

<<Վարդանանք>> կրթահամալիր ՄՊԸ

Հերթական ատեստավորման ենթակա ուսուցիչների վերապատրաստման
դասընթաց

Հետազոտական աշխատանք

Թեմա՝ <<Ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաների
ազդեցությունը և դերը երեխայի հոգեբանական զարգացման մեջ>>

Դասընթացավար՝ *Ա. Արամյան*

Ուսուցչուհի՝ *Մարիամ Աշոտի Մադոյան*

Վանաձոր 2022թ.

Բովանդակություն

Ներածություն -----	3
Կրտսեր դպրոցական տարիք -----	4
Երեխան և հեռուստացույցը -----	5
Երեխան և համակարգչային խաղերը -----	7
Ինտերնետի ազդեցությունը -----	11
Ինտերնետում երեխային սպառնող վտանգները -----	12
ՏՀՏ-ները ուսումնական գործընթացում -----	13
ՏՀՏ-ի օգտագործման արդյունավետությունը -----	16
Եզրակացություն -----	17
Գրականություն -----	18

Ներածություն

Ժամանակակից աշխարհում կտրուկ աճել ու ընդլայնվել են տեղեկատվական տեխնոլոգիաների հնարավորությունները հեռուստացույցների, բջջային հեռախոսների և գլոբալ համացանցի ի հայտ գալով ու երեխայի գործունեության բոլոր ոլորտները, այդ թվում կրթության, խոր ներթափանցմամբ:

Վերջին տարիների տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ոլորտի բուռն զարգացումը և ներդրումը Հայաստանում լուրջ ազդեցություն են թողնում անձի ձևավորման ու զարգացման վրա: Անձի ձևավորումն ու զարգացումն արդեն իսկ հնարավոր չէ առանց տեղեկատվական տեխնոլոգիաների: Համակարգիչներն ու համակրգչային ՏՏ-ը ակտիվորեն ներխուժում են կյանք: Նոր տեղեկատվության հզոր ներհուսքը՝ գովազդները, համակարգչային տեխնոլոգիաների կիրառությունը հեռուստատեսության մեջ, խաղային համակարգիչների տարածումը, էլեկտրոնային խաղալիքներն ու համակարգիչները մեծ ազդեցություն են թողնում երեխայի դաստիարակության, հոգեբանության և աշխարհաճանաչողության մեջ: Զգալիորեն փոխվում է նաև սիրելի զբաղմունքը՝ խաղերը, փոխվում են նաև սիրելի հերոսներն ու, թերևս, սկզբունքները:

Այս հետազոտության նպատակն էր ուսումնասիրել տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունն ու դերը տարրական դասարանների երեխաների հոգեբանական զարգացման գործում: Եվ գործնական տեսանկյունից նկատելի է տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունը երեխաների ֆիզիկական, հոգեկան, բարոյական և հոգևոր առողջության վրա:

Ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունը և դերը երեխայի հոգեբանական զարգացման գործում

Կրտսեր դպրոցական տարիք

Կրտսեր դպրոցական տարիքը անձի կայացման կարևորագույն փուլերից մեկն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում անհոգ մանկությունից անցում այնպիսի մի շրջանի, երբ անհրաժեշտություն է ծագում նոր դերեր կրել, պատասխանատու լինել, տարբեր պահանջներ իրականացնել: Այս շրջանում հակասության մեջ են մտնում երկու հիմնական դրդապատճառ՝ անհրաժեշտության և ցանկության: Մի կողմից, առաջնորդվելով անհրաժեշտության պահանջմունքով, երեխան բացահայտում է հասուն կյանքը, իսկ մյուս կողմից, դրդված լինելով ցանկության պահանջմունքով, երեխան ցուցաբերում է այնպիսի վարք, որը վերադարձնում է իրեն մանկության աշխարհ, որտեղ ամենը ապահով է, ծանոթ, իրականանալի, չկան որոշակի պարտականություններ և պահանջներ: Մի կողմից, երեխան իմպուլսիվ է, անհանգիստ, ունի ոչ կայուն ուշադրություն, իսկ մյուս կողմից, քանի որ նրա մոտ արդեն ձևավորվում է պահանջմունքների նոր մակարդակ, նա սկսում է գործել, առաջնորդվելով որոշակի նպատակներով, արժեքներով, զգացմունքներով: Կրտսեր դպրոցականի զարգացման ընթացքում հստակ երևում են զարգացման որակական փոփոխություններ: Երեխայի հոգեկան զարգացման կենտրոնում է հայտնվում *կամաձիներության* ձևավորումը /պլանավորում, գործողությունների զարգացման ծրագիր, վերահսկողության իրականացում:

Այս տարիքի երեխայի զարգացման հիմնական բնութագրերից է այն, որ թեև կտրուկ փոխվում է գործունեության հիմնական ձևը, դեռևս պահպանվում է *խաղալու պահանջմունքը*:

Կրտսեր դպրոցականի մոտ առաջնային են նաև բարոյական դրդապատճառների ձևավորումը, ինչում կարևոր դեր են խաղում իդեալների ձևավորումը, որոնք կրում են շատ հստակ բնույթ /հիմնականում տարբեր զրքային կամ հեռուստատեսային հերոսներ/, փոփոխական են և ազդում են իրենց արտաքին կողմերով:

Երեխան և հեռուստացույցը

Երեխաներ զբաղմունքի հիմնական մասն է կազմում հեռուստացույց դիտելը, ինչը մեծ ազդեցություն է թողնում նրանց վրա: Հարցումների արդյունքում պարզ դարձավ, որ երեխաները օրական միջինում երեքից չորս ժամ հեռուստացույց են դիտում: Դպրոցից տուն գնալու պահից նրանք ավելի շատ ժամանակ են անցկացրած լինում հեռուստացույցի առջև, քան դասապատրաստման պրոցեսում: Հեռուստատեսությունը, բացի մեր երեխային զբաղեցնելուց և տեղեկացնելուց կարող է նաև անցանկալի ազդեություն թողնել:

Հեռուստացույցի առջև անցկացրած ժամանակը կտրում է երեխաներին այլ կարևոր զբաղմունքներից, ասենք՝ կարդալուց, դպրոցական աշխատանքից, խաղալուց, ընտանիքի հետ շփվելուց եւ հասարակությունում զարգանալուց: Երեխաները հեռուստացույցից ստանում են նաև տեղեկություն, որը կարող է անտեղին կամ ոչ ճիշտ լինել: Նրանք հաճախ խճճվում են հեռուստացույցով տեսած երևակայության և իրականության սահմանում: Նրանց շփոթեցնում են անվերջ գովազդները, որոնցից շատերը ակոհով, սխալ սննդի (քաղցրավենիքի կամ քաղցրեցված հացահատիկ շիլաների), "արագ սննդի" և խաղալիքների վերաբերյալ են:

Հեռուստացույցի առջև չափազանց շատ ժամանակ անցկացնելու դեպքում երեխաները՝

- դպրոցում ցածր գնահատականներ են ստանում
- ավելի քիչ գիրք են կարդում
- ավելի քիչ են պարապում
- գիրանում են

Ծնողները պարտավոր են հետևել, որպեսզի հեռուստացույցը միայն դրական ազդեցություն թողնի երեխայի վրա: Կարելի է.

- երեխայի հետ միասին դիտեն հեռուստացույց
- ընտրեն երեխային համապատասխան ծրագրեր
- սահմանափակեն հեռուստացույց դիտելու ժամանակը (օրական կամ շաբաթական)
- անջատեն հեռուստացույցը ընտանեկան ընթրիքի եւ դասերին պատրաստվելու ժամանակ
- անջատեն հեռուստացույցը, երբ գտնում են, որ ցուցադրվող ծրագիրը երեխային անհամապատասխան է

Ի լրումն վերոհիշյալի, կարելի նաև օգնել երեխային ծրագրերի անվերջ շարք դիտելու փոխարեն ընտրել նրանց միջից լավագույնները, որոնք կլինեն երեխայի զարգացմանը նպաստող: Երեխաներին համապատասխան են մանկական ծրագրերը, բայց ոչ հեռուստասերիալները կամ մեծահասակների համար նախատեսված ծրագրերը: Կոնկրետ ժամերի հեռուստացույցը պետք է անջատված լինի, օրինակ՝ դպրոցի դասերը պատրաստելուց երեխան չպետք է նստի հեռուստացույցի առջև, իսկ ուտելու ժամին լավ է զրուցել ընտանիքի անդամների հետ:

Երեխաները օրական մի քանի անգամ լսում, տեսնում կամ կարդում են նորություններ հեռուստատեսությամբ, ռադիոյով, թերթերում, ամսագրերում եւ Ինտերնետում: Տեղական և համաշխարհային նորությունները տեսնել կամ լսելը, օրինակ՝ բնական աղետների, դժբախտ պատահարների եւ հանցագործությունների մասին, կարող են երեխայի մոտ սթրես, անհանգստություն և վախեր առաջացնել: Նորությունների մատուցման ձևի մեջ վերջերս կատարված փոփոխությունները զգալիորեն նպաստել են երեխաների մոտ բացասական զգացմունքներին:

Այս անցանկալի փոփոխություններից են.

- *հեռուստատեսային ալիքներ, որոնք օրական 24 ժամ լուրեր են հայտնում*
- *հեռուստատեսային ալիքներ, որոնք ուղիղ եթեր են հեռարձակում իրական անկեղծ դեպքեր*
- *հատուկ թողարկումներ հասարակության անդամների եւ հայտնի մարդկանց անձնական կյանքի մասին՝ ամենայն մանրամասնությամբ*
- *նորությունները ամեն գնով մատուցելը, որպես զբաղվածության արդյունաբերության մրցակցական բնույթի մի մաս*
- *բնական աղետների և բռնության դեպքերի մանրամասն և կրկնվող հեռարձակում*

Նորությունների հնարավոր բացասական ազդեցությունը կարող է նվազեցվել ծնողների, ուսուցիչների կամ երեխային խնամող այլ անձանց կողմից, եթե վերջիններս երեխայի հետ միասին դիտեն նորությունները և քննարկեն ամեն տեսաձև ու լսաձև: Երեխայի տարիքը, հասունության և զարգացման աստիճանը, կյանքի փորձվածությունը և զգայունության մակարդակը պետք է հաշվի առնվեն՝ նորությունները և դրանց ժամանակահատվածը ընտրելիս: Նորություններ դիտելու բացասական ազդեցությունները նվազեցնելու համար ծնողները պետք է.

բավականաչափ ժամանակ տրամադրեն և ճիշտ վայր ընտրեն՝ երեխայի հետ ակնկալվող վատ կամ անհանգստացնող նորությունների մասին խոսելու համար

հարցնեն երեխային, թե նա ինչ է տեսել/լսել և ինչ հարցեր ունի տեսածի/լսածի կապակցությամբ վստահեցնեն երեխային, որ նրան վտանգ չի սպառնում եւ ինչ էլ որ լինի, ծնողները նրա հետ են՝ նրան պաշտպանելու համար

ուշադիր լինեն երեխայի մոտ նկատված վախերի, քնկոտության, գիշերամիզության, լացի նախանշաններին կամ վախեցած լինելու մասին գրույցներին, որոնց պատճառը կարող են լինել նորությունների չափազանց դիտումը

Պետք է հիշել, որ շատ կարոր է երեխայի հետ խոսել նրա տեսածի/լսածի շուրջ: Ջրույցների օգնությամբ կարող ենք նվազեցնել նորությունների բացասական ազդեցությունը և արտահայտել իրենց մտքերը և կարծիքները այդ կապակցությամբ: Թեև երեխաներին հնարավոր չէ լիովին պաշտպանել արտաքին իրադարձություններից, սակայն կարող ենք օգնել նրանց ապահով զգալ իրենց շրջապատող աշխարհում եւ ավելի լավ հասկանալ այդ աշխարհը:

Երեխան և համակարգչային խաղերը

<<Խաղը կյանքի մոդել է, որի միջոցով երեխաները ճանաչում են աշխարհը>>: Այսօր համակարգչային խաղերը որպես զվարճանք գրեթե տարածված ու սիրված են ամբողջ աշխարհում և մեծ ազդեցություն են գործում մարդկանց կյանքում:

Հարցումների և հետազոտության արդյունքում պարզ դարձավ, որ շատ երեխաներ համակարգչի առջև են անցկացնում ժամանակի զգալի մասը(հարցումները անց են կացրել երրորդ և չորրորդ դասարանի աշակերտների շրջանակներում):

Չրակախ: Անկասկած այս տեխնոլոգիաներն օգտվելով կատարված ծրագրավորումներից և առկա հնարավորություններից կարող են աշխատեցնել երեխայի միտքը և համակարգչի հետ աշխատանքի ծանոթացմանը նպաստելուց բացի, կարող են մրցակցություն կամ համագործակցություն առաջացնել երեխաների միջև: Այս խաղերը եթե ճիշտ կերպով և ուսուցման նպատակով օգտագործվեն, կարող են չափազանց ազդեցիկ լինել երեխաների ուսուցման հարցում, քանզի այդ խաղերում փորձելու, սխալվելու և սխալը սրբագրելու

հնարավորությունը լավ միջոց է համարվում առօրյա կյանքում հմտություններ ձեռք բերելու համար:

Թվայնացված խաղերի կապակցությամբ կատարված որոշ ուսումնասիրությունների արդյունքներ պարզում են, որ այդ խաղերը ուսուցման և սովորելու լավ աղբյուր են համարվում: Ուսուցողական մի խումբ խաղեր դրական ազդեցություն են գործում կրթական ոլորտում առաջադիմության և մարդկային հարաբերությունների վրա(www.mocak.am, www.impoqrik.blog.com , www.learningapps.org , www.quizizz.com): Անհատական խաղերը նույնպես խորհելու և ստեղծագործելու հնարավորություն են ընձեռնում: Բացի այդ անհատը խաղի միջոցով ծանոթանում է արդիական տեխնոլոգիաներին: Նաև համակարգչային խաղերը մեծացնում են երեխայի հույզերն ու ապրումները, արագությունը, տեխնոլոգիաների հետ ծանոթության չափը և երևակայության կարողությունը:

Խաղը յուրահատուկ դերակատարություն ունի երեխայի դաստիարակության գործում: Հոգեբանների տեսակետից խաղ է կոչվում մտային ու ֆիզիկական այն աշխատանքների ամբողջությունը, որ երեխան իր ցանկությամբ կատարում է կապ հաստատելու համար արտաքին աշխարհի հետ: Խաղը հետապնդում է երկու նպատակ: Առաջինը՝ մտքի ուժի վարժեցում ու հզորացումը և ապա զբաղմունքը, զվարճանքն ու պահի հանդեպ գոհունակությունը:

Հետևաբար խաղը կարևոր ազդակներից մեկն է, որը նկատի պիտի առնվի երեխայի դաստիարակության ժամանակ, քանզի նա այն ինչ-որ սերտում է շրջակա աշխարհի հետ շփման արդյունքում խաղի ընթացքում կրկնվում է և այդ կրկնությունը նրան մղում է կրկին խորհել և այդպիսով դա ավելի լավ ընկալել: Ուրեմն խաղը երեխայի համար փորձի և շրջապատի հետ ուղղակի շփվելու հնարավորություն է տալիս, և որի արդյունքում նա ուղղակի ուսումնասիրելով իրերն ու շրջապատում տեղի ունեցող երևույթները ընդլայնում է իր գիտելիքների սահմանները:

Խաղը կառուցման, նորարարության, փորձառության ինչպես նաև երեխայի ընդունակությունները, կարողությունները, ցանկությունները և թույլ և ուժեղ կետերը ճանաչելու միջոց է: Հետևաբար երեխան ըմբռնելով այս յուրահատկությունները կարող է ամրապնդել իր անհատականությունը և խաղի միջոցով հասարակական աճի, լեզվական հմտությունների և ներքին ուժերի տարածման հանգել:

Միննույն ժամանակ երեխան խաղի միջոցով ընդօրինակում է մեծահասակների դերակատարությունն ու աշխատանքները: Մանկական խաղի փիլիսոփայությունը նրա հոգեկան ու ֆիզիկական պատրաստվածությունն է դիմակայելու համար կյանքի բարդությունները: Այդ պատճառով ինչքան ավելի ընդլայնված, բարդ ու հասարակական լինի այդ խաղը նույնքան ավելի է ընդլայնվում երեխայի պատրաստվածությունն ու անձեռնմխելիությունը, այնպես որ երեխաների հետ մեծահասակների խաղը դաստիարակչական ծրագրերում համարվում է կարևոր երևույթ:

Համակարգչային խաղերը ներկա դարաշրջանի ամենասիրված ու տարածված խաղերից են: Այդ խաղերի սիրվածության պատճառներից մեկը իրական շրջապատի նմանակման հնարավորությունն է: Համակարգչային խաղերը հիմնվելով իրական աշխարհի վրա այնպես են նախագծվել, որ երեխան կարող է նախքան հասարակական կյանքի իրականությունների հետ շփվելը շատ պարագներ այդտեղ փորձի ենթարկել: Երեխան կիբերային ինքնությամբ մտնում է այդ միջավայրը և փորձ է կուտակում և վերահսկում է իրավիճակը: Հենց դա էլ կրկնապատկում է կիբերային միջավայրի գրավչությունը: Երեխան խաղի ընթացքում փորձում, ուսումնասիրում, ընդօրինակում, բանակցում և մտային կարգով վերապրում է իրական կյանքի պահերը: Խաղը ընդլայնում է անկախությունը, կարողությունները, արժանապատվությունն ու այլ հմտություններ: Երեխան իր սովորածը կրկնում է խաղի ընթացքում և դրանց լավապես սերտում է:

Համակարգչային խաղերը համարվում են ուշադրության գրավման ու կենտրոնացման միջոց և կրթական ծախսերի կրճատման, ինչպես նաև սովորելու նախադրյալ: Այսօր համակարգչին ծանոթ չլինելը համարվում է անգրագիտություն: Այս տեսակետից համակարգչային խաղերը ուշագրավ դերակատարություն ունեն այդ տեխնոլոգային ծանոթացման ուղղությամբ առաջին քայլը վերցնելու հարցում: Խաղի հանդեպ երեխայի սերը նկատի առնելով դա համարվում է սովորելու լավագույն մեթոդը:

Թեև թվայնացված խաղերը ազատ ժամերը լցնելու միջոց են, սակայն միննույն ժամանակ մարմնի տարբեր անդամների, այդ թվում աչքերի, գլխի և ուղեղի համադրման համար հող են պատրաստում: Քանի որ աչքը միայն դիտում է էկրանը և ձեռքերը շարունակ խաղում են ստեղնաշարի վրա, լավ համադրություն է առաջանում անհատի աչքերի և ձեռքերի միջև, որը հետագային նրան օգնում է տարբեր աշխատանքներն արագ կատարելու մեջ: Նոր

հետազոտությունների արդյունքների համաձայն խոսելու կապակցությամբ էլ համակարգչային խաղերը երեխային օգնում են, որ ավելի արագ կերպով սերտի խոսելու հմտությունը:

Վիրտուալ միջավայրում երեխան առանց աղտոտելու իր հագուստն ու շրջապատը կարող է նկարչություն կատարել և փոխել գույները: Օրինակ եթե չսիրեց իր նկարչության գունավորումը կարող է դա փոխել: Նաև կիրքերային միջավայրն ստեղծում է հնարավորություն, որպեսզի երեխային փոխանցվի մաթեմատիկայի և այլ գիտությունների հիմունքները:

Ընդհանուր առմամբ համակարգչային խաղերը երեխային օգնում են համաձայն իր կարողության ու տարողության օգտվել դրանցից: Օրինակ՝

Խաղերը կարող են երեխայի կարողությունների, ստեղծարար ուժի և ընդունակությունների դրսևորման պատճառ դառնալ:

Համակարգչային խաղը երեխայի մոտ մեծացնում է անկախ և որոշում կայացնելու կարողությունը:

Համակարգչային հավաքական խաղերում երեխան համակերպվում է շրջապատի հետ, այսինքն պարտավորում է հանուն հավաքականության հրաժարվել իր որոշ սկզբունքներից:

Երեխայի մոտ երևան է գալիս համագործակցության ու մարդասիրության ոգի: Ի դեպ այդ կարգի խաղերի միջոցով կարելի է հասարակական հմտությունն ձեռք բերել:

Բացասական: Այդ գրավչությունն է, որ հոգին ու միտքը ստրուկի նման հնազանդ է դարձնում իրեն և նրան տանում է երևակայությունների աշխարհը, որտեղ իրեն տեսնում է գլխավոր հերոսի ու առանցքի դերում: Այս խաղերը տարբեր հնարքներով այնպիսի ազդեցություն են գործում երեխայի մտքի ու նյարդի վրա, որ կարծես իրականում ինքն էլ դառնում է սարքի մի մասնակի:

Երեխաները այնպես են խորասուզվում խաղի մեջ, որ հեռանում են շրջապատից: Արգելքների շրջանցումն ու բարձր փուլերի հասնելը, ավելի մեծ հուզմունք են պատճառում խաղացողին, իսկ կրած պարտությունը տազնապ է պատճառում երեխային: Այս հուզումնալի ու գրավիչ խաղերը ժամերով մանուկ-երեխային գամված են պահում էկրանի դիմաց և նրան իրական աշխարհից փոխադրում է երևակայությունների աշխարհ:

Շատ մանկական խաղեր, ինչպիսիք են «Морской бой», «Салочки», «Granny» , երեխաները կարող են ներբեռնել համակարգչի կոշտ սկավառակին (ուղեղին) և առանց համացանցի առկայության

խաղալ: Համակարգչային խաղի համար անհրաժեշտ չի խաղընկեր: Խաղընկերը կարող է լինել մի մեքենա կամ մի ամբողջ զինված բանակ՝ իր զինվորներով ու թշնամիներով կամ այլն... Երեխան խաղում է նրանց հետ և նրանք՝ երեխայի: Իսկ, երբ ծնողը փորձում է «պոկել» իր երեխային (աղջկան) խաղից՝ նա ավելի է ագրեսիվ դառնում և խաղի ավարտից հետո երեխան փորձում է ստեղծել սկանդալներ, հիստերիաներ: «Ի՞նչ է տեղի ունենում երեխայի ներաշխարհում»: Նա ապրում է գոյություն չունեցող մի աշխարհում, որտեղ ոչ թե լինում է պասիվ դիտորդ, այլ՝ ակտիվ դերում (խաղացող): Որոշ «խելացի» խաղեր (օրինակ «Цивилизации»), խաղացողին հնարավորություն է տալիս ստեղծել ու զարգացնել իր անսահմանափակ ձգտումը խաղի մեջ:

Ինչպես մարդու ստեղծած ցանկացած երևույթ, համակարգչային խաղերը նույնպես ունեն երեկու երես, որի մի կողմում դրա ճիշտ և օգտակար կիրառությունն է թափ հաղորդելու համար ցանկացած աշխատանքի իրագործմանը, իսկ մյուս կողմը դրա սխալ ու անտեղի օգտագործումն է, որը կարող է մեծ վնասներ պատճառել:

Այս խաղերն իրենց առավելություններին զուգահեռ հոգեկան ու ֆիզիկական ավերիչ հետևանք են ունենում մանուկների հուզական և հոգեկան ներաշխարհում:

Ինտերնետի ազդեցությունը

Համակարգիչները երեխաների կողմից միշտ համարվել են ինֆորմացիայի վստահելի և ստույգ աղբյուր: Ինտերնետային ծառայությունների արագ աճը համակարգչային հնարավորությունների նոր ասպարեզ է: Համակարգչային մոդեմի և հեռախոսագծի օգնությամբ երեխաներն այժմ ինֆորմացիայի անսպառ աղբյուր և շփվելու հնարավորություն ունեն: Այնուամենայնիվ, համակարգչի առջև երեխային առանց հետևելու թողնելը հղի է իրական վտանգներով:

Երեխաների համար ինֆորմացիայի աղբյուր է ինտերնետային ծառայությունների մեծ մասը՝ հանրագիտարաններ, ընթացիկ իրադարձությունների լուսաբանում, էլք դեպի զանազան գրադարաններ և այլ կարևոր տեղեկություններ: Երեխաները կարող են նաև խաղեր խաղալ և շփվել ընկերների հետ: Ինտերնետում մատչելի սայթերի բազմության մեջ երեխան միայն մեկ "քլիքով" բավարարում է սեփական հետաքրքրությունը և ստանում անհրաժեշտ ինֆորմացիա:

Ծնողների հետ զրույցից և հարցաթերթիկ լրացնելուց հետո պարզ դարձավ, որ շատ ծնողներ արգելում են իրենց երեխաներին խոսել անձանոթների հետ, բացել դուռը անձանոթ այցելուներին և հեռախոսով ոչ մի ինֆորմացիա չհայտնել զանգող անձանոթներին: Նաև հետևում են, թե ո՞ւր են գնում իրենց երեխաները, ո՞ւմ հետ են խաղում, ի՞նչ են դիտում հեռուստատեսությամբ, ի՞նչ գրքեր եւ թերթեր են կարդում: Բայց ոչ բոլոր ծնողներն են գիտակցում, որ նույն ձևով պետք է հետևել նաև երեխայի համակարգչի առջև անցկացրած ժամանակին: Նրանք չեն էլ ենթադրում, որ կարող են իրենց երեխային պաշտպանել ինտերնետային ծառայությունների վտանգներից: Բազմաթիվ "չաթ սենյակներ" կամ նորությունների խմբակներ են գրվում երեխաները, և այնտեղ անցկացրած նրանց ժամանակը բոլորովին անդեկավարելի է: Բոլորի կողմից ընտրված պայմանական ծածկանունները թույլ չեն տալիս պարզել, թե անձը, որի հետ երեխան խոսում է, նո՞ւյնպես երեխա է, թե՞ երեխա ձևացող առևանգիչ:

Ինտերնետում երեխային սպառնող վտանգները

Ինտերնետում երեխաներին սպառնացող վտանգներից են՝

- սայթեր, որոնք չեն համապատասխանում երեխայի մակարդակին
- ատելություն, բռնություն քարոզող ինֆորմացիա
- գովազդային չափազանց մեծ ինֆորմացիա
- համակարգչի առջև անցկացրած ժամերը գրկում են երեխային առողջ զարգանալու և իսկական հասարակական հմտություններ ձեռք բերելու հնարավորությունից :

Հետևաբար երեխայի ինտերնետում անցկացրած ժամանակը ավելի արդյունավետ դարձնելու համար անհրաժեշտ է.

սահմանափակել համակարգչի առջև անցկացրած երեխայի ժամանակը:

բացատրել երեխային, որ անձանոթ ծածկանուններով անձանց հետ զրուցելը նույնքան վտանգավոր է, որքան անձանոթ մարդկանց հետ իրականում զրուցելը:

բացատրել երեխային, որ երբեք չի կարելի անձնական տեղեկություն տալ ինտերնետով:

բացատրել երեխային, որ նա երբեք չպետք է անձնական հանդիպում ունենա իր զրուցակիցների հետ:

երբեք չտան երեխային կրեդիտ քարտերի համարներ կամ գաղտնաբառեր, որոնք երեխային հնարավորություն կտան ինչ-որ բան գնել ինտերնետով կամ մտնել անթույլատրելի սայթեր:

բացատրել երեխային, որ այն ամենը, ինչ նրանք տեսնում կամ կարդում են ինտերնետում, ոչ միշտ է ճիշտ:

երեխային տեղեկացնել էլեկտրոնային հասցեի մասին, միայն եթե նա բավականաչափ հասուն է դրանից օգտվելու համար, եւ ժամանակ առ ժամանակ վերահսկել երեխայի էլեկտրոնային փոստարկղը եւ առհասարակ ինտերնետում նրա գործունեությունը:

սովորեցնել երեխային ինտերնետում իր գրուցակիցների հետ խոսել նույն պատշաճությամբ, որով նրանք կխոսեին իրական շփումների ժամանակ, այսինքն՝ ոչ մի գռեհիկ բառեր, արտահայտություններ, փոդոցային լեզու եւ այլն:

պահանջել երեխայից նույն կերպ վարվել իր համար մատչելի այլ համակարգերի օգտագործման ժամանակ, օրինակ՝ դպրոցում, գրադարանում կամ ընկերոջ տանը:

Ինտերնետում շփվելով, երեխան չի սովորում շփվել և հարաբերություններ հաստատել իրական կյանքում: Ինտերնետ նոր մուտք գործած երեխայի հետ պարտդիր է, որ ծնողը ժամանակ անցկացնի և հաճախակի նրա գործունեությունը ինտերնետում վերահսկի, որով էլ հնարավոր է կլինի պաշտպանել երեխային ինտերնետում առկա վտանգներից:

SZS-ների ուսումնական գործընթացում

Դերը և ազդեցությունը երեխայի կյանքում

Կրտսեր դպրոցը կրթության այն հիմնաքարն է, որի որակից է կախված երեխայի հետագա ուսուցումը: Սա տարրական դպրոցի ուսուցչի համար հատուկ պատասխանատվություն է սահմանում: Նրա խնդիրն է ոչ միայն կարդալ ու գրել սովորեցնել, այլ նաև երեխայի հոգևոր հիմքը հաստատել, բացահայտել նրա լավագույն որակները, ուսումնական գործունեության ուղիները ցույց տալ: Հենց վերջինն էլ հատկապես կարևոր է այժմյան արագ փոփոխվող, տեղեկատվությամբ հեղեղված աշխարհում: Պետք է սովորեցնել երեխային աշխատել տեղեկատվության հետ, սովորեցնել սովորել:

Ակադեմիկոս Ա. Պ. Մեմյոնովի հայտարարությունը, թե՛ «Ժամանակակից դպրոցի կարևորագույն խնդիրն է սովորեցնել մարդուն ապրել տեղեկատվական աշխարհում», պետք է որոշիչ լինի յուրաքանչյուր ուսուցչի աշխատանքում:

Ուսումնական գործընթացում տեղեկատվական ու հաղորդակցական տեխնոլոգիաների կիրառումը մի քանի կարևոր կողմեր ունի, մասնավորապես.

Տեղեկատվական ու հաղորդակցական տեխնոլոգիաների կիրառումը նպաստում է առարկաների միջև կապի դրսևորմանը: Դա առանձնապես կարևոր է ուսուցման տարրական աստիճանում, երբ ուսումնական առարկաների մեծ մասն ինտեգրված է դասավանդվում:

Տեղեկատվական ու հաղորդակցական տեխնոլոգիաների կիրառումը նպաստում է ստեղծագործական ու նորարարական մոտեցումների զարգացմանը, ինչը չափազանց կարևոր է հիմնախնդիրների վրա հիմնված կառուցողական դասարանային միջավայր ստեղծելու համար:

SՀS-ի գործածությամբ հնարավոր է այնպիսի ակներևություններ ստեղծել, որոնք անհրաժեշտ են նոր հասկացություն, օբյեկտ և ընթացակարգ ներմուծելիս: Դրա օրինակներն են. թվաբանական գործողություններ թվերով, երբ այդ գործողությունների իրականացումը, հիմնականում, տեղի է ունենում առարկայական ակներևությունների գործածությամբ (տարրական աստիճանում), նոր բառեր և արտահայտություններ սովորելը, երբ անձանթ բառերն ու արտահայտություններն աշակերտները կապում են համապատասխան գրաֆիկական արտահայտության հետ, այնպիսի բնական երևույթների կեղծակերպում, որոնց դիտարկումն անհնար է կամ չափազանց դժվար է իրական հանգամանքում:

Կրտսեր դպրոցականների ուսումնական գործընթացում SՀS-ների օգտագործման նպատակահարմարության մասին են խոսում նրանց տարիքային այնպիսի առանձնահատկություններ, ինչպիսիք են տեսողական — պատկերավոր մտածողության զարգացումը՝ բանավոր և տրամաբանական մտածողության համեմատ, ինչպես նաև անալիզատորների անհավասար եւ ոչ բավարար զարգացումը, որոնց շնորհիվ են երեխաները ընկալում ինֆորմացիան՝ դրա հետագա մշակման համար: Եթե տեղեկատվությունը չի ընկալվել, ապա այն չի կարող հասկանալի, յուրացված լինել, չի կարող դառնալ անհատի սեփականությունը, նրա մշակույթի տարրը :

Այսօր SՀS –ների լայնածավալ կիրառումը իր տեղն է գտնում առաջին հերթին դասին: Կրտսեր դպրոցի ինֆորմատիզացիան կարևոր դերակատարություն ունի կրթության ժամանակակից

որակի և 21-րդ դարի երեխայի տեղեկատվական մշակույթի ձևավորման համար: Այստեղից էլ բխում են ՏՀՏ-ների օգտագործման նպատակները.

- բարձրացնել սովորելու մոտիվացիան /շարժառիթը/
- մեծացնել ուսումնական գործընթացի արդյունավետությունը
- նպաստել սովորողների ճանաչողական կարողությունների խթանմանը
- բարելավել դասի անցկացման մեթոդները
- ժամանակին համակարգել ուսուցման և դաստիարակության արդյունքները
- պլանավորել և համակարգել սեփական աշխատանքը
- օգտագործել այն որպես ինքնակրթության միջոց
- արագ և որակյալ պատրաստվել դասին:

ՏՀՏ-ների օգտագործմամբ ուղեկցվող դասերը իրենց պարզության, գեղեցկության և տեսանելիության շնորհիվ ուսումնական նյութի ընկալման ընթացքում առավել մեծ տպավորություն են թողնում սովորողների հոգեբանա-հուզական ֆոնի վրա: Մուլտիմեդիան նյութի և գործընթացների ներկայացումն է ոչ թե ավանդական տեքստային նկարագրությամբ, այլ ֆոտոնկարների, տեսանյութերի, զժագրերի, շարժանկարների, ձայնի օգնությամբ: Դասի անցկացումը մեդիայի շնորհիվ գրավում է կրտսեր դպրոցականներին: Այդ տիպի դասերի ընթացքում դասարանում ստեղծվում է իրական շփման իրավիճակ, որի ժամանակ երեխաները ձգտում են իրենց մտքերն արտահայտել սեփական բառերով, հաճույքով են կատարում առաջադրանքները, ուսումնական նյութի հանդեպ մեծ հետաքրքրություն են ցուցաբերում: Մենք ունենք երկու հիմնական առավելություն՝ որակական և քանակական: Որակական առումով նոր հնարավորությունները ակնհայտ են, եթե ուղղակի համեմատենք բանավոր նկարագրությունները տեսաձայնային ներկայացման հետ: Քանակական առավելությունները արտահայտվում են նրանով, որ մեդիամիջավայրը անհամեմատելի մեծ է տեղեկության խտությամբ: Իսկապես, տեքստի 1 էջը դասավանդողը արտաբերում է 1-2 բառերի ընթացքում: Այդ նույն բառերի ընթացքում լայնեկրան տեսանյութը բերում է ինֆորմացիայի ավելի մեծ ծավալ: Հաստատված է, որ նյութի բանավոր մատուցման ժամանակ սովորողը բառերում ընկալում է և ընդունակ է վերլուծելու մինչև հազար պայմանական միավոր տեղեկություն, իսկ տեսողական օրգանների «միացման» դեպքում՝ մինչև 100 հազար այդպիսի միավոր: Կրտսեր դպրոցականի մոտ ավելի զարգացած է կամային ուշադրությունը, որը հատկապես

կենտրոնանում է, երբ նրան հետաքրքիր է, երբ ուսումնական նյութը տարբերվում է պարզությամբ, պայծառությամբ, երբ սովորողի մոտ դրական հույզեր է առաջացնում: Տարրական դպրոցի ևս մեկ առանձնահատկություն. տեքստ / նկար հարաբերակցության մեջ վերջինս գերիշխում է: Տեքստը եզրակացություններ են, ժամկետներ, հիմնաբառեր: Ամենագլխավորն այն է, որ կարող են կարդալ բոլորը: Եվ ահա այստեղ՝ շարժանկար է, որտեղ տառերը գրավում են ուշադրությունը և, նույնիսկ ամենափոքրերը ամեն ինչ կցան- կանան կարդալ:

SZS-ի օգտագործման արդյունավետությունը

«Հետաքրքիր է: Ամեն ինչ հասկանալի՝ է: Հրաշալի՝ է.. Ես տեսա այն, ինչ երբեք չէի տեսել... Լավ կլիներ ավելի հաճախ անցկացվեին մեդիադասեր...»:

Գոյություն ունեն տեղեկատվական տեխնոլոգիաների օգտագործմամբ աշխատանքների բազմազան ձևեր կրտսեր դպրոցում անցկացնելու համար: Համակարգիչը դասի բոլոր փուլերում և բոլոր առարկաների ժամանակ առկա է, իհարկե հաշվի առնելով յուրաքանչյուր տարիքի սանիտարա-հիգիենիկ նորմերը: Փորձի փոխանակման նպատակով կոլեգաների հետ միասին անցկացնում ենք բաց դասեր, արտադասարանային միջոցառումներ SZS-ների օգտագործմամբ:

Եզրակացություն

Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ազդեցությունն ու դերը 6-10 տարեկան երեխաների հոգեբանության վրա (առավելություններն ու թերությունները)՝ որոշ եզրակացություններ:

Ամփոփելով վերը նշված փաստերն ու իրավիճակները՝ հարկ է ուշադրություն դարձնել 6-10 տարեկան երեխաների <<սիրելի>> զբաղմունքներին՝ հեռուստացուցային հաղորդումներ,

համակարգչային խաղեր, ինտերնետ ինֆորմացիա, ինչու չէ նաև ՏՀՏ-ների կիրառությունը ուսումնական գործընթացում: Հատկապես վնասակար է համակարգչային խաղերի հաճախականությունը և տևողությունը երեխաների համար: Միգուցե համակարգչային խաղերը պետք է հասցնել նվազագույնի (10ր), որը նաև բացասական ազդեցություն է ունենում ուսումնական, ինչպես նաև իր վնասակար ազդեցությունն է թողնում երեխայի հոգեբանության վրա (շրջակա աշխարհի հետ անմիջական շփման բացակայություն, անտարբերություն): Շատ երեխաներ հեռուստացույցի կամ համակարգչի առաջ են անցկացնում ժամանակի զգալի մասը: Կա կարծիք, որ համակարգիչը զարգացնում է երեխայի հիշողությունը, տրամաբանությունը: Պարզվել է նաև, որ համակարգչով զբաղվող երեխաներն ավելի կայուն ներաշխարհ և արտահայտված ունակություններ ունեն: Բայց, մյուս կողմից, մեծանում է տեսողական, նյարդային, ողնաշարային մի շարք հիվանդությունների վտանգը: Հարկ է պահպանել չափի զգացումը, սակայն ծնողներին միշտ չէ, որ հաջողվում է վերահսկել իրավիճակը: Բժիշկները տեսախաղերի հակումը ներառել են պաշտոնապես ախտորոշվող մտավոր խանգարումների ցանկում: Ամերիկայի բժշկական ընկերակցության փորձագետների կարծիքով՝ կախվածությունը սպառնում է յուրաքանչյուրին, ով տեսախաղերի վրա ծախսում է օրական երկու ժամից ավելի: Այսպիսի կախվածություն ունեցողներին բուժում են այնպես, ինչպես հարբեցողներին, թմրամոլներին: Պակաս վտանգավոր չեն մուլտիպլիկացիոն կինոնկարները: Ըստ հետազոտությունների՝ երկար ժամանակ մուլտիֆիլմեր դիտող երեխաների մեջ նկատելի է աորտային ճնշման բարձրացում, նման արդյունքներ չեն գրանցվել նույնիսկ համակարգչային խաղերով տարված երեխաների մոտ:

«Խաղը բնական երևույթ է, կարելի է ասել՝ խաղը կյանքի մոդել է, որի միջոցով երեխաները ճանաչում են աշխարհը: Հարցն այն է՝ ի՞նչ խաղեր է նախընտրում երեխան և օրական քանի՞ ժամ է անցկացնում մոնիտորի առաջ»: Խաղի միջոցով երեխան սովորում է հաշվի առնել կյանքում առկա կանոնները, իմանալ նաև, որ լինում են դեպքեր, երբ կանոններից շեղվում ենք: Խաղը հոգեբանական կարևոր նշանակություն ունի, երեխան սովորում է ավելի հեշտությամբ հարմարվել իրականությանը, և պարտության դեպքում չի կորցնում կյանքի նկատմամբ հետաքրքրությունը, նյութական միջոցները կամ առողջությունը: Խաղը, իբրև միջոց, կարող է կիրառվել և՛ դրական, և՛ բացասական նպատակներով, նույնը կարելի է ասել հեռուստահաղորդումների, ֆիլմերի մասին: Եթե ծնողը տեղյակ չէ, թե երեխան ինչ է դիտում կամ ինչ խաղ է խաղում, կարելի է ասել՝ երեխան մատնված է «անտերության»: Երեխան չունի ընտրելու հնարավորություն, չգիտի՝ ինչ տարրեր են պարունակում հաղորդումը կամ համակարգչային խաղը, մտածում է, որ եթե սա

ազատ է, մատչելի, ուրեմն, արգելված չէ: Չէ՞ որ մեծերը վստահում են հեռուստացույցին: Վերջում կամ ընթացքում գուցե երևա՝ ուր է տանում տվյալ խաղը, բայց երեխան արդեն մտել է դրա մեջ ու եթե մի օր սադիստական վարքագիծ դրսևորի, ծնողը կասի՝ մեր տանը նման բան չի տեսել: Հեռուստատեսությունը զանգվածային ազդեցության միջոց է, գովազդը, հաղորդումները, ֆիլմերը որոշակի արժեքներ են սերմանում: Որոշ տեղեկությունների համաձայն՝ ԱՄՆ-ի նախագահի երկու աղջիկներին թույլ է տրվում հեռուստացույց նայել շաբաթական երկու ժամ: Ես համամիտ եմ, ավելին նայելը վնասակար է: Տարբեր հաղորդումներ տարբեր տարիքի, արժեհամակարգի, խավի մարդկանց համար են, երբ հերթով նայում ես, նույնն է, թե անհրաժեշտ ուտեստից բացի, սնվես ինչով պատահի: Պետք է չափավորել այդ ամենը, որ երեխայի հոգեկան աշխարհը չծանրաբեռնվի, չլցվի տարբեր տեսակի հոգեբանական աղբով: Թե որքանով է լավ կամ վատ տեխնիկայի զարգացման ազդեցությունը մարդու կյանքի, մարդկային փոխհարաբերությունների վրա, արդեն այլ թեմա է: Եթե հատուկ ծրագրով տարածվում են վատ ֆիլմեր, խաղեր, մենք էլ կարող ենք զգուշանալ, հրահանգել լավերը: Պայքարը երկրների, մշակույթների միջև երբեք չի վերանում, հիմա էլ տեխնոլոգիաների պատերազմ է, եթե պատրաստ չենք դրան՝ միջոցներն ի՞նչ մեղավոր են: Մեղքը համակարգչի կամ այլ նորամուծությունների վրա բարդելն ավելի հաճախ բնորոշ է թերզարգացած երկրներին, իսկ առաջատարներն օգտվում են այդ միջոցներից: Այսպիսով ՏՀՏ-ները երեխաներին կապում են հարափոփոխ աշխարհին և նրա առաջադրած պահանջներին: Բազմաթիվ ուսումնասիրություններ վկայում են, որ ՏՀՏ-ները բացի **բացասականից**, նաև զգալի **դրական** ազդեցություն են ունենում երեխայի ուսումնառության գործում: ՏՀՏ-ների արդյունավետության աստիճանը կախված է աշակերտների կոնկրետ խմբից, ուսուցչի դերից, աշակերտների խմբավորումից և թե որքանով են տեխնոլոգիաները մատչելի աշակերտների համար: Երեխաները դառնում են ավելի ինքնավստահ, արդյունավետորեն են հաղորդակցվում բարդ խնդիրների դեպքում, դառնում են ինքնուրույն սովորողներ և նախաձեռնողներ, կարողանում են ավելի սերտ համագործակցել:

Գրականություն

Մ. Աստվածատուրյան, Գ. Թերեգյան, Ա. Թորոսյան - «Տեղեկատվական- հաղորդակցական տեխնոլոգիաների կիրառումը հանրակրթական դպրոցում» :

М. З. Акопян, Г. Р. Петросян, В. А. Манукян- “ Применение информационных и коммуникационных технологий в процессе обучения”.

Jonassen P.H. «Computers as Mind Tools fo Schuls» Engaging Cnitical Thinking Second

Edition New Jrserly, Columbus. Ohio 2000

Block J. Prevalence underastemitated in problematic Internet use study. CNS spectrums. The international Journal of Neuropsychiatric Medicine 2007

Caplan S.E. Preference for online social social interaction: A theory of problematic Internet use and psychosocia well being. Communication research 2003

Фельдштейн Д.И. Возрастная и педагогическая психология. Избранные психологические труды. - М.: Издательство Московского психолого-социального института, 2002.