

# ԲԱԺԻՆ 1: ՄԱՆԿԱՎԱՐԺՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍՈՒԹՅՈՒՆ

## РАЗДЕЛ 1: ТЕОРИЯ ПЕДАГОГИКИ

## SECTION 1: THEORY OF PEDAGOGY

### ՏԵՂԵԿԱՏՎԱԿԱՆ-ՀԱՂՈՐԴԱԿՑԱԿԱՆ

### ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ ԵՎ ԵՐԵԽԱՆ

Ասատրյան Մամվել

*Երևանի պետական համալսարան,*

*Հայաստան*

**Համառոտ ներածական:** Ժամանակակից կյանքն անհնարին է պատկերացնել առանց տեղեկատվական-հաղորդակցական տեխնոլոգիաների (ՏՀՏ-ներ): ՏՀՏ-ները գալիս են հեշտացնելու բոլորիս կյանքը՝ այն դարձնելով ավելի ինտերակտիվ, դյուրին, արդյունավետ և գունեղ: Այս ամենով հանդերձ, ՏՀՏ-ներն ունեն նաև բազմաթիվ բացասական ազդեցություններ մեր կյանքում, որը շատ հաճախ ստվերվում է: Հատկապես խոցելի է մատաղ սերունդը, որը, ծնվելով տեխնոլոգիական դարաշրջանում, կրելով ակտիվ տեխնոլոգիա կիրառողի գենը, չի կարողանում արագ փոփոխվող աշխարհում զանազանել ՏՀՏ-ների բացասական և դրական ազդեցությունները՝ շատ հաճախ հայտնվելով «տեխնո-ծուղակում»:

Անառարկելի է, որ համակարգչային տեխնոլոգիաների զարգացմանը, խաղային ծրագրերի շուկայի օրեցօր ընդլայնմանը զուգահեռ մեծանում է նաև այն երեխաների թիվը, որոնք արդեն իսկ տարված են համակարգչով և համակարգչային խաղերով [1]: ՏՀՏ-ների՝ երեխաների զարգացման, սոցիալականացման վրա ազդեցության մասին ուսումնասիրող գիտնականների կարծիքները շատ հակասական են: Բնչո՞ւ են բոլոր երեխաները համակարգչի, ավելի շուտ համակարգչային խաղերի համար «խելագարվում»: Գիրք ընթերցելն ու սովորական խաղերն արդեն մոլվել են հետին պլան: Համակարգչային խաղերը երեխային գերում են իրենց վառ գույներով, նկարների դինամիկայով ու իրադարձությունների վրա ինքնուրույն ազդելու հնարավորությամբ, որը բացառվում է առօրյա կյանքում:

Հոգեբանները կարծում են, որ խաղերը զարգացնում են մտածողությունը, օգնում են տրամաբանել: Դա, անխոս, վատ չէ: Սակայն շատ մասնագետներ

վատահ են, որ խաղերի նկատմամբ չափազանց մեծ սերը երեխաներին կարող է անդառնալի վնաս հասցնել: Ինչո՞ւ: Երեխաները, որոնք երկար ժամանակ են անցկացնում էկրանների առջև, դժվարությամբ են լեզու գտնում հասակակիցների հետ: Նրանց հետաքրքրասիրությունները, որպես կանոն, սահմանափակ են. նրանց չեն հետաքրքրում ֆուտբոլը, ֆիլմերը, ցուցահանդեսները և այլն: Համակարգիչը երեխային հեռացնում է իրական կյանքից՝ փոխարինելով հասակակիցների հետ նորմալ հարաբերություններին: Եթե նման երեխան ընկերներ ունի, ապա նրանք ևս համակարգչային խաղերի սիրահար են: Մասնագետներն անհանգստանում են, քանի որ յուրաքանչյուր տարի ավելի շատ երեխաներ են գերադասում այդ զբաղմունքը:

