

UOT 37.01

Səbinə Ceyhun qızı Hacızadə

Azərbaycan Respublikasının Təhsil İnstitutunun

fəlsəfə doktoru proqramı üzrə doktorantı

<https://orcid.org/0009-0003-0476-2328>

E-mail: sabinanasif@gmail.com

[https://doi.org/10.69682/arti.2025.92\(6\).73-76](https://doi.org/10.69682/arti.2025.92(6).73-76)

VIRTUAL DÜNYADAN REAL DƏYƏRLƏRƏ: UŞAQLARDA SAĞLAM İNANCIN FORMALAŞDIRILMASINDA RƏQƏMSAL İMKANLAR

Sabina Jeyhun Hajizadeh

doctorial student in the program of doctor of philosophy at the

Institute of Education of the Republic of Azerbaijan

FROM VIRTUAL REALITY TO REAL VALUES: DIGITAL OPPORTUNITIES FOR NURTURING HEALTHY FAITH IN CHILDREN

Сабина Джейхун гызы Гаджизаде

докторант по программе доктора философии

Института Образования Азербайджанской Республики

ОТ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА К ИСТИННЫМ ЦЕННОСТЯМ: ЦИФРОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ В ФОРМИРОВАНИИ ЗДОРОВЫХ ВЕРОВАНИЙ У ДЕТЕЙ

Xülasə. Məqalədə rəqəmsal texnologiyaların uşaqların psixoloji, sosial və mənəvi inkişafına təsiri araşdırılır. Sosial media, oyunlar və interaktiv tətbiqlərin uşaqların mənəvi dəyərlərinə təsiri təhlil edilir. Əsas diqqət uşaqlarda sağlam inancın formalaşdırılmasında rəqəmsal imkanların düzgün istiqamətləndirilməsinə yönəldilir. Milli təhsil sistemi üçün yeni elektron resursların hazırlanması vacib təklif kimi irəli sürülür.

Açar sözlər: *rəqəmsal mühit, uşaqlar, inanc, milli dəyərlər, təhsil*

Abstract. The article examines the impact of digital technologies on the psychological, social, and spiritual development of children. It analyzes the influence of social media, games, and interactive applications on children's moral values. The main focus is on properly guiding digital opportunities to help form a healthy sense of faith in children. The development of new electronic resources for the national education system is proposed as an important recommendation.

Keywords: *digital environment, children, faith, national values, education*

Аннотация. В статье исследуется влияние цифровых технологий на психологическое, социальное и духовное развитие детей. Анализируется воздействие социальных сетей, игр и интерактивных приложений на духовные ценности детей. Основное внимание уделяется правильному направлению цифровых возможностей в формировании здоровой веры у детей. В качестве важного предложения выдвигается разработка новых электронных ресурсов для национальной системы образования.

Ключевые слова: *цифровая среда, дети, вера, национальные ценности, образование*

Müasir dövr rəqəmsal texnologiyaların həyatımıza sürətlə nüfuz etdiyi bir çağdır. İnformasiya saniyələr içində dünyanın bir ucundan digərinə çatır, bilik əldə etməyin yolları sadələşir, ünsiyyət yeni ölçü qazanır və məsafələr getdikcə önəmsizləşir. Bu çağın ən həssas iştirakçıları uşaqlardır – texnologiya onlar üçün həm ye-

ni biliklərə, həm də əyləncəyə açılan bir pəncərə rolunu oynayır. Lakin hər yenilik kimi, rəqəmsal aləm də ikili təsir göstərir. Bir tərəfdən yaradıcılıq və bilik imkanlarını genişləndirir, digər tərəfdən isə nəzarətsiz və məqsədsiz istifadə uşaqların mənəvi dəyərlərini kölgələyir, aqressiv oyunlar onların davranışına mənfi təsir gös-

tərir və psixoloji asılılıqların yaranmasına yol açar bilər. Bugünkü təhsil prosesinin ən böyük sualı da məhz buradadır: texnologiyadan qaçmaq mümkün deyil, bəs ondan necə istifadə etməli ki, uşaqlar həm müasir dünyanın imkanlarından yararlanınsın, həm də sağlam mənəvi dəyərlərlə böyüünsünlər? İnanc amili burada mühüm açar rolunu oynaya bilər. İnanc dedikdə yalnız dini təsəvvürlər yox, həm də uşağın şəxsiyyətini bütövləşdirən dürüstlük, mərhəmət, ədalət, tolerantlıq kimi ümumbəşəri dəyərlər nəzərdə tutulur.

