշտ է տեղադրել այնպես, որ այն գտնվի աչքերի մակարդակին, էկրանի և աչքերի միջև հեռավորությունը կազմի 50-60 սմ: Հեռուստատույցի էկրանի և դիտողի միջև հեռավորությունը պետք է կազմի առնվազն 2-2,5մ: Աշխատանքի ընթացքում անհրաժեշտ է հաճախ ընդմիջումներ անել և կատարել աչքերի համար վարժություններ:
- ✚ Քնի խանգարումները կանխարգելելու նպատակով պետք չէ տեղադրել համակարգիչը, հեռուստացույցը երեխայի ննջասենյակում:
- ✚ Անհրաժեշտ է նախազգուշացնել դեռահասին, որ համացանցում տեղադրված տեղեկատվությունը երբեմն վստահելի չէ:
- ✚ Երբեք չի կարելի համացանցով տրամադրել անձնական տվյալներ՝ տան հասցե, հեռախոս, հաշվեհամար, անձնական նկարներ: Պետք չէ հանդիպել այն մարդու հետ, ում ճանաչում են միայն համացանցով:
- ✚ Պետք է խրախուսել ծնողներին ազատ ժամանակն անցկացնել երեխաների հետ առանց հեռուստատեսության և համակարգչի՝ զրուցելով, զբոսնելով, մարզվելով և այլն:

Մասնագետները հստակ սահմանափակումներ են առաջարկում

Սովորաբար, համակարգչային կախվածությունը հստակ արտահայտվում է 9-10 տարեկան երեխաների մոտ: Հենց համակարգչային դերային խաղերն են յուրաքանչյուր երեխայի համար հոգեբանական կախվածության մեծ վտանգ ներկայացնում: Ցանկացած տիպի դերային խաղից երեխային դժվար է կտրվելը, իրական աշխարհը վերջինիս հետ համեմատած անգույն է ու անհետաքրքիր: Ամեն դեպքում կանխարգելման ուղղությամբ պետք է տարվեն աշխատանքներ նախադպրոցական և կրտսեր դպրոցական տարիքներում: Մեծ մասամբ վաղ տարիքում խաղային կախվածությունն է տարածված, իսկ համացանցային կախվածությունը՝ ավելի մեծ

տարիքում: Ծնողները չեն կարող լիովին արգելել երեխային համակարգչից օգտվել, քանի որ այս դեպքում երեխան իրեն ընկճված, տարբերվող կզգա այլ երեխաների մեջ: Առանց սահմանափակումների համակարգչից օգտվելը կհանգեցնի այլ զբաղմունքների նկատմամբ հետաքրքրության կորստի, շփման շրջանակի նեղացման, ծնողների հետ շփումների աստիճանական կորստի, իրական կյանքում ակտիվության նվազման, սահմանափակումների նկատմամբ դրսևորվող կամակորության, նյարդայնության:

Խաղը դադարեցնել դժվար է, քանի որ հաղթելով ցանկանում են այն ամրապնդել, պարտվելով՝ հաղթել, այսպես դժվար է կտրվել խաղից: Հոգեբանները, մանկավարժները ընդհանրապես խաղերին դեմ չեն, խաղն անհրաժեշտ է երեխային զարգանալու համար, դեմ են կոնկրետ տեսակի խաղերին, որոնք խաթարում են հոգեկանը: Ծնողական արգելքը պետք է հիմնավոր լինի: Ծնողներին խորհուրդ է տրվում բացատրել 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 ծրագրային այնպիսի ապահովություն ունենալ, որը ծնողական հոսկողության դերը կապահովի: Ցանակալի է, որ համակարգիչը երեխայի սենյակում չլինի, որպեսզի երեխան չգայթակղվի:

Ամենապարզ և գործուն ցուցումներից է ժամանակի սահմանումը, որ երեխան կարող է անցկացնել համակարգչի մոտ, իհարկե ոչ խիստ մեթոդների կիրառմամբ: Երեխաների առողջության և հոգեկանի վրա բացասական ազդեցությունը նվազեցնելու համար ցանկալի է, որ ծնողները երեխային բավականին ժամանակ, խնամք և հոգատարություն հատկացնեն: Երեխաները հաճախ համակարգչային աշխարհ են ընկղմվում նաև ընտանիքում անբավարար հուզական հարաբերությունների արդյունքում: Կարևոր է, որ ծնողները հետաքրքրվեն ոչ միայն երեխայի ուսման հաջողություններով, այլ նաև նրա հնարավոր անհանգստություններով, անհրաժեշտ է միշտ զրուցել երեխայի հետ, հարցնել նրան խնդիրների և երազանքների մասին, կիսվել իր ապրումներով: Ծնողները պետք է երեխայի մոտ իր նկատմամբ վստահություն զարգացնեն, աջակցեն, խրախուսեն նրա նվաճումները, միշտ ընդգծեն նրա հաջողությունները: Անհրաժեշտ է երեխաների մոտ զարգացնել սոցիալական հմտություններ, եթե երեխաները դժվարություններ են ունենում հասակակիցների հետ շփվելիս, ամաչկոտ են, երկչոտ, համակարգիչը շատ հեշտորեն կդառնա փոխարինող, չէ՞ որ վիրտուալ տարածությունում երեխան իրեն կարող է զգալ ուժեղ, համարձակ և

շփվող: Յանկալի չէ համակարգչի մոտ անցկացնելը լավ վարքի կամ ուսման խրախուսանք դարձնել: Դա ոչ առողջ մոտիվացիա կձևավորի: Խորհուրդ չի տրվում երեխային լիովին ազատություն տալ համակարգչային խաղեր ընտրելիս, որոշ խաղեր անհրաժեշտ է լիովին բացառել: Եթե ամեն դեպքում կախվածություն առաջացել է, պետք է գործել համառորեն: Ոչ մի դեպքում պետք չէ , որ ծնողները երեխայի, դեռահասի խնդիրների լուծումները վերցնեն իրենց վրա, թեթևացնեն, որոնք առաջացել են համակարգչի մոտ կորցրած ժամանակի արդյունքում: Երեխան պետք է դեմ առ դեմ հանդիպի իր խնդրին, որպեսզի ցանկանա փոխվել: Բհարկե հիմարություն կլինի քննարկել հեռուստացույցի և համակարգչի անհրաժեշտությունը, սակայն ավելի մեծ հիմարություն կլինի իրական աշխարհը փոխարինել վիրտուալով: Գտեք միջինը և այդ դեպքում ամեն ինչը կլինի միայն ի օգուտ:

Եզրակացություն

Բոլոր տեխնոլոգիաները, որոնք կստեղծվեն ապագայում, կկոչվեն երրորդ հազարամյակի կամ XXI դարի տեխնոլոգիաներ: XXI դարը բեկումնային կլինի մարդկության զարգացման համար: Հետևաբար, վերը նշված խնդիրները պահանջում են բոլորի ուշադրությունը՝ փիլիսոփաների, տնտեսագետների, հոգեբանների, սոցիոլոգների, քաղաքական գործիչների և իհարկե՝ մանկավարժների: Փոխակերպված միջավայրում, որտեղ երեխաներին մատչելի են նորանոր ծառայություններ ու փորձառություններ՝ նրանք մեծանում են տարբեր ձևերով: Սա պատճառ է դառնում խզումների մեծահասակների ու երեխաների՝ ծնողների ու զավակների, ուսուցիչների ու սովորողների այսօրվա սերունդների միջև, որ հանգեցնում է հասարակական մեծ փոփոխությունների: Տեղեկատվությամբ հեղեղված հասարակության մեջ տեխնոլոգիայի և մշակույթի միջև հարաբերությունները դուրս են եկել մեծահասակ սերնդի հսկողության շրջանակից: Արդեն ակներև է, որ տեղեկատվական դարաշրջանի առավել նշանակալից փոփոխությունները կկատարվեն հասարակական ոլորտում, կունենան ընկերային բնույթ եւ դրանց ակունքները արդեն առաջանում են այսօրվա երեխաների փորձառության մեջ: Ինչպես է պատմության ընթացքում կատարված ուրիշ մեծ փոփոխությունների ժամանակ՝ երեխաները կլինեն գալիք տարիների շահողները կամ զոհերը: Եթե մենք այսօր ի վիճակի լինենք հասկանալու այս փոփոխությունների բնույթն ու միտումները, գուցե և կարողանանք կայացնել մեր երեխաների ապագայի հետ կապված լավագույն վճիռները: Ժամանակակից տեխնոլոգիաների ճնշման տակ կատարվող մանկան հոգեբանության փոփոխությունները առաջիկայում կարող են հանգեցնել լուրջ հետեւանքների թե՛ երեխաների, թե՛ նրանց ծնողների համար: Այդ խնդրով անհրաժեշտ է զբաղվել այսօր, հոգուտ ապագայի, հոգուտ երեխայի:

Գրականություն

- Ալբերտ Նալչաջյան «Հոգեբանության հիմունքներ»
- Վ. Մանտուլենկո «Մեդիակրթությունը ժամանակակից աշխարհում»
- Մեթոդական ձեռնարկ «Դեռահասների առողջություն և զարգացում» Երևան 2014
- Բայյան Ա.Ա «Մանկավարժական հոգեբանության հարցեր» -Երևան: Լույս, 1983.
- Տամարա Դուրովսկայա «Երեխան հեռուստացույցի մոտ»
- Маршал Маклюэн, “Понимание медиа: внешние расширения человека”
- Հեռուստատեսության պատկերագրող պատմությունը*(«*A Pictorial History of Television*»):
- Սկզբնաղբյուր՝ Առողջապահություն (Մարիետա Կարապետյան՝ Կենսաբանական գիտությունների թեկնածու, դոցենտ, ԵՊՀ, Խաչատուր Գասպարյան՝ Միլիթար Հերացու անվան ԵՊՀ բժշկական հոգեբանության ամբիոնի վարիչ)
- Վահրամ Միրաքյան* «Ազրեսիվ հեռուստատեսության» հետևանքները
- Քրիս Ռոուանը (Cris Rowan) «Are We Digital Dummies» (Համարվում ենք, մենք արդյոք թվային մանեկեններ)
- Наталья Геннадьевна МЯКИННИК «Компьютер в жизни детей и подростков: польза или вред?»
- Абульханова Славская КÀ- стратегия жизни М. 1991
- Антон Платов. Дети и родители Сеть. Мир компьютеров. - № 3. 2004 год.
- Гордеев А.В. Увлечение компьютерными играми. психологический аспект. К. 2004
- Л. Н. Коган Цель и смысл человеческой жизни. - М. - 1984
- Кучинский С. М. Психология внутреннего диалога. Минск, 1988
- Немов. С. Психология. Москва. Владос: 1999
- Парыгин В. Д. Научно-технический прогресс и самореализации // Психология личности и образ жизни. 2001
- Разумов Fr. Компьютер круто. // Наука и жизнь. Номер 6: 2002
- Рубинштейн С. Л. Бытие и сознание. М. 1986
- Рубинштейн С. Л. Проблемы общей психологии. М. 1986
- Борода К. В. 2008. Интернет-зависимость у детей и подростков, Нью-Йорк

- <http://www.budte-zdorovi.com.ua/obraz-zhizni/261-vliyanie-kompyuternyx-igr-na-psixiku-rebenka.html>
- http://www.russlav.ru/stat/vliyanie_game.
- [htmlhttp://images.yandex.ru/](http://images.yandex.ru/)
- <http://www.youtube.com/watch?v=MSXkuXV5nCU7>

Բովանդակություն

Ներածություն	2
Համակարգիչը , համացանցը և երեխան	4
Համակարգիչը երեխայի օգնական(դրական ազդեցությունները)	6
Համացանցի վտանգները երեխայի հոգեկան առողջության համար	7
Համակարգիչը (հեռուստացույցը) բացասական է ազդում ֆիզիկական առողջության վրա	10
Երեխան և համակարգչային խաղերը	11
Մի քիչ պատմություն	15
Արդյո՞ք համակարգչային կախվածությունը հիվանդություն է	16
Խորհուրդներ դեռահասներին և ծնողներին	18
Մասնագետները հստակ սահմանափակումներ են առաջարկում	18
Եզրակացություն	21
Գրականություն	22
Բովանդակություն	24