

# ՀԱՄԱԿԱՐԳՉԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐԻ ԱԶԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ ԿՐՏՄԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ

## ՍՈՑԻԱԼԱԿԱՆՑՄԱՆ ԳՈՐԾՆԹԱՅԻ ՎՐԱ

### ՀԱՐՈՒԹՅՈՒՆՑԱՆ Գ. Ն.

մանկավարժական գիտությունների թեկնածու, դոցենտ, ՀՊՄՀ

### ԱՎԵՏԻՍՅԱՆ Գ. Հ.

մագիստրանտ

Համակարգիչներն այսօր հանդիսանում են մեր կյանքի անբաժանելի ու անփոխարինելի մասը: Արդեն այսօր համակարգչային համակարգերը ներառված են այնպիսի գործունեության ոլորտներում, ինչպիսիք են բանկային գործը, անվտանգության համակարգերը, բժշկությունը, արտադրությունը, գիտությունը և այլ կարևոր ոլորտներ: Հիմա ոչ մի նախաձեռնություն, ոչ մի կրթական հաստատություն առանց համակարգչային տեխնիկայի չի կարող գոյատևել [2, էջ 49]: Մի կողմից համակարգիչը զգալիորեն հեշտացնում է մեր կյանքը, իսկ մյուս կողմից մարդկությունն առնչվում է հետևյալ խնդրին՝ համակարգչային տարաբնույթ ծրագրերից, համակարգչային խաղերից և համացանցից կախվածությանը: Այս ամենը մարդու շուրջ ստեղծում է սոցիալ-մշակութային նոր միջավայր, որն անդրադառնում է մարդու առօրյա կյանքի վրա: Սոցիալ-մշակութային միջավայրը մարդու կենսագործունեության նշանակալի միջավայրն է, որը բնութագրվում է սոցիալական, նյութական և հոգևոր պայմանների ամբողջությամբ և ազդում է սոցիալականացման գործընթացի վրա [4]:

Համակարգչային տեխնոլոգիաների զարգացմանը, խաղային ծրագրերի շուկայի ընդլայմանը զուգահեռ մեծանում է նաև կրտսեր դպրոցական երեխաների թիվը, ովքեր տարված են համակարգչով և համակարգչային խաղերով: Համակարգչային խաղերով տարվածության արդյունքում կրտսեր դպրոցականները սկսում են ապրել մի նոր իրականության մեջ՝ նոր սոցիալ-մշակութային միջավայրում, որն անմիջականորեն ազդեցություն է թողնում կրտսեր դպրոցականի անձի ձևավորման, դաստիարակության ու սոցիալականացման գործընթացների վրա:

Մի շարք հոգեբանների կարծիքով համակարգչային խաղերի վնասակար ազդեցությունը կապված է առավելապես խաղի բնույթի 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 ազդեցիվ վարքի մոդելներ են դրսևորվում: Իսկ երեխաները, յուրացնելով այդ վարքագիծը, նմանակում են և փորձում

իրական կյանքում նմանվել խաղային հերոսներին՝ դառնալով ագրեսիվ, նյարդային, դյուրագրգիռ և կոնֆլիկտային» [1, էջ70-75]:

Կրտսեր դպրոցականները տարվում են բազմաբնույթ համակարգչային խաղերով, իսկ այդ տարիքում համակարգչային խաղերով տարվածությունն աստիճանաբար դառնում է կախվածություն, որի բացասական հետևանքներն են՝

- երեխաների մեջ սերմանում են ագրեսիա,
- երեխաները ապրումակցում են խաղի հերոսին՝ արդյունքում դառնալով դյուրագրգիռ ու անհանգիստ,
- վտանգվում է երեխայի առողջությունը (ընդհանուր թուլություն և հոգնածություն, տեսողության թուլացում, ստորին վերջույթների անշարժություն, քնի խանգարում և այլն),
- երեխաները մոռանում են մարդկանց հետ իրականում շփվելու նրբությունները,
- երեխաները հրաժարվում են և չեն կատարում թե՛ տնային և թե՛ դպրոցական պարտականությունները (հավաքել ննջասենյակը, դասավորել պահարանը, ճաշելուց հետո հավաքել սպասքը, սովորել դասերը, ինքնուրույն կատարել տնային աշխատանքը և այլն),
- երեխաները համակարգչի դիմաց նստելը գերադասում են ցանկացած շփումից, ընտանեկան տոնակատարություններից և հասակակիցների հետ խաղերից,
- համակարգիչն անջատում, բայց ինտերնետն ակտիվացնում են բջջայինի միջոցով,
- երեխաներն ինտերնետային կայքերում անընդհատ ձեռք են բերում նոր ընկերներ,
- նկատվում է համակարգչի բացասական ազդեցությունն ուսումնական առաջադիմության, ուշադրության կենտրոնացվածության վրա և այլն:

Այսպիսով, կրտսեր դպրացականները, տարվելով համացանցով ու համակարգչային խաղերով, իրենց համար ստեղծում են արհեստական միջավայր, իսկ նրանց սոցիալականացումը կրում է հակասական բնույթ՝ պայմանավորված արհեստական սոցիալ-մշակութային միջավայրի և իրականության անհամապատասխանությամբ: Երեխաները, ովքեր երկար ժամանակ են անցկացնում վիրտուալ տիրույթում, կորցնում են իրական շփումներ ունենալու հնարավորությունը, ինչի հետևանքով բավարար չափով չեն զարգանում նրանց սոցիալական հմտությունները: Արդյունքում տուժում են նաև ծնողների հետ հարաբերությունները, հատկապես երբ նրանց փորձում են հեռացնել, կտրել համակարգչից: Վտանգվում են ծնող-երեխա փոխհարաբերությունները՝ ծնողները դժվարանում են վերահսկել համակարգչային խաղերի կիրառությունը երեխաների կողմից, իսկ երեխաների համար շփումը ծնողների հետ հետզհետե դառնում է պակաս գրավիչ:

Համակարգչային խաղերը և խաղերից կախվածությունը բացասական ազդեցություն են թողնում կրտսեր դպրոցականների հոգեվիճակի, անհատական առանձնահատկությունների ու միջանձնային հարաբերությունների ձևավորման վրա: Երեխաներն աստիճանաբար մեկուսանում են իրականությունից՝ գնալով դեպի երևակայական, վիրտուալ աշխարհ և աստիճանաբար կարող են ընդունել համացանցային կամ երևակայական աշխարհը որպես առաջնային: Երեխան կարող է կենսական խնդիրների լուծումները փնտրել իրականությունից կտրված եղանակներով, քանի որ «համակարգչային իրականության ղեկավարման վահանակը գտնվում է երեխայի ձեռքերում. և նա կարող է ցանկացած պահի հանդես գալ ցանկալի կերպարի մեջ՝ դադարեցնելով կամ շարունակելով ապրել այդ աշխարհում [3, էջ 153]:

Համակարգչային խաղերը ազդում են կրտսեր դպրոցականների արժեքային համակարգի, արժեքային կողմնորոշումների ու դիրքորոշումների, նպատակների ու ցանկությունների, երազանքների ու իդեալների ձևավորման, մարդկային փոխհարաբերությունների կառուցման վրա, այսինքն՝ համացանցը և մասնավորապես համակարգչային խաղերն ազդում են երեխայի աշխարհայացքի ձևավորման ու սոցիալականացման գործընթացի վրա:

Այսպիսով, տեղեկատվական տեխնոլոգիաները և հատկապես համակարգչային խաղերը փոփոխություններ են մտցնում կրտսեր դպրոցականների բնականոն սոցիալ-մշակութային միջավայրում: Համակարգչային խաղերի չկանոնակարգված օգտագործման արդյունքում երեխաները հայտնվում են վտանգավոր, երևակայական, իրենց իսկ կողմից ստեղծված աշխարհում, որից կախվածություն են ձեռք բերում և չգիտեն ինչպես կարելի է ազատվել այդ կախվածությունից: Համակարգչային խաղերով տարվածությունը կարող է հանգեցնել բացասական վարքագծի ձևավորմանը՝ բռնության նկատմամբ հակումների, բարոյական արժեքների համակարգի խախտման, իրականն ու հորինվածը միմյանցից տարբերելու անկարողության, բոլորի վրա իշխելու ցանկության և այլն: Այնուամենայնիվ, համակարգչային խաղերից լիարժեք հրաժարվել հնարավոր չէ, իսկ կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների համար համակարգչային խաղերն իրենց ուրույն տեղն ու դերն ունեն և որպես սոցիալ-մշակութային միջավայր անմիջականորեն ազդում են երեխաների սոցիալականացման գործընթացի վրա:

Գիտակցելով համակարգչային խաղերի ազդեցության ուժգնությունը կրտսեր դպրոցականների սոցիալականացման գործընթացի վրա՝ առաջադրել ենք մանկավարժական պայմաններ, որոնք կօգնեն մանկավարժներին ու ծնողներին հետ պահել երեխաներին համակարգչային խաղերի՝ որպես սոցիալ-մշակութային միջավայրի բացասական ազդեցությունից՝

- մշտապես տեղեկացված, իրազեկված լինել երեխայի համակարգչային հետաքրքրությունների մասին (ինչ կայքեր է նայում, ինչ է կարդում, ինչ խաղեր է խաղում համակարգչով),
- երեխաների հետ միասին ընտրել համակարգչային զարգացնող խաղերի, մուլտֆիլմերի բազա և դրանց բովանդակությունը միասին քննարկել,
- երեխաների հետ մշակել համակարգչից օգտվելու, մասնավորապես նրանով խաղալու համատեղ կանոններ, որոնք պետք է պահպանվեն երկուստեք, այլապես կպատժվեն (օրինակ՝ կանոնները խախտողը մի քանի օր կարող է զրկվել համակարգչից),
- երեխայի հետ պլանավորել իր առօրյան, սովորեցնել հետևել ժամանակին և կատարել պարտականություններն ու պայմանավորվածությունները,
- համակարգչային խաղերը կապել առօրյա կյանքի հետ և դրանք զուգակցել առերես շփում պահանջով տարաբնույթ շարժախաղերով,
- համակարգչային խաղերից զատ համակարգիչն օգտագործել ուսումնառության և լրացուցիչ տեղեկությունների ձեռքբերման նպատակով,
- սովորել և պահպանել ներթիկետի կանոնները,
- երեխաների մոտ սեր առաջացնել մանկական աշխույժ խմբային, բակային խաղերի նկատմամբ,
- օգնել երեխային լավ ճանաչել իր անձը՝ իր անհատական առանձնահատկությունները, դրական որակները՝ չնույնացնելով իր անձը համակարգչային խաղի ոչ մի կերպարի ու ոչ մի հերոսի հետ,
- դպրոցում և տանը փոխհանդուրժողականության, փոխապրումակցման, փոխօգնության, վստահության ու անվտանգության մթնոլորտ ապահովել,
- ապահովել դպրոցի և ընտանիքի համագործակցությունը՝ շեշտադրելով համատեղ աշխատանքների իրականացումը և այլն:

## **ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ**

1. Петрова Н. П. Виртуальная реальность: Современная компьютерная графика и анимация.- М.: Аквариум. - 1997. - 250 с.
2. Хачатурова С.С., Роль компьютера в жизни человека // Международный журнал экспериментального образования. – 2016. – № 12.- с.49
3. Степанова М., Как обеспечить безопасное общение с компьютером. // Народное образование. – 2003, № 2.- с.160
4. <https://www.gup.ru/events/smi/detail.php?ID=166371>, В.П.Пешкова, Педагогические

## INFLUENCE OF COMPUTER GAMES AS A SOCIAL AND CULTURAL ENVIRONMENT ON THE PROCESS OF SOCIALIZATION OF YOUNGER PUPILS

*With the development of computer technologies and the expansion of the gaming market, the number of junior schoolchildren who are fond of computers and computer games is increasing. Information technologies, especially computer games, are changing the normal socio-cultural environment of primary school children. As a result of their obsession with computer games, primary school students begin to live in a new reality, in a new socio-cultural environment that directly affects their personal development and the processes of education and socialization.*

**Keywords:** *computer games, socialization, internet, technology, impact, child, health, socio-cultural environment, addiction.*