Bu məqalə məhz həmin istiqamətə – virtual dünyadan real dəyərlərə doğru atılan addımlara həsr olunur. Burada rəqəmsal imkanların riskləri və üstünlükləri müqayisə ediləcək, uşaqlarda sağlam inancın formalaşdırılmasında interaktiv resursların psixoloji əsasları araşdırılacaq.

Rəqəmsal mühitin psixoloji riskləri

Aparılan tədqiqatlar göstərir ki, oyunların və interaktiv proqramların seçimi uşaqların psixoloji və mənəvi inkişafına birbaşa təsir göstərir. Sosial psixoloq Craig A. Anderson və media psixologiyası üzrə mütəxəssis Karen E. Dill qeyd edirlər ki, aqressiv məzmunlu oyunlar və interaktiv mühitlər uşaqların emosional tənzimləmə bacarıqlarını zəiflədir, qəzəb və aqressiyanın idarə olunmasında çətinliklər yaradır [1, s. 776]. Həmçinin, bu vəziyyət uşaqların başqalarının hisslərinə həssaslıq göstərmə qabiliyyətini də azaldır və empatiya bacarıqlarının inkişafına zərər yetirir. [2, s. 121].

Uşaq və yeniyetmələr üzrə psixiatr Carol Vidal bildirir ki, sosial media istifadəsi ilə depressiya arasında mürəkkəb və çoxşaxəli əlaqə mövcuddur; aparılan təcrübəyə əsasən həm çox uzun müddət, həm də tam kənarda qalmaq kimi sosial mediadan istifadə formaları uşaqlarda psixoloji gərginliyi artırır. [3, s. 235]. Bu o deməkdir ki, texnologiyalardan tam uzaq durmaq problemdən çıxış yolu deyil. Həmçinin, yalnız zərərli məzmunu uzaq durmaq da kifayət deyil – yəni, rəqəmsal məzmunun məqsədli və balanslı istifadəsi uşaqların psixoloji sağlamlığı üçün həlledici rol oynaya bilər. Bununla əlaqədar, uşaqların mənəvi və sosial bacarıqlarının inkişaf etdirən müvafiq interaktiv oyunlar və tədris proqramları hazırlanmalı, məqsədli şəkildə təlim-tərbiyə prosesinə inteqrasiya edilməlidir.

Faydalar və imkanlar

Mövcud təcrübələr göstərir ki, interaktiv və hədəfli məzmun uşaqların diqqətini cəlb edir,

öyrənməni daha effektiv edir və davranışların mənəvi tərəflərini gücləndirir [6, s. 258]. Bir neçə mövcud tətbiq nümunəsinə nəzər salaq: Məsələn, “*The Circle of Giving*” adlı tətbiq uşaqlara paylaşma və başqalarına kömək etmə kimi ümumbəşəri dəyərləri öyrədir, “*Even Monsters Are Shy*” sosial narahatlıq və utancaqlıq kimi emosiyaları anlamağa kömək edir. “*Avokiddo Emotions*” uşaqlara emosiyaları tanımaq və başqalarının hisslərinə həssas olmaq imkanları yaradır, “*One Globe Kids*” isə müxtəlif mədəniyyətləri tanımaq və fərqliliklərə hörmət etməyi öyrədir. Bu tətbiqlər uşaqların mənəvi və sosial bacarıqlarının inkişafına töhfə verir və təlim-tərbiyə prosesinə inteqrasiya edilə bilər.

Bununla yanaşı, dünya təcrübəsində sağlam dini inanc formalaşdırıcı interaktiv tətbiqlər və proqramlar da mövcuddur. Məsələn, İslam təlimlərini uşaqlara əlçatan dildə çatdıran “*Muslim Kids Series*” tətbiqi, qısa animasiyalar və oyunlar vasitəsilə ibadətləri, dua vərdişlərini və ümumbəşəri dəyərləri öyrədir. Eyni zamanda, “*The Bible App for Kids*” adlı tətbiq uşaqlara əyləncəli və interaktiv hekayələr vasitəsilə xristian dəyərlərini öyrədir, empatiya, mərhəmət və dürüstlük kimi keyfiyyətlərin inkişafına töhfə verir. Bu cür tətbiqlər, dini inancı mənəvi dəyərlərlə birləşdirərək uşaqlarda sağlam şəxsiyyət formalaşdırılmasına dəstək olur.

Təkliflər

Milli təlim-tərbiyə modelini nəzərə alaraq, Azərbaycan dilində də belə rəqəmsal resursların hazırlanması aktualıq kəsb edir. Hazırda belə resurslar olduqca məhduddur. Bu boşluğu doldurmaq məqsədilə bir neçə konkret yanaşma təklif olunur.

Birincisi, *milli interaktiv oyun platforması* yaradılır, burada milli irs və folklor nümunələri, dini-mənəvi dəyərlər, tarixi simalar və hadisələr, milli ənənələr və bayramlar, eləcə də gündəlik həyatdakı əxlaqi seçimlər interaktiv hekayələr vasitəsilə uşaqlara təqdim edilir. Hekayənin müəyyən nöqtələrində uşaqlara bir neçə seçim variantı verilir; məsələn, “Oğuz igidləri bir yolçunun çətinliyinə şahid olurlar. Uşağa seçim verilir – igidlər ona kömək etməli, yoxsa biganə qalmalıdırlar. Burada “igidlik təkcə güclü olmaq deyil, həm də mərhəmətli olmaqdır” mesajı vurğulanır. Hər seçim vizual olaraq nəticələndirilir – dürüstlük və mərhəmət göstərildikdə müsbət nəticə, əks halda neqativ nəticə nümayiş olunur.

Eyni zamanda, *süni intellekt* uşağın əvvəlki seçimlərini izləyir və gələcək hekayələrdə fərdiləşdirilmiş, uşağın inkişaf etdirilməli bacarıqlarına uyğun yeni situasiyalar təqdim edir; məsələn, empatiya bacarığı zəifdirsə, növbəti hekayələrdə bu bacarığı inkişaf etdirəcək situasiyalar daha çox vurğulanır. Belə yanaşma uşaqlara praktiki qərar vermə, sosial empatiya və mənəvi dəyərlərlə davranış bacarıqlarını öyrətməyə imkan yarada bilər.

İkincisi, *“Rəqəmsal Dəyər Gündəliyi”* adlı mobil tətbiq yaradılır. Bu mobil tətbiq uşağa hər gün kiçik “yaxşılıq missiyası” təqdim edir: məsələn, “müəlliminə və ya dostuna təşəkkür məktubu yaz”, “evdə kiçik bir işi könüllü gör” və s. Uşaq tapşırığı yerinə yetirdikdən sonra gündəliyində bunu qeydə alır – şəkil çəkir və ya qısa yazı yazır. Tətbiqdəki süni intellekt uşağa motivasiyaedici geribildirim verir və hər yaxşılıq üçün xüsusi “dəyər medalları” təqdim edilir: Mərhəmət Ulduzu, Dürüstlük Medalı və s. Oyunlaşdırma mexanizmi uşağın davranış motivasiyasını gücləndirir və təlim prosesini daha cazibədar edir. Aparılan tədqiqatlar göstərir ki, oyun elementləri ilə təqdim olunan tapşırıqlar uşaqların öyrənmə həvəsini artırır və davranış dəyişikliklərinin daha dayanıqlı olmasına kömək edir [5, s.3025].

Tətbiqin digər üstünlüyü isə uşaqların öz nailiyyətlərini bir-biri ilə paylaşa bilməsi ola bilər. Tətbiqin “nailiyyət divarı” bölməsində uşaqlar medallarını nümayiş etdirə, dostlarını təbrik edə və birlikdə yeni məqsədlər müəyyənləşdirə bilərlər. Sosial paylaşımın motivasiyaedici təsiri barədə aparılan araşdırmalar da göstərir ki, uşaqlar gördükləri yaxşılıq və uğurları başqaları ilə bölüşəndə onların dəyərlərə bağlılığı daha da möhkəmlənir [2, s. 153]. Daha inkişaf etmiş mərhələdə tətbiq uşaqlara “komanda xəritəsi” təqdim edə bilər. Məsələn, bir qrup uşaq eyni həftədə mərhəmət tapşırıqlarını yerinə yetