

**«Վարդանանք» կրթահամալիր**

 **ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Թեմա՝ Համակարգչային խաղերի դրական և բացասական ազդեցությունը սաների** **սոցիալականացման գործընթացի վրա:**

**Կատարող՝ Արմինե Մարտիրոսյան**

 **Թիվ 68 մսուր -մանկապարտեզի դաստիարակ**

 **Ղեկավար` մ.գ.թ. Մարինե Մանուկյան**

Երևան 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն

Բաժիններ

1. Համակարգչային խաղերի դասակարգումը
2. Համակարգչային խաղերի դրական ազդեցությունը
3. Համակարգչային խաղերի բացասական ազդեցությունը
4. Համակարգչային խաղերը և համացանցը (ինտերնետ)
5. Հեռախոսը և երեխան
6. Գործնական աշխատանք
7. Եզրակացություն
8. Օգտագործված գրականություն

Ներածություն

Ոչ վաղ անցյալում ոչ ոք չէր կարող պատկերացնել, որ համակարգիչը կմտնի գրեթե յուրաքանչյուր տուն։ Այն յուրացրել են ոչ միայն բանկերի, գրասենյակների աշխատակիցները, այլ նաև երեխաները։ Համակարգիչը բոլորիս մեծ հնարավորություններ տվեց։

 Համակարգիչ ստեղծելու գաղափարը ծագել է ամերիկյան Այովա նահանգի երկու ֆիզիկոսներից` Ջոն Վինսենթ Աթանասովը և Քլիֆորդ Բերին։ Նրանք համակարգիչը կառուցում էին 1937-1942թթ.։ Դա առաջին համակարգիչն էր և կոչվեց նրանց անունով։ Համակարգչային ծրագրերի միջոցով երեխաները սովորեցին կատարել տարբեր առաջադրանքներ, շփվել տարբեր կայքերում, խաղալ համակարգչային խաղեր։

Առաջին պարզունակ համակարգչային խաղերը մշակվել են 1950-ականներին։ Բայց առավելությունների հետ մեկտեղ համակարգիչը մեր կյանք բերեց նաև բացասական կողմեր։ Շատ մեծահասակներ, ինչպես նաև երեխաներ, երկար ժամանակ անցկացնում են համակարգչի մոտ` շրջապատում ոչինչ չնկատելով։ Համակարգիչը սկսեց փոխարինել նրանց հաղորդակցությանը ընկերների հետ, հատկապես դա նկատելի դարձավ երեխաների շրջանում։ Ծնողները հաճախ ամբողջ օրը աշխատավայրում են և չեն կարողանում վերահսկել այն ժամանակը, երբ իրենց երեխաները անցկացնում են համակարգչի դիմաց և հիմնականում չգիտեն, թե ինչ խաղեր են խաղում։ Համացանցում երեխաները կարող են գտնել համակարգչային խաղերի հսկայական տեսականի։

Յուրաքանչյուր երեխա գոնե մեկ անգամ փորձել է խաղալ համակարգչային խաղեր և ապացուցված է, որ տղաները ավելի շատ են խաղում, քան` աղջիկները։ Ամենատարածված համակարգչային խաղերը սպորտային և արկածային խաղերն են, իսկ ամենաքիչը` տրամաբանական խաղերը։

90-ականներին համակարգչային խաղերը դառնում են զվարճանքի միջոց և գրավում են մեծ թվով մարդկանց ուշադրությունը` հիմնականում երեխաների և դեռահասների։ Հասարակությունը երեխաների այս նոր հոբբիին միանշանակորեն չի վերաբերվում` մի կողմից հիացմունքով, մյուս կողմից զգուշավորությամբ, որոշ դեպքերում էլ ուղղակի դատապարտում է։ Լրատվամիջոցներում մեծ թվով կարծիքներ ու տեսություններ են տպագրվում, որոնք նախազգուշացնում են երեխաների հոգեկանի վրա համակարգչի և հատկապես համակարգչային խաղերի վտանգավոր ազդեցության մասին։

Ժամանակակից աշխարհում համակարգչային տեխնոլոգիաները զարգանում են անհավանական արագությամբ` ազդելով մեր կյանքի ավելի ու ավելի շատ ոլորտների վրա։ Հետևաբար ստեղծվում են նոր համակարգչային խաղեր, բարելավում է այդ խաղերի գրաֆիկան, տեխնոլոգիաները և հնարավորություն տալիս ավելի շատ ներգրավվել վիրտուալ աշխարհ։ Իրենց ստեղծման օրվանից համակարգչային խաղերը հասցրել են լրջորեն զարգանալ, խաղային աշխարհները դարձել են շատ ավելի մեծ և մանրամասն, սյուժեներն ավելի բարդ, իսկ ֆիզիկան տասնյակ ավելի իրատեսական։ Հատկապես առաջ է գնացել խաղերի գրաֆիկան` տեսանյութերը կարելի է շփոթել ֆիլմերի տեսարանների հետ։

Ա. Վ. Գորդեևը ասել է. «համակարգչային խաղերը 20\_րդ դարի հրաշքն են։ Դրանք չունեն իրենց նախապատմությունը և նվաճել են ողջ մարդկությանը։ Բոլորը խաղում են համակարգչային խաղեր` երեխաներից մինչև տարեցները։ Համակարգչային խաղերը հնարավորություն են տալիս տեղափոխվել պատրանքների և երազանքների աշխարհ, բայց ի՞նչ է սպասվում մարդկանց այդ աշխարհում։

Համակարգչային խաղերի վերաբերյալ գրականությունը ուսումնասիրելու ընթացքում ես առանձնացրեցի հետևյալ կարևոր հարցերը.

* Ի՞նչ ազդեցություն են թողնում համակարգչային խաղերը երեխաների վրա
* Ի՞նչ խաղերը կարելի է խաղալ և ի՞նչը՝ ոչ
* Որո՞նք են վիրտուալ աշխարհի վտանգները

Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է

1. Ուսումնասիրել համակարգչային խաղերի դրական և բացասական ազդեցությունը երեխաների սոցիալականացման գործընթացի վրա
2. Պարզել, թե ինչո՞ւ են երեխաները այդքան արագ կախվածություն ձեռք բերում համակարգչից և ինչ վնաս են տալիս համակարգչային խաղերը երեխաների հոգեվիճակին

Հետազոտության մեթոդները

* Գրականության ուսումնասիրում
* Տեղեկատվության որոնում, հավաքում և վերլուծություն
* Զրույցներ տարբեր տարիքի երեխաների հետ` համակարգչային խաղերի վերաբերյալ

1․ Համակարգչային խաղերի դասակարգումը

**Համակարգչային խաղը՝** դա [համակարգչային ծրագիր](https://hy.m.wikipedia.org/wiki/%D5%80%D5%A1%D5%B4%D5%A1%D5%AF%D5%A1%D6%80%D5%A3%D5%B9%D5%A1%D5%B5%D5%AB%D5%B6_%D5%AE%D6%80%D5%A1%D5%A3%D5%AB%D6%80) է, որը ծառայում է խաղային պրոցեսը կազմակերպելու համար։ Համակագչային խաղերին նաև անվանում են վիդեոխաղ, տեսախաղ տերմիններով։

Համակարգչային խաղերը հիմնականում ստեղծվում են [ֆիլմերի](https://hy.m.wikipedia.org/wiki/%D5%96%D5%AB%D5%AC%D5%B4) կամ [գրքերի](https://hy.m.wikipedia.org/wiki/%D4%B3%D5%AB%D6%80%D6%84) հիման վրա, լինում են նաև հակառակ դեպքերը։ 2011 թվականից համակարգչային խաղերը [ԱՄՆ](https://hy.m.wikipedia.org/wiki/%D4%B1%D5%84%D5%86) ում պաշտոնապես հայտարարվեցին արվեստի տեսակ։ Համակարգչային խաղեր խաղացողին անվանում են գեյմեր։

Համակարգչային խաղերը հետաքրքիր են և կարելի է խաղալ միայնակ կամ ընկերների հետ, իսկ համացանցի միջոցով կարելի է նոր ծանոթություններ գտնել։

Առաջին ինտերակտիվ էլեկտրոնային սարքերը՝ նախատեսված խաղերի համար և առաջին խաղային ծրագրերը համակարգիչների համար ստեղծվել են ԱՄՆ-ում Երկրորդ Համաշխարհային Պատերազմից հետո։ Խաղերի ստեղծումը կապվում է 3 անձնաց հետ՝ Ռալֆ Բաէռ, Ա.Ս. Դուգլաս և Ուիլյամ Հիգինբոտամ, ովքեր համարվում են խաղերի նախահայրերը։

1952-ին ստեղծվում է շատերիս հայտնի իքս-զրո խաղը (OXO), իսկ 1958-ին ստեղծվում է առաջին գրաֆիկական ինթերֆեյսով խաղը՝ *Tennis for Two*-ն։ 1970-ականներից ստեղծվում են մեծ քանակությամբ խաղային ավտոմատներ (առկադա)։ Ավտոմատների թիվը հասնում է մոտ 1500 հատի, ինչն առաջին զանգվածային տարածումն է եղել խաղերի հետ կապված։ Ու հիմնականում խաղային ոլորտի մեկնարկային ճանաչումը սկսվում է հենց այս շրջանից, այսինքն 1970-ականներից։ 1971 թվականին տեղի ունեցավ մինչ այս եղած ամենակարևոր իրադարձությունը։ Աշխարհում առաջին անգամ, ուսուցողական նպատակներով ստեղծվեց մի խաղ, որը դարձավ շատ հայտնի ու պահանջարկ ունեցող, այդ խաղը կոչվեց The Oregon Trail։ Սակայն հետագայում, ժամանակի արդիականացմանը զուգընթաց, այս խաղը տեղափոխվեց այլ տեխնիկաների վրա։ Ամբողջ այս տարիների ընթացքում խաղն ունեցավ ռեկորդային 65 միլիոն կրկնօրինակ վաճառք։

1980-ականներին Nintendo-ն թողարկում է Nintendo Game & Watch սերիայի առաջին սարքը։ 1980 թվականի մայիսի 22-ին Namco-ն արտադրում է մի խաղային ավտոմատ, որում առկա է լինում Տոռ Իվատանի նախագծած [Pac-Man](https://hy.wikipedia.org/wiki/Pac-Man) արկադա խաղը։ Այս խաղն ունենում է «սուպերպահանջարկ», որ մինչ այդ դեռ չէր ունեցել և ոչ մի խաղ։ 1985 թվականի ամենակարևոր իրադաձյությունը համարվում է [Super Mario Bros](https://hy.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros.) խաղի ստեղծումը։ Խաղն ունեցել է հսկայական հաջողություն, ռեկորդ սահմանելով անգամ Գինեսի գրքում։ Super Mario Bros.խաղի վաճառքը կազմել է 40 միլիոն կրկնօրինակ։

2004 թվականը համարվում է համակարգչային խաղերի ամենհաջողված տարիներից մեկը։ Հատկապես առանձնանում է «շութեր» ժանրը։

Ներկայիս շրջանում շարունակվում են թողարկվել շատ խաղեր, տեղի են ունենում բազմաթիվ միջոցառումներ և խաղային իրադարձություններ, կիբեռսպորտային մրցույթներ։ Բացի այս, մեր օրերում ցանկացած խոշոր ընկերություն ցանկություն ունի անդամագրվել խաղային բնագավառին, եթե անգամ վերջինս նախկինում կապ չի ունեցել այս ուղղության հետ անմիջականորեն։

Գրականությունից և ինտերնետից ես իմացա, որ համակարգչային խաղերի աշխարհը լայն է և բազմազան։

Համակարգչային խաղերը կարելի է դասակարգել ըստ մի քանի չափանիշների՝

* Ժանր
* Փոխգործակցության եղանակ
* Արտաքին տեսք

Ժանրային դասակարգում

1. Արկադաներ - այս խաղերը՝ խաղեր են, որոնցում ամեն ինչ կախված է խաղացողի արձագանքի արագությունից: Կան մանկական արկադներ, որտեղ խաղացողի հիմնական խնդիրը սովորաբար թշնամիներից խուսափելն է, և մեծահասակների համար նախատեսված արկադներ, որտեղ պետք է սպանել նաև թշնամիներին։
2. Ստրատեգիաներ (ռազմավարություն, անգլ. Strategy) - խաղացողից պահանջվում է մարտավարական հմտություններ։ Ռազմավարական խաղերը խաղեր են, որտեղ խաղացողը ստանձնում է հեղինակություն ունեցող անձի դերը: Տնտեսական ռազմավարություններում խաղացողի խնդիրն է կառուցել հզոր ֆինանսական կորպորացիա։ Ռազմական ռազմավարություններում խաղացողը ստանձնում է գեներալի դերը, ով ղեկավարում է ռազմական բազաների կառուցումը և զորքերի պատրաստումը և պետք է հաղթի թշնամիներին մարտի դաշտում:
3. Քվեստներ ( անգլ. Quest-որոնում) - խաղեր, որոնցում խաղացողը պետք է փնտրի տարբեր առարկաներ, գտնի դրանց կիրառությունը, խոսի խաղի տարբեր կերպարների հետ, լուծի հանելուկներ:
4. Էքշն ( անգլ. Action) - խաղեր, որոնք հիմնականում բաղկացած են մարտական ​​տեսարաններից, կռիվներից և փոխհրաձգություններից։
5. Արկածային ( անգլ. Adventure) - խաղեր, որոնք ունեն լիարժեք գրական սյուժե, և խաղացողն ինքը խաղի ընթացքում բացահայտում է պատմության բոլոր շրջադարձերը։
6. Շութեր ( կրակողցներ անգլ. Shooter) - ինչպես անունն է հուշում, խաղերը գրավում են նրանց, ովքեր սիրում են կրակել: Զենքերի ընտրությունը լայն է՝ սովորական ատրճանակից, մինչև պայթուցիչ սարքեր: Խաղացողը կամ ինքն է հանդես գալիս որպես հերոս և վիրտուալ աշխարհը տեսնում է իր աչքերով, կամ նայում է նրան կողքից։
7. Գլուխկոտրուկ ( անգլ. Pazzle) - տարատեսակ գլուխկոտրուկների էլեկտրոնային տարբերակներ, տրամաբանական խաղեր։ Մի խոսքով խաղեր, որոնցում պետք է ճիշտ լարել ուղեղը։
8. Ուսուցողական ( անգլ. Educational) - խաղեր, որոնք ներառում են կրթական ծրագրերի տարրեր, որոնք մատուցվում են հենց խաղի միջոցով:
9. Դերայի խաղեր ( անգլ. Role-playing game) - խաղացողն ունի գործողությունների ազատություն, նա ընտրում է, թե ու±ր գնալ, ի±նչ անել և այլն: Խաղային իրադարձությունների զարգացումներն այստեղ որոշվում են խաղացողի ընտրությունների և որոշումների հիման վրա։
10. Ժամանցային - խաղեր, որոնք հիմնականում նախատեսված են երեխաների համար, որտեղ էկրանի վրա տեղի ունեցողի հոգեբանական տպավորությունը շատ ավելի կարևոր է, քան բուն խաղի ընթացքը, օրինակ՝ պղպջակներ պայթեցնելը:
11. Սիմուլյատորներ ( անգլ. Simulatior) – նման ժանրի խաղեր ստեղծողները փորձում են մաքսիմալ նմանեցնել խաղն իրականությանը։
12. Ինտելեկտուալ – դրանք տարբեր գլուխկոտրուկներն են, շախմատային խաղերը, թղթախաղերը և այլն։

Թեմատիկ դասակարգումը

 Խաղային թեմաները տարբեր են, հաճախակի հանդիպում են՝

* Պատմական
* Ժամանակակից
* Տիեզերական
* Միֆական
* Ֆենթզի

2․ Համակարգչային խաղերի դրական ազդեցությունը

Համակարգչային խաղերը ամուր մուտք են գործել մեր կյանք` զբաղեցնելով առաջատարի պատվավոր տեղը հանգստի կազմակերպման բազմաթիվ եղանակների շարքում։ Վիրտուալ իրականությունը գրավում է իր անսահման հնարավորություններով, իսկ համակարգչային ժամանցի արդյունաբերությունը ամեն տարի գեյմերներին ավելի շատ նոր խաղեր է ներկայացնում, որոնցից հրաժարվելն ուղղակի անհնար է։ Եթե նախկինում հոգատար ծնողները միանգամայն վստահ էին, որ համակարգչային խաղերի վնասն անխուսափելի է իրենց երեխաների համար, ապա այսօր համակարգչային խաղերով մեծացած սերունդը նրանց ստիպում է կասկածել այս հարցում։ Բայց ի՞նչ օգուտ կա համակարգչային խաղերից։

Ստորև ներկայացնում եմ մի քանի ապացույց, որ համակարգչային խաղերը կարող են օգտակար լիներ երեխաների համար։

 Համակարգչային խաղերը առաջին հերթին օգնում են, որ երեխան կարողանա կառավարել համակարգիչը, որի շնորհիվ հետագայում ավելի հեշտ է լինում համակարգչային աշխատանք կատարել։

Գիտնականների հետազոտությունները ցույց են տվել, որ խաղերը, որոնք պահանջում են ժամանակին որոշակի գործողություններ կատարել, նպաստում են տեսողական ուշադրության զարգացմանը։ Խաղերը կարող են օգնել երեխային հաղթահարել ամաչկոտությունը, զարգացնել հաղորդակցման հմտությունները։

Համակարգչային խաղերի որոշ տեսակներ, ինչպիսիք են ռազմավարական խաղերը, սովորեցնում են լավ պլանավորում։ Դրանցում հաղթելու համար բավական չէ միայն ժամանակին սեղմել կոճակը, անհրաժեշտ է մտածել բոլոր տարբերակների մասին և քայլ առ քայլ հասնել նախատեսված նպատակներին։ Իսկ տրամաբանական խաղերն օգնում են զարգացնել հնարամտությունն ու մաթեմատիկական ունակությունները։ Խաղերի ընթացքում մշտական խոչընդոտների հաղթահարումը երեխաներին դարձնում է ավելի նպատակասլաց և դիմացկուն։ Դա նպաստում է, որ իրական կյանքում էլ նրանք նման համառությամբ հաղթահարեն իրենց առջև առաջացած խնդիրները։

Համակարգչային խաղեր կան, որոնք հիմնված են իրական պատմական իրադարձությունների վրա։ Նման խաղեր խաղալով՝ երեխան կարող է գիտելիքներ ձեռք բերել և խորացնել համաշխարհային պատմության մասին։ Կամ օրինակ սովորական մրցարշավային սիմուլյատորներ խաղալիս խաղացողը կարող է աստիճանաբար սովորել հասկանալ մեքենայի բաղադրիչները, պարզել, թե ինչպես են որոշ մասեր ազդում շարժիչի բնութագրերի վրա և հետաքրքրություն զարգացնել մեքենան ինքնուրույն վերանորոգելու համար։

Շատ խաղեր պահանջում են կարդալու կարողություն, հետևաբար այն երեխայի համար, ով չի կարողանում կարդալ, համակարգչային խաղը կարող է լավ մոտիվացիա դառնալ։

Գլուխկոտրուկներն, ինտելեկտուալ խաղերը նպաստում են բանականության, տրամաբանության, ուշադրության, հիշողության և այլ որակների զարգացմանը։ Համակարգչային խաղերը կարող են զարգացնել նաև ստեղծագործական կարողությունները։

Կան մի շարք կրթական համակարգչային խաղեր 3-ից 5 տարեկան երեխաների համար։ Նրանք երեխային սովորեցնում են տառերը, թվերը, ծանոթացնում կենդանիների և բույսերի աշխարհին, բարենպաստ ազդեցություն են թողնում հուզական ոլորտի զարգացման վրա, ինչպես նաև նպաստում են ձեռքի, դաստակի շարժիչ հմտությունների զարգացմանը։ Շատ նյարդաբույժեր նշում են, որ վիրահատությունից հետո արագ վերականգնման համար շատ լավ է մատները մարզել համակարգչային խաղեր խաղալով։ Համակարգչային խաղերի օգնությամբ հնարավոր է աննկատ ձևով երեխաներին սովորեցնել օտար լեզուներ։

Երեխաների համար համակարգչային խաղերը ինքնակրթության հիանալի միջոց են։ Գրեթե ցանկացած համակարգչային խաղ զարգացնում է այս կամ այն օգտակար հմտություններ, բայց այնուամենայնիվ ամեն խաղ չէ, որ արժե խաղալ։ Ծնողները պետք է ուշադիր լինեն և իրենց երեխային ճանաչելով խորհուրդ տան խաղալ այնպիսի համակարգչային խաղեր, որոնք կնպաստեն երեխայի զարգացման գործընթացին։

3․ Համակարգչային խաղերի բացասական ազդեցությունը

Չկա մի երեխա, որ համակարգչային խաղեր չխաղա։ Հիմա դժվար է բակերում հանդիպել երեխաներ, ովքեր պարզապես խաղում են իրար հետ։ Շատ դեպքերում երեխաները նույնիսկ բակ իջնում են սմարթֆոնով և ռեալ կյանքում խաղալու փոխարեն խաղում դրանցով: Երկիր մոլորակի վրա մարդկանց մոտ 25 տոկոսը խաղում է օնլայն խաղեր, նրանց մեջ ներառված են տարբեր տարիքային խմբեր՝ ինչպես 4 տարեկան երեխաներ, այնպես էլ՝ 40 տարեկան գործարարներ։ Բայց հիմնական խումբը երեխաները և դեռահասներն են: Հասարակության մեջ օրեցօր ավելի է տարածվում այն կարծիքը, որ համակարգչային խաղերը վտանգավոր են երեխայի հոգեբանության համար։ Իսկ համակարգչային խաղերի մասնագետները կարծում են, որ միայն այդ խաղերից չհասկացողներն են շարունակ պնդում, թե դրանք միայն վնասակար են: Հոգեբաններն էլ իրենց հերթին փաստում են, որ ծնողներից շատերը համակարգչային խաղերի վրա են բարդում երեխայի դաստիարակության մեջ իրենց ունեցած սխալները:

Ինչպես նշում է հոգեբան Հ. Հովհաննիսյանը, համակարգչային խաղերի վնասակարությունը կապված է խաղի բնույթի և մի շարք այլ հանգամանքների հետ՝ «Մանկական տարիքում համակարգչային խաղերն իրենց գունավոր աշխարհներով, հերոսներով, հաղթանակներով և պարտություններով, վիրտուալ մրցակիցներով կարող են ամբողջովին կլանել երեխային: Բայց հիմնականում վտանգավոր են համարվում այն խաղերը, որոնցում ագրեսիվ վարքի մոդելներ են դրսևորվում: Իսկ երեխաները, յուրացնելով այդ վարքագիծը, նմանակում են դրանք՝ փորձելով իրական կյանքում նմանվել խաղային հերոսներին: Այդպիսով նրանք դառնում են ագրեսիվ, նյարդային, դյուրագրգիռ և կոնֆլիկտային: Իսկ երբ ծնողները փորձում են նրանց հեռացնել համակարգչից, սկսվում է մեծ ագրեսիա: Բայց այս ամբողջը մեծ մասամբ հենց ծնողների սխալն է: Հիմա շատ են հանդիպում ծնողներ, ովքեր պարզապես իրենց համար ազատ ժամանակ ստեղծելու համար երեխաներին տալիս են սմարթֆոն (կամ համակարգիչ) և զբաղվում իրենց աշխատանքով՝ վստահ լինելով, որ երեխաները դրանից չեն հոգնի: Այսպիսով երեխաները ողջ ժամանակը անց են կացնում վիրտուալ տիրույթում: Արդյունքում երեխաների մոտ կարող է առաջանալ այն տպավորությունը, որ, եթե վիրտուալ դաշտում թույլատրելի է սպանել, քանդել և վնասել, ապա դա կարելի է անել նաև իրական կյանքում, ինչը մի կողմից վախեցնում է երեխային, մյուս կողմից՝ ստեղծում ամենաթողության մթնոլորտ»։

Կարելի է առանձնացնել համակարգչային խաղերի մի քանի կարևոր բացասական կողմեր՝

* Համակարգչի էկրանից էլեկտրամագնիսական ճառագայթման վատ ազդեցություն

Ճիշտ է ժամանակակից համակարգիչների էկրանները անվտանգ են, բայց դեռ ոչ ամբողջությամբ ։

* Երկար ժամանակ նույն դիրքով նստելուց առաջացող խնդիրներ

Թվում է, թե երեխան նստած է հանգիստ դիրքով, բայց դա ողնաշարի համար հարկադրված դիրք է, որի ժամանակ երեխայի պարանոցը, գլխի մկանները, ձեռքերն ու ուսերը լարված են լինում, հետևաբար կարող է երեխայի մոտ առաջանալ սկոլիոզ։ Բացի այդ նստակյաց ապրելակերպը հաճախ հանգեցնում է գիրության։

* Տեսողության վատթարացում

Երեխայի աչքերի գերբեռնվածությունը հանգեցնում է տեսողության խանգարումերի, առաջանում է գլխացավ, հոգնածություն և այլն։

* Ձեռքերի թմրություն

Մատների ծայրերով անընդմեջ ստեղնաշարին հարվածելուց առաջանում է թուլություն, թմրածություն, որը կարող վնասել ձեռքի մկանների զարգացմանը և հետագայում երեխան կարող է ձեռք բերել դաստակի խրոնիկ հիվանդություններ։

* Մտավոր սթրես

 Համակարգչային խաղերը պահանջում են կենտրոնացում, շատ հաճախ խաղերի ժամանակ պարտությունները կարող են երեխաներին դարձնել նյարդային, որի հետևանքով կարող է խանգարվել նրանց քունը և ոչ միայն։

* Ագրեսիվության բարձրացում

 Խաղերի նկատմամբ կիրքը, որում գերակշռում է բռնությունը, հաճախ երեխայի մոտ զարգացնում է որոշակի ռեակցիաներ, որոնց հետևանքը կարող է դրսևորվել խաղից դուրս։

* Կախվածություն համակարգչային խաղերից

 Երբեմն համակարգչային խաղերը երեխայի համար դառնում են այնքան հարազատ, որ սկսում են զգացմունքային կերպով փոխարինել իրենց շրջապատող մարդկանց։ Ինչքան շատ ժամանակ է երեխան անցկացնում համակարգչային խաղերի դիմաց, այնքան շատ է ընկնում դրանցից կախվածության մեջ, որի պատճառով հեռանում է իր հասակակիցներից և ամբողջ հասարակությունից։ Խախտվում է քնի ռեժիմը, վատանում է առողջությունը, նվազում տեսողությունը։ Երեխաներ կարծես կորցնում են իրական աշխարհի հետ շփման կարողությունը, վիրտուալ աշխարհը դառնում է այլընտրանք իրականին։ Խաղը կարծես դառնում է թմրանյութ։

Այսպիսով`

|  |  |
| --- | --- |
| **Դրական ազդեցությունը**  | **Բացասական ազդեցությունը**  |
|  |  |
| Ազատ ժամանակի հաճելի անցկացում  | էլեկտրամագնիսական ճառագայթում |
| Տրամաբանական մտածողության և հիշողության զարգացում | Ողնաշարի ձևավորմանն համար ոչ բարենպաստ պայմաններ |
| Ուշադրության կենտրոնացման զարգացում | Ձեռքերի թմրություն |
| Գիտելիքների ձեռքբերում | Տեսողության վատթարացում  |
| Լեզուների ուսուցում  | Ագրեսիվություն, մտավոր սթրես |
|  | Կախվածություն |

Համակարգիչը պարզապես մեքենա է, իսկ համակարգչային խաղերին գրագետ վերաբերմունքը կարող է տալ դրական արդյունքներ, հակառակ դեպքում այն կարող է վնաս հասցնել ֆիզիկական և հոգեկան առողջությանը։

4․ Համակարգչային խաղերը և համացանցը (ինտերնետ)

Համակարգչային խաղեր խաղալու համար շատ հաճախ անհրաժեշտէ լինում օգտվել համացանցից։ Բայց 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 ինֆորմացիայի 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։ 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:

**5․** Հեռախոսը և երեխան

Մինչև վերջին ժամանակները պաշտպանական հաղորդագրություններում նշվում էր, որ բջջային կապի սարքերը բացարձակապես անվնաս են դրանցից օգտվողների համար և լիովին համապատասխանում են բոլոր անհրաժեշտ չափանիշներին: Սակայն 2011թ.-ին Առողջապահության համաշխարհային կազմակերպությունը բջջային հեռախոսները դասակարգել է, որպես քաղցկեղի որոշակի տեսակների զարգացման ռիսկային գործոն: Իսկ երեխաներն ավելի զգայուն են բացասական ներգործությունների հանդեպ։ Ուրեմն փոքրահասակների համար բոլորովին էլ անվնաս խաղալիք չէ բջջայինը, որով իրենց անհանգիստ երեխաներին հանգստացնում են ժամանակակից «առաջադեմ» ծնողները:

Բջջային հեռախոսների մասին պրոֆեսոր Ռ. Էյդեն գրում է. «Պատմության մեջ առաջին անգամ մենք մեր ականջին պահում ենք հզոր ռադիոհաղորդիչ: Նկատի ունեցեք, որ այդ հաղորդիչը գլխուղեղից գտնվում է մոտավորապես 25 սմ հեռավորության վրա: Որպես կանոն, շատ քչերն են հակված գերհոգնությունը, քնկոտությունը, գրգռվածությունը, նյարդայնությունը, մրսածությունը և հաճախակի դարձած վարակիչ հիվանդությունները, գլխացավը, աչքերի սուր ծակող ցավերը կապել բջջային խոսակցությունների հետ»: Բջջային հեռախոսների ճառագայթների ազդեցության աստիճանը կախված է դրանցից արձակվող ազդանշանի հզորությունից: Այս հեռախոսների ճառագայթման առավելագույն ուժը դրսևորվում է կանչի ժամանակ: Անգամ չմիացած վիճակում կամ գոտկատեղին ամրացված սարքը մշտապես կապի մեջ է մոտակա բազային կայանի հետ և հետևապես արձակում է էլեկտրամագնիսական ալիքներ:

Ջ. Սթեյսն էլ գտնում է, որ հեռախոսների վտանգավոր ազդեցությանն ավելի շատ ենթարկվում են մինչև 30 տարեկանները: Նրանց շրջանում հիվանդագին ախտանշանները, մեծերի համեմատությամբ, հանդիպում են 34 անգամ ավելի հաճախ: Գերմանացի հետազոտողները բացահայտվել են, որ բջջային հեռախոսների միացման ժամանակ բարձրանում է արյան ճնշումը: Բջջային հեռախոսների երկարատև օգտագործումը հանգեցնում է նաև արյան կարմիր գնդիկների փոփոխությանը: Արյան ձևավոր տարրերի էլեկտրական պոտենցիալի թուլացումը բացասական ազդեցություն է թողնում մի շարք կարևորագույն օրգանների, հատկապես երիկամների վրա: Բջջային հեռախոսների ամենօրյա օգտագործման դեպքում փոխվում է գրեթե բոլոր ներքին օրգանների գործառական վիճակը: Ուստի չի կարելի պնդել, որ բջջային հեռախոսների բացասակ անազդեցությունը մարդկանց առողջության վրա բացակայում է: Հեռախոսից գրագիտորեն օգտվելու դեպքում վտանգի աստիճանը կարելի է նվազեցնել այնպես, ինչպես գազից, էլեկտրականությունից, ավտոմոբիլից օգտվելիս: Հետևաբար ծնողների և մեծահասակների ամենակարևոր խնդիրներից է սովորեցնել երեխաներին ճիշտ օգտվել բջջային հեռախոսներից։

**6․** Գործնական աշխատանք

Համակարգչային խաղերի նկատմամբ երեխաների վերաբերմունքը պարզելու նպատակով, ես կազմեցի հարցաթերթիկ։ Հարցմանը մասնակցեցին նախադպրոցական և կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաներ։ Հարցաթերթիկը բաղկացած էր ութ հարցից և անհրաժեշտ էր ընտրել առաջարկվող պատասխաններից մեկը։ Հարցաթերթիկի մեջ ընդգրկված էին հետևյալ հարցերը՝

1. Ինչքա±ն հաճախ եք խաղում համակարգչային խաղեր
2. Ինչպիսի± համակարգչային խաղեր եք սիրում խաղալ
3. Ի±նչ եք կարծում, օգտակար է համակարգչային խաղեր խաղալը
4. Ի±նչ վնաս են տալիս համակարգչային խաղերը
5. Եթե ազատ ժամանակ ունենաք, ի±նչ կանեք՝ համակարգչային խաղ կխաղաք թե կզբոսնեք բակում
6. Ծնողներդ թույլ են տալիս խաղալ ա±յն համակարգչային խաղը, որը դու ցանկանում ես
7. Վիճում ե±ք արդյոք ծնողների հետ համակարգչային խաղեր խաղալու համար
8. Ինչ ե±ք կարծում, ինչո±ւ են արգելում խաղալ համակարգչային խաղեր

Հարցումը ցույց տվեց, որ երեխաների մեծամասնությունը խաղում է և սիրում է խաղալ համակարգչային խաղեր, և հաճախ դա անում են առանց ծնողների իմացության։ Այս տարիքի երեխաները հիմականում խաղում են շութեր / կրակոցներ/, ժամանցային և արկածային խաղեր։ Համակարգչային խաղերի նկատմամբ չափազանց մեծ հակվածությանը նպաստում են նաև ծնողները և նրանց կողմից թույլ վերահսկողությունը։ Ծնողների խնդիրն է օգնել երխաներին համակարգչային խաղի ճիշտ ընտրությունը կատարել, որպեսզի այդ խաղերը դրական ազդեցություն ունենան երեխաների զարգացման գործընթացում։

Եզրակացություն

Ամփոփելով իմ հետազոտության տեսական և գործնական մասերը կարող եմ անել հետևյալ եզրակացությունը՝

Մարդկությունը խորասուզված է համակարգչի և համակարգչային ցանցերի մեջ։ Օրեցօր ավելի ու ավելի շատ երեխաներ իրենց հոբբիի շարքում դասում են համակարգչային խաղերը։ Համակարգչային խաղերը շատ բարդ երևույթ են և միանշանակ չի կարելի ասել, որ դրանք բացասական կամ դրական ազդեցություն են թողնում երեխանների զարգացման, սոցիալականացման գործընթացի վրա։

Մի բան պարզ է՝ ամեն ինչ լավ է չափի մեջ։ Համակարգչային խաղերը կարող են վնասակար լինել, եթե երեխան ամբողջ օրը նստի համակարգչի կամ հեռախոսի առջև՝ չզբաղվելով որևէ այլ բանով։ Դա կփչացնի նրա կեցվածքը, տեսողությունը, նյարդային համակարգը։ Խելամիտ մոտեցման դեպքում համակարգչային խաղերի առավելությունները կարող են ակնհայտ լինել՝ որոշ խաղեր հանգստանալու լավագույն միջոց են, մյուսները հնարավորություն են տալիս դուրս նետել կուտակված էներգիան, նպաստում են տրամաբանության, տարածական մտածողության, ուշադրության զարգացմանը։ Իսկ երեխաների համատեղ խաղերը ՝ համացանցի միջոցով, զարգացնում են հաղորդակցման հմտությունները։ Ի դեպ միայն համակարգչային խաղերի նկատմամբ հակվածությունը չէ, որ լուրջ մտահոգություն է առաջացնում։ Պակաս խնդրահարույց չէ համացանցից կախվածությունը։ Հետևաբար ծնողների և մեծահասակների խնդիրն է սովորեցնել երեխաներին ճիշտ օգտվել համացանցից և խաղալ օգտակար համակարգրչային խաղեր։

Երեխան պետք է ապրի իրական կյանքում։ Բայց հնարավոր չէ ամբողջությամբ հեռացնել համակարգիչը երեխաների կյանքից, քանի որ համակարգչային տեխնոլոգիաները և համացանցը դարձել են իրական աշխարհի մի մասը։

Օգտագործված գրականություն

1. Гордеева, А. В. Увлеченность компьютерными играми: психологический аспект / համացանց/
2. Королева, М.В. Влияние компьютерных игр на физическое и психическое здоровье детей /համացանց/
3. Поночевная, О.Л. Влияние компьютерных игр на физическое и психическое здоровье младшего школьника/համացանց/
4. Վիքիպեդիա ազատ հանրագիտարան /համացանց/