**Հիմնախնդրի վերաբերյալ գրականության վերլուծություն:** Տեխնոլոգիական, համացանցային կախվածությունը բնութագրող գիտնականների տեսակետները երբեմն խիստ հակասական են: Ք. Յանգը համացանցային կախվածությունը որպես հոգեկան առողջության խնդիր որակող տեսաբաններից է: Նա նշում է, որ համացանցային կախվածություն կարող է ունենալ յուրաքանչյուրը, և ժողովրդագրական որևէ տարանջատում այս դեպքում չի կարող լինել: Համակարգչային տարածությունը պետք է ունենա մի մութ կողմ, որը ստիպում է մարդկանց, մոռանալով իրենց անձնականը, առողջությունն ու ընտանիքը, գերադասել իրենց ժամանակն անցկացնել համացանցում: Ք. Յանգն առանձնացնում է անձի այն գործողությունները և պարտականությունները, սոցիալական դերերը, որոնք անտեսվում են «հանուն համացանցի»: Այսպիսի գործողությունները բավականին մեծ դեր ունեն ժամանակակից հասարակության կենսակերպում, և որոշ մարդիկ պլանավորած գործողությունների փոխարեն զբաղվում են «համացանցային ժամանցով»: Ի տարբերություն զբաղմունքի այլ տեսակների՝ գրքի ընթերցման կամ հեռուստացույց դիտելու, որոնք ունեն ժամանակի որոշակի սահմանափակումներ, համացանցի օգտագործումն անսահմանափակ է [7]: Մ. Գրիֆիթսը կախվածությունը սահմանում է վեց չափանիշով՝ ցայտունություն, տրամադրության անկայունություն, հանդուրժողականություն, զրկանքի համախտանիշ, կոնֆլիկտներ և կրկնվելու բարձր հավանականություն [5]: Ռ. Դելվիսը առանձնացնում է համացանցի հիվանդագին օգտագործման երկու տեսակ՝ առանձնահատուկ և ընդհանուր: Առանձնահատուկ տեսակը ներառում է էլեկտրոնային սեռական առարկաներից (ծառայություններից), աճուրդային ծառայություններից, առևտրից և խաղերից չափից շատ օգտվելը: Կարելի է ասել, որ այդ կախվածությունները, ըստ իրենց բովանդակության, առանձնահատուկ են և կարող են գոյություն ունենալ նաև համացանցից ան-

կախ: Առանձնահատուկ PIU-ն վերաբերում է համացանցի միայն մեկ կողմին և գոյություն ունի համացանցի բազմաթիվ այլ գործառույթներից անկախ: Համացանցի պաթոլոգիկ օգտագործման ընդհանուր տեսակը ընդգրկում է համացանցի ընդհանուր, բազմաչափ օգտագործման չարաշահումը: Այն կարող է ներառել նաև ցանցում ժամանակի գուր վատնումը՝ առանց լուրջ պատճառի: Ընդհանուր PIU-ի տեսակներ են, օրինակ, առցանց շփումները և կախվածությունը էլեկտրոնային փոստից: Սա առնչվում է համացանցի սոցիալական կողմին: Սոցիալական շփումների պահանջը և էլեկտրոնային տարբերակով ձեռք բերած ծանոթությունները մեծացնում են սոցիալական նմանօրինակ կյանքը շարունակելու ցանկությունը [4]:

Ըստ Բ. Սկինների օպերանտ վարքի տեսության՝ մարդու վարքը կառավարվում է ինչպես ազդակներով, այնպես էլ վարքի հետևանքներով: Ունենալով պատասխանի հետևանք՝ այն կարող է հանդիսանալ այդ վարքի ամրապնդման կամ մարման պատճառ: Օպերանտ է այն վարքը, որը պայմանավորված է հետևանքով: Անձը դրսևորում է վարքագիծ և դրա համար կա՛մ վարձատրվում է, կա՛մ պատժվում: Որպես օրինակ կարող է լինել երեխան, որը շատ է ամաչում և վախենում նոր մարդկանց հանդիպելուց: Որոշ ժամանակ հետո գալիս է միայնությունը, նա մեկուսանում է և չի խաղում ուրիշ երեխաների հետ [6]:

Սոցիալական վերահսկման տեսությունը փորձում է կախվածությունը մեկնաբանել այն տեսանկյունից, թե ինչու են երեխաները կախվածություն դրսևորող վարքագիծ ձեռք բերում, շրջանցում կամ խախտում օրենքը, հասարակական նորմերը և սահմանված կանոնները:

Սոցիալական վերահսկման տեսաբան Բ. Հիրշը սկսեց շեղումն իմաստավորել՝ ենթադրելով, որ մարդիկ նորմերն ու օրենքները կխախտեն այնքան ժամանակ, քանի դեռ նրանց չեն խանգարում կամ արգելում դա անել: Որպես շեղվող վարքագծի կանխարգելում նա առաջարկում է արդյունավետ սոցիալականացումը, որը, երկարատև գործընթաց լինելով, սկսվում է դեռևս մանուկ հասակում և շարունակվում մինչև հասուն տարիքը: Ուստի սոցիալական վերահսկման տեսությունը համարվում է գործընթացը նկարագրող տեսություն, որտեղ նկարագրում է՝ ով և ինչն է պատասխանատու սոցիալականացման արդյունավետ գործընթացի ապահովման համար: Հիրշը մատնանշում է 3 սոցիալական ինստիտուտ՝ ընտանիք, շրջապատ և դպրոց, որոնք ամենաազդեցիկ նշանակությունն ունեն երեխաների սոցիալականացման գործընթացի վրա [3]:

Ա. Բանդուրայի «Սոցիալական ուսուցման» տեսության համաձայն՝ մարդիկ յուրացնում են այն, ինչ տեսնում և լսում են, հաճախ՝ առանց քննադատա-

կան վերաբերմունքի: Ըստ նրա՝ մարդիկ հետևում են վարքային մոդելներին, որոնք ցուցադրում են նրանց համար հեղինակություն վայելող անձինք և արդյունքում նմանօրինակում իրենց նախընտրելի վարքագիծը: Հիշելով և յուրացնելով վարքային մոդելը՝ յուրաքանչյուր անձ սկսում է վերարտադրել այն սեփական մեկնաբանմամբ: Եվ որքան վարքի մոդելավորման կրկնօրինակման սեփական փորձն արդյունավետ է լինում, այնքան մեծ է հետագայում նրանց կողմից այդ վարքագծի կրկնվելու հավանականությունը [2]:

Բժիշկներն էլ մտածում են, որ երեխաներին անհրաժեշտ է հնարավորինս հեռու պահել համակարգիչներից: Առողջական տեսանկյունից համակարգչային խաղերի չարաշահումը բացասաբար է անդրադառնում երեխայի առողջության վրա: Առաջին տուժողը աչքերն են: Մարդու աչքը սովոր է լույսի անդրադարձին, իսկ համակարգչային պատկերները վառ, անդադար լուսավորող կետեր են: Աչքի համար բարդ է նման տեղեկատվությունը «կարդալը»: Դա հատկապես մեծ ծանրաբեռնվածություն է երեխայի աչքերի համար:

**Հողվածի շրջանակներում իրականացվող հետազոտության նպատակը:** Մեր նպատակն է պարզել, թե արդի տեխնոլոգիաներն ի՞նչ ազդեցություն կարող են թողնել ժամանակակից երեխայի հոգեկերտվածքի ձևավորման, նրա սոցիալականացման վրա, ըստ այդմ՝ հետագայում մշակել համապատասխան ռազմավարություն՝ ՏՀՏ-ների բացասական ազդեցությունների կանխարգելման ուղղությամբ:

**Հետազոտության նորույթը:** Հայ իրականության մեջ առաջին անգամ փորձ է արվում վերլուծելու արդի տեխնոլոգիաների ազդեցությունը երեխայի հոգեկերտվածքի, նրա սոցիալականացման վրա:

***Բանալի բառեր:** Համացանց, կանխարգելում, կախվածություն, երեխա, սոցիալական դաստիարակություն, սոցիալական ցանցեր, համակարգչային խաղեր, համացանցային վտանգներ, առողջություն:*

Ինչպիսի՞ խաղեր են նախընտրում փոքրիկները: Անշուշտ, ոչ մի վատ բան չկա, եթե նրանց հետաքրքրում են հանգիստ, ուսուցողական խաղեր (իհարկե, եթե նրանք ողջ օրը խաղալով չեն անցկացնում): Իսկ կովի տեսարաններով խաղերից պետք է հրաժարվել: Այդպիսի «անմեղ» խաղերը կարող են հանգեցնել նյարդային համակարգի և հոգեկան աշխարհի շեղումների: Երկար ժամանակ համակարգչի առջև նստելու արդյունքում երեխայի մոտ առաջանում է ողնաշարի ծոման վտանգ: Երբ փոքրիկը տևական ժամանակ կուգիկ վիճակում նստում է էկրանի մոտ, հիմնական ծանրաբեռնվածությունն ընկնում է վզի մկանների, ուսագոտու, ձեռքերի և մեջքի վրա: Դա տեղի է ունենում ընդհանուր

անշարժության արդյունքում, քանի որ երեխան ոչ մի ֆիզիկական աշխատանք այդ ժամանակ չի կատարում:

Համացանցում մատչելի կայքերի բազմության մեջ երեխան միայն մեկ սեղմումով բավարարում է սեփական հետաքրքրությունը և ստանում անհրաժեշտ տեղեկատվությունը: Շատ ծնողներ արգելում են իրենց երեխաներին խոսել անծանոթների հետ, բացել դուռը անծանոթ այցելուների առաջ և հեռախոսով ոչ մի տեղեկատվություն չհայտնել անծանոթներին: Ծնողները նաև հետևում են, թե ուր են գնում իրենց երեխաները, ում հետ են խաղում, ինչ են դիտում հեռուստատեսությամբ, ինչ գրքեր և թերթեր են կարդում: Բայց ոչ բոլոր ծնողներն են գիտակցում, որ նույն ձևով պետք է հետևել նաև երեխայի համակարգչի առջև անցկացրած ժամանակին:

**Հարց է առաջանում՝ ո՞ր տեսակի նյութերը կամ կայքերն են առավել վտանգավոր երեխաների համար:**

Համացանցի բացասական կողմերից մեկն այն է, որ այստեղ չի վերահսկվում տեղեկատվությունը, չկան տարիքային սահմանափակումներ ու արգելքներ: Համացանցը լի է անորակ, չճշգրտված տեղեկատվությամբ, էրոտիկ բնույթի նկարներով ու տեսանյութերով, որոնք կարող են կլանել անգամ հասուն ու գիտակից մեծահասակներին: Չի բացառվում, որ երեխաները ևս նմանօրինակ տեղեկատվության 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 ազդելով սեռական հասունացման ընթացքի վրա, բացասական հետևանքներ ունենալով տարիքին բնութագրական, տվյալ ոլորտի նկատմամբ դրսևորվող գերուշադրության ու հետաքրքրության, 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: **Իսկ ինչպիսի՞ ազդեցություն կարող են ունենալ համացանցային խաղերը:** Պատասխանը միանշանակ չէ: Բուռն երևակայության շրջան համարվող մանկական տարիքում համակարգչային խաղերն իրենց գունավոր աշխարհներով, հերոսներ-

րով, 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 ներգրավվումը խաղի մեջ: Երբեմն, անգամ երևակայության մեջ շարունակում են կարծես թե գործել համակարգչային հերոսի անձի դիրքերից՝ գտնվելով իրական կենսական իրադրություններում:

Մեր կողմից այս հիմնահարցերի վերաբերյալ 2017-2018 թթ. իրականացվել են սոցիոլոգիական հարցումներ: Հարցմանը մասնակցած 168 երեխաների 48 %-ը աղջիկներ են, իսկ 52 %-ը՝ տղաներ՝ 7-11 տարեկան: Ներկայացնենք առավել ուշագրավ արդյունքները:

**«Ունեն՞ս սիրած հերոսներ կամ կերպարներ, որոնց դու կուզեիր նմանվել»** հարցին հարցման մասնակից երեխաների 78.6 %-ը նշել է, որ ունի սիրած հերոս կամ կերպար: Սա փաստում է, որ հարցմանը մասնակից երեխաներն ունեն որոշակի կերպարներ, որոնց ուզում են նմանվել կամ նմանվում են: Երեխաների 15.8 %-ը նշել է, որ չունի սիրած հերոսներ՝ հիմնավորելով, որ ծանոթ հերոսները բոլորն էլ լավն են, և իրենք յուրաքանչյուրին էլ սիրում են: Երեխաների 5.6 %-ը դժվարացել է պատասխանել այս հարցին՝ պատճառաբանելով, որ իրենց սիրած կերպարները շատ տարբեր են, նկարագրերը՝ բազմազան. դժվար է նրանց առանձնացնելը:

Հարցարանի հաջորդ՝ **«Նշված կերպարներից որո՞նք են քեզ ծանոթ»** հար-

ցին կից մենք ներկայացրել ենք պատասխան-տարբերակներ, որոնց միջոցով երեխաներին առաջարկել էինք հայ և արտասահմանյան մուլտիպլիկացիոն կինոնկարների՝ երեխաներին քաջ հայտնի հերոսների անուններ:

Հարցման արդյունքները բավականին խոսուն են. մասնակիցների 26.4 %-ը ճանաչում է 90-ականներից դեռ հայտնի ռուսական «Դե սպասիր» մուլտֆիլմի հերոսներին (նշանակում է, որ այն դեռևս չի կորցրել իր այժմեականությունը), 17.1 %-ը նշել է 2-րդ պատասխան-տարբերակը, ինչը վկայում է, որ նրանք ծանոթ են ամերիկյան մուլտսերիալների հերոսներին, 4.9 %-ը նշել է 3-րդ տարբերակը՝ «Հարի Փոթեր» մուլտֆիլմը, 19.8 %-ը՝ 4-րդ տարբերակը՝ ռուսական «Մաշան և արջը», 14.2 %-ը ճանաչել է Սպիտակաձյունիկին և թզուկներին, իսկ 14.8 %-ը նշել է, որ ծանոթ է «Նաղաշն ու լավաշը» հայկական մուլտիպլիկացիոն կինոնկարի հերոսներին: Հարցաթերթիկի այս հարցին երեխաների տրված պատասխանները հաստատում են, որ ինչպես նախկինում, այնպես էլ այսօր ժամանակակից սերնդի մի մասին դեռևս հետաքրքրում են արտասահմանյան մուլտսերիալների բազմաթիվ հերոսները: Կարծում ենք, որ անհրաժեշտ է կարևորել ազգային բովանդակություն ունեցող ժամանակակից մանկական մուլտիպլիկացիոն և այլ ժանրերի կինոնկարների արտադրությունն ու տարածումը: Որքան էլ, որ ձգտում ենք արդիականացնել մատաղ սերնդի հետաքրքրություններն ու դրանց բավարարման հնարները, այնուամենայնիվ, բոլոր ուսումնասիրությունները ցույց են տալիս, որ այդ ճանապարհին մենք կորցնում ենք մեր ազգային արժեքները, խոչընդոտում հայ մարդու, հայեցի հոգեկերտվածքի ձևավորման քննարկվող տարիքի հնարավորությունները:

**«Դու օգտվո՞ւմ ես համակարգչից կամ բջջային հեռախոսից»** հարցի պատասխաններից պարզ դարձավ, որ երեխաների 49 %-ը օգտվում է համակարգչից կամ բջջային հեռախոսից: Հարցմանը մասնակից երեխաների 23 %-ը նշել է, որ դրանցից ոչ մեկից էլ չի օգտվում, որովհետև ծնողները թույլ չեն տալիս, իսկ 28 %-ը բջջային հեռախոս չունի:

Մեզ հետաքրքրում էր նաև, թե 3-5-րդ դասարանի երեխաներին համացանցային որ էջերն են հետաքրքրում: Այս կապակցությամբ հարցաթերթիկի 6-րդ՝ **«Համացանցային ո՞ր էջերն ես ամենից շատ այցելում»** հարցին երեխաների 34.5 %-ը նշել է, որ այցելում է կինոնկարների կամ մուլտերի շտեմարաններ: Գրեթե բոլորը նշել են «Youtube» ամերիկյան տեսաշտեմարանի մասին: Երեխաների միայն 19.2 %-ն է օգտվում համացանցից՝ ուսումնական էջեր այցելելու համար: Մեծ է այն երեխաների թիվը, որոնք այցելում են սոցիալական ցանցեր (32.2 %): Երեխաների 11 %-ը նշել է, որ իրենց հետաքրքիր չեն որոնողա-

կան համակարգերը: Հարցման բոլոր մասնակիցները ծանոթ էին հանրահայտ «Google» որոնման համակարգին, միայն 3.1 %-ն է մտնում տարբեր հայտարարությունների և զանազան բովանդակային էջեր: Այս թվերը նույնպես վկայում են, որ անհետաձգելի է երեխաների համար նախատեսված հայալեզու, ազգային գաղափարախոսական էլեկտրոնային բովանդակության վերահսկողության խնդիրը, քանի որ այն ուղղակիորեն ազդում է երեխայի վարքագծի, նրա սոցիալականացման և դաստիարակության վրա:

Ռանձնակի նշելի են հաջորդ հարցի պատասխանների արդյունքները. **«Պատկերացնո՞ւմ ես քո կյանքն այսօր առանց բջջային հեռախոսի կամ համակարգչի»** հարցին երեխաների 36 %-ը պատասխանել է՝ ոչ, որովհետև առանց դրանց այսօր ոչինչ հնարավոր չէ անել: Այս հանգամանքը սովորողների 32 %-ը հիմնավորել է՝ ասելով, որ դրանք նպաստում են հարազատների, ընկերների հետ մշտապես կապի մեջ մտնելուն: Հակառակ այս կարծիքին՝ սովորողների 18 %-ը գրեթե չի օգտվում բջջային հեռախոսներից կամ համակարգիչներից, իսկ 14 %-ը դժվարացել է պատասխանել նշված հարցին: Պատասխանն ուղղակիորեն վկայում է, որ երեխաներն ամբողջովին կլանված են SS դաշտով և չեն պատկերացնում իրենց կյանքն առանց դրանց:

**«Ի՞նչն է քեզ ավելի դուր գալիս՝ դրսում ընկերների հետ զբոսնե՞լը, թե՞ համակարգչով խաղեր խաղալը»** 14-րդ հարցին երեխաների 21.8 %-ը նշել է, որ ավելի շատ սիրում է բակում խաղալ, քան համակարգչով, իսկ 19.4 %-ը առավելությունը տվել է SS-ին, հանգամանք, որը չափազանց մտահոգիչ է: Ուշագրավ է հարցմանը մասնակից երեխաների 39.2 %-ի պատասխանը. նրանք նշել են, որ երկուսն էլ սիրում են և կարևորում:

Մեր կողմից կատարած ուսումնասիրությունների ընթացքում խնդիր էինք դրել նաև պարզելու, թե որքանով են մեր երեխաներն իրազեկված համացանցային կախվածության, համացանցի բացասական ազդեցության մասին: Պարզելու համար մենք երեխաներին դիմեցինք **«Գիտե՞ս արդյոք, որ համակարգիչը կամ համացանցը կարող են վտանգավոր լինել»** հարցով: Բացահայտեցինք, որ հարցմանը մասնակից երեխաների 29.8 %-ը տեղյակ է SS վտանգների մասին, որովհետև ծնողները պարբերաբար այդ մասին նրանց զգուշացնում են, իսկ 19.8 %-ը վկայել է, որ այդ մասին իրենք իմացել են դպրոցում: Ուշագրավ է, որ սովորողների 31.4 %-ը չգիտի այդ մասին և նույնիսկ տարակուսում է, որ տեխնիկան կարող է վնասել: Սովորողների 19 %-ը դժվարացել է պատասխանել նշված հարցին:

**Եզրակացություններ և առաջարկություններ:** Նշված հարցերին երեխանե-



րի տված պատասխանների վերլուծությունը մեկ անգամ ևս մեզ հանգեցրեց այն եզրակացության, որ անհրաժեշտ է հիմնախնդրի ուղղությամբ համակարգված և նպատակալից աշխատանք իրականացնել ինչպես ծնողների շրջանում, այնպես էլ երեխաների հետ ուսումնական գործընթացում:

Որպես վերջաբան՝ ներկայացնենք մի քանի խորհուրդներ, որոնք կօգնեն համակարգչի բացասական ազդեցության կանխարգելման հարցում.

1. Համակարգիչը պետք է լինի պատուհանից ձախ: Մույթ սենյակները բացարձակապես ցանկալի չեն: Տարածքը, որտեղ տեղադրված է համակարգիչը, պետք է լինի ոչ պակաս, քան 6 քառ. մետր: Հատակը պետք է այնպիսի նյութից լինի, որ հաճախակի խոնավ մաքրման ենթարկվի: Եթե օդափոխիչ համակարգ չկա, ապա անհրաժեշտ է ժամանակ առ ժամանակ օդափոխել տարածքը: Հետևեք, որ երեխայի աչքերը էկրանից գտնվեն ոչ պակաս, քան 50 սմ հեռավորությունը: Օպտիմալ է համարվում 60-70 սմ-ը:

2. Ըստ մասնագետների՝ համակարգչով զբաղվելու անընդհատ տևողությունը չպետք է գերազանցի՝

- 5 տարեկանում՝ 7 րոպեն,
- 6 տարեկանում՝ 10 րոպեն,
- 2-5-րդ դասարանների աշակերտների համար՝ 15 րոպեն,
- 6-7-րդ դասարանների աշակերտների համար՝ 20 րոպեն,
- 8-9-րդ դասարանների աշակերտների համար՝ 25 րոպեն:

Երբ երեխան համակարգչի առջևից վեր կենա, անպայման պետք է մի քանի ֆիզիկական մարմնամարզություն և աչքի համար նախատեսված վարժություններ կատարի՝ ընդհանուր ընկճվածությունը թոթափելու համար:

3. Օգտագործեք համացանցի բովանդակությունը վերահսկող ծրագրեր, որոնք հնարավորություն կտան առավել արդյունավետ վերահսկելու երեխայի գործունեությունը համացանցում:

# ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И РЕБЕНОК

Асатрян Самвел

*Ереванский государственный университет, Армения*

## Аннотация

В статье рассматриваются роль и влияние современных информационных и коммуникационных технологий в жизни детей. Обоснованно, что развитие компьютерных технологий и расширение рынка азартных игр увеличивают количество детей, вовлеченных в компьютеры, интернет и компьютерные игры.

Современные исследования направлены в основном на обнаружение этих новых клинических и социальных явлений, позволяющих понять виртуальное поведение общества, а также как люди используют новые технологии.

Технологическая зависимость была признана национальной проблемой не только в Соединенных Штатах, но и в таких странах, как Китай, Южная Корея и Тайвань. Эта проблема также была включена в задачи общественного здравоохранения. Интернет-зависимость способствует формированию ряда психологических проблем у детей. К ним относятся конфликтное поведение, постоянная депрессия, виртуальная дистанция по сравнению с реальной жизнью, трудности с адаптацией к обществу, потеря контроля над временем и чувство неудовлетворенности, когда нет возможности пользоваться компьютером. При использовании интернета ребенок предпочитает «искать», а не «думать» или «учиться». В то же время существует иллюзия произвола и безнаказанности. Последнее подталкивает к нарушению прав человека, и иллюзия безнаказанности может действовать как ловушка и иметь серьезные последствия в реальной жизни. Существует также девальвация морали.

В статье также представлены результаты социологических опросов, которые подчеркивают необходимость скоординированной и целенаправленной работы по данному вопросу как с родителями, так и с детьми в процессе предотвращения негативного воздействия ИКТ. В заключение, статья также содержит несколько практических советов, которые помогут родителям справиться с технологической зависимостью и нейтрализовать ее негативное влияние.

**Ключевые слова:** *интернет, профилактика, зависимость, ребенок, социальное воспитание, социальные сети, компьютерные игры, угроза в интернете, здоровье.*

**Asatryan Samvel**

*Department of Pedagogy,  
Yerevan State University, Armenia*

## **Abstract**

The article discusses the role and influence of modern information and communication technologies in the life of children. It is reasonable that the development of computer technology and the expansion of the gambling market increase the number of children involved in computers, the Internet and computer games.

Today's research is mainly aimed at discovering these new clinical and social phenomena that enable them to understand the virtual behavior of society and how people use new technologies.

Technological addiction was recognized as a national problem not only in the United States, but also in countries such as China, South Korea and Taiwan. This issue has also been included in public health objectives.

Internet addiction contributes to the formation of a number of psychological problems in children. These include conflict behavior, constant depression, virtual distance compared to real life, difficulties in adapting to society, loss of control over time, and frustration when it is not possible to use a computer.

When using the Internet, the child prefers to “search” rather than “think” or “learn.” At the same time, there is an illusion of arbitrariness and impunity. The latter pushes for violation of human rights, and the illusion of impunity can act as a trap and have serious consequences in real life. There is also a devaluation of morality.

The article also presents the results of sociological surveys that emphasize the need for coordinated and focused work on this issue in both parents and children in the process of preventing the negative impact of ICT. In conclusion, the article also contains several practical tips that will help parents cope with technological dependence and neutralize their negative impact.

**Keywords:** *Internet, prevention, addiction, child, social education, social networks, computer games, threat on the Internet, health.*

## **Օգտագործված գրականության ցանկ**

1. Թովուզյան Ա. Օ., Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Ասատրյան Ս. Մ., Պողոսյան Լ. Մ., Անտոնյան Լ. Ա., Ղազարյան Մ. Ջ., Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները տարրական դպրոցում: Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ մանկավարժների և ծնողների համար, Երևան, «Գիտություն» հրատ., 2018, 142 էջ:

2. Бандура А., Теория социального научения. СПб., «Евразия», 2000, 320 с.

3. Barton, J., Hirsch, Bruce D. Rapkin, Social networks and adult social identities: Profiles and correlates of support and rejection, 1986. American Journal of Community Psychology, August, Volume 14, Issue 4, pp. 395-412.
4. Davis, R. A., Cognitive-behavioral model of pathological Internet use, 2001. Comput Human Behav; 17:187–195.
5. Griffiths, M. D., van Rooij, A., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., Müller, K., Dreier, M., Carras, M., Prause, N., et al, Working towards an international consensus on criteria for assessing Internet Gaming Disorder, 2014.
6. Skinner, B. F., About Behaviorism. New York: Alfred A. Knopf, 1974.
7. Young, K., Internet addiction: Evaluation and treatment, 1974. Stud Brit Med J. 1999;7:351–352.

*Материал был представлен и отправлен на рецензию: 15.04.2019*

*Принято к публикации: 17.04.2019*

*Рецензент: профессор, доктор Эдвард Айвазян*

*The material was submitted and sent to review: 15.04.2019*

*Was accepted for publication: 17.04.2019*

*Reviewer: Prof. Dr. Edward Ayvazyan*