

**ՆԱԽԱԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅԱՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏՈՂՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ**

**ԹԵՄԱ՝ ԱՎԱԳ ՆԱԽԱԴՊՐՈՑԱԿԱՆԻ ԻՄԱՑԱԿԱՆ
ՀԵՏԱՔՐՔՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄԸ ՀԱՄԱԿԱՐԳԶԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐԻ
ՄԻՋՈՑՈՎ**



**ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՎՈՂ՝ ՈՍԿԵՅԱՏ ԱՎԵՏԻՍՅԱՆ
ՎԵՐԻ Բ. ԱՅԳԱԿԱՆ ՀԱՄԱՅՆՔ
<<ԺՊԻՏ >> ՆՈՒՅ
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՂ՝ Մ. ԱՄԻՐԱՂՅԱՆ**

2022

ԲՈՎԱՆԳԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

| | |
|------------------------|----|
| ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ..... | 3 |
| ՏԵՍԱԿԱՆ ՄԱՍ | |
| ԳԼՈՒԽ 1 | 5 |
| 1.1 | |
| 1.2 | |
| ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՄԱՍ | |
| ԳԼՈՒԽ 2..... | 12 |
| ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ..... | 19 |
| ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ..... | 20 |

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Լինելով 20-րդ դարի վերջի ամենաբարդ տեխնոլոգիաներից մեկը՝ համակարգիչը միաժամանակ ամենատարածվածներից է, իսկ իր ապագա ազդեցությունների հնարավորությամբ՝ առաջինը: 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 շնորհի վերելիայի իմացական զարգացման հոգեբանական տեսությունների: Սրանցից առավել հայտնիների թվում է շվեյցարացի 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 կազմակերպում և 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 :

Խնդիրները

Համակարգչային խնդիրները

Համակարգիչների ազդեցությունը մարդու առողջության վրա մեր ժամանակների կարևորագույն խնդիրներից են:

Համակարգչային աշխարհն այնքան հրապուրիչ է, գունեղ ու նորաձև: Համակարգիչն ազդում է մարդու մարմնի բոլոր կենսաբանական հատկությունների, առաջին հերթին՝ նրա ֆիզիկական և մտավոր առողջության վրա:

Համակարգչում մարդու վրա ազդող հիմնական վնասակար գործոններն են.

- . Երկար նստելու դիրքը:
- . Ձեռքի հողերի ծանրաբեռնվածությունը:
- . Նստած դիրքը:
- . Մոնիտորից էլեկտրամագնիսական ճառագայթման ազդեցությունը:

- . Երեխայի մոտ կախվածության զարգացման նշաններ:
- . Համակարգչային կախվածություն:
- . Կախվածության նշաններ և այլն:

Նպատակ

Իմ աշխատանքի նպատակն է պարզել թե ինչու է համակարգիչը կարող վտանգավոր լինել երեխաների առողջության համար:Գտնել օպտիմալ լուծում ժամանակակից երեխաների և համակարգչի միջև հարաբերությունների խնդիրներ:



ՏԵՍԱԿԱՆ ՄԱՍ

Գլուխ 1

Համացանցի դրական և բացասական կողմերը

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:

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 (օն-լայն) ֆորումների միջոցով, կիսվել սեփական

փորձով և ստանալ օգնություն կամ խորհուրդ նմանատիպ խնդիրների հետ

բախվող

որևէ անձից:

1.1 Համակարգչի բացասական կողմերը

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 ինֆորմացիա 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, անառողջ փոխհարաբերությունների անարգելք ներկայացումը կարող է խեղաթյուրել դեռահասների ու պատանիների սեռական ոլորտի մասին պատկերացումները, բացասաբար ազդել սեռական հասունացման ընթացքի վրա, բացասական հետևանքներ ունենալ տարիքին բնութագրական տվյալ ոլորտի նկատմամբ 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:



1.2 Համակարգչի ազդեցությունը երեխայի հոգեկան առողջության վրա

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 արժեքային համակարգի, արժեքային կողմնորոշումների ու դիրքորոշումների, նպատակների ու ցանկությունների, երազանքների ու իդեալների 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 նույնիսկ առաջացնել, որ ընդամիջվում 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 հյուսվում 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:



ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՄԱՍ

Գլուխ 2

Համակարգչային խաղերը երեխայի կյանքում

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: :

Երբեմն համակարգչային խաղերի այս տեսակները նպաստում են մտավոր զարգացմանը և հանգստացնում են: Մանկապարտեզներում շատ ժամանակ ենք տրամադրում կոնարրուկտորներ , փազվեր հավաքելուն , քանի որ այս տեսակ խաղերը օգնում են շեղվել բացասական մտքերից , ուշադրությունը կենտրոնանում է գլուխկոտրուկը լուծելու վրա: Նրանք կարող են փոխարինել այբբենարանների, բառարանների, հանելուկների ու խնդիրների կոնտրուկտորներին և այլ իրական խաղերին: Նույնիսկ եթե երեխան մեքենա է վարում, խաղում սա օգնում է մարզել՝

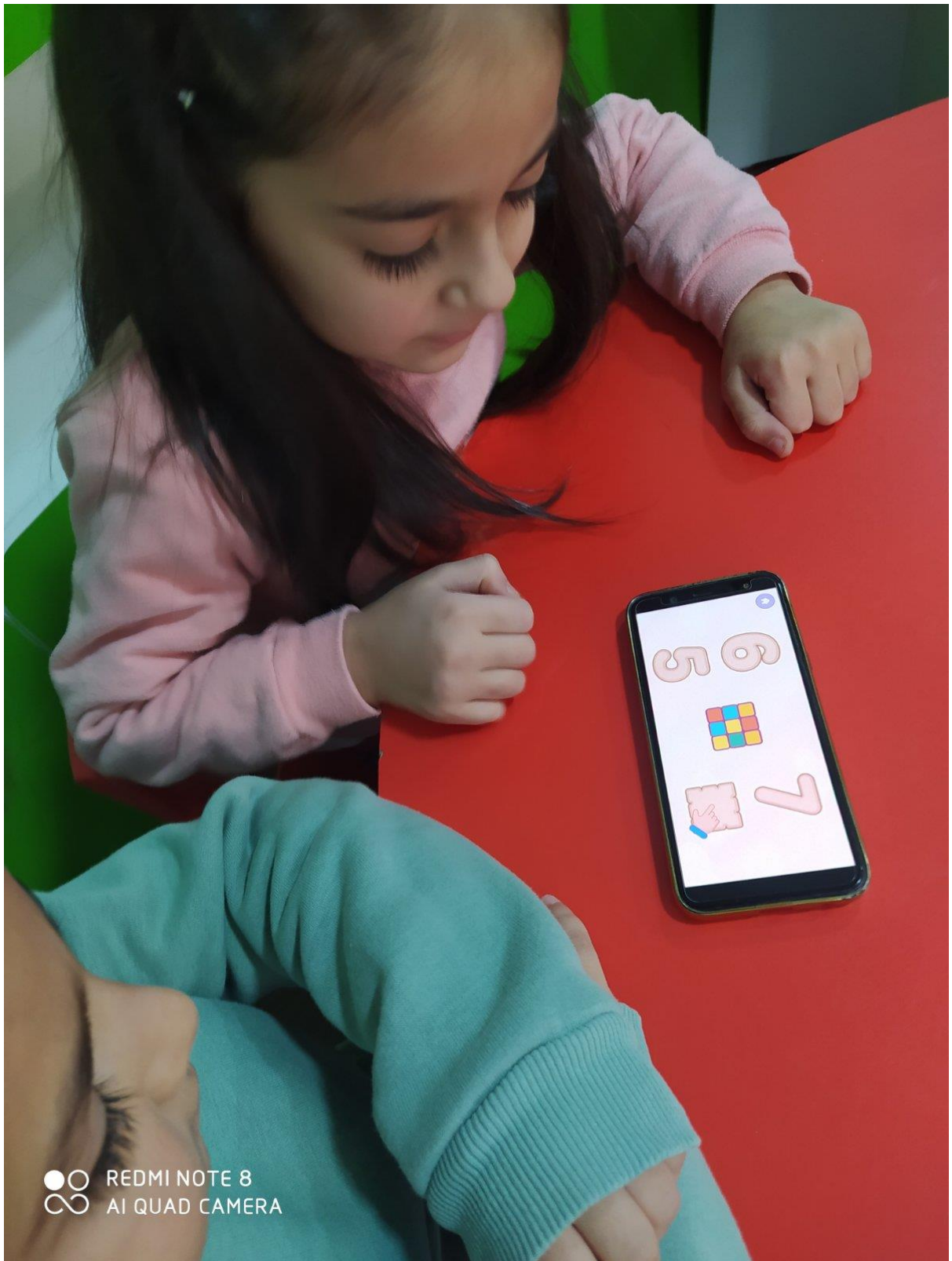
- . Ուշադրությունը
- . Հիշողությունը
- . Երևակայությունը
- . Ճարպկությունը

Պարզապես պետք է հետևել թե ինչ խաղեր է ընտրում երեխան՝ նախապատվությունը տալով տրամաբանական , արկածային, այլ ոչ թե ագրեսիվ խաղերին:













Եզրակացություն

Բոլոր տեխնոլոգիաները, որոնք կստեղծվեն ապագայում, կկոչվեն երրորդ հազարամյակի

կամ էլ 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 իրենց ծնողներից 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 և պատմության ընթացքում կատարված ուրիշ մեծ փոփոխությունների ժամանակ՝ երեխաները կլինեն գալիք տարիների շահողները կամ գոհերը: Շատ բան, այդ թվում՝ նրանց դժվարությունները և պատեհությունները կախված կլինեն նոր միջավայրին հարմարվելու նրանց կարողությունից: 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: Հոբ Երանելին շեշտում է, որ Տերն է զավակներ տալիս (Հոբ 1.22): Արդ, մենք պատասխանատու ենք աստվածային այդ մեծագույն պարզի համար, և հարկ է երեխաներին չզայրացնելով և չհուսահատեցնելով, ըստ աստվածային պատվիրանի (Կող. 3.21), բացատրելով, հեռու պահել վատ սովորություններից: Փորձե՛ք նայել աշխարհին երեխայի աչքերով:

Գրականության ցանկ

Մեթոդական ձեռնարկ « Դեռահասների առողջություն և զարգացում» Երևան 2014

Բալյան Ա.Ա «Մանկավարժական հոգեբանության հարցեր -Երևան: Լույս, 1983.

Ալբերտ Նալչաջյան, << Հոգեբանության հիմունքներ>>

☞ <http://www.budte-zdorovi.com.ua/obraz-zhizni/261-vliyanie-kompyuternyx-igr-napsixiku-rebenka.html>

☞ http://www.russlav.ru/stat/vliyanie_game.

☞ [htmlhttp://images.yandex.ru/](http://images.yandex.ru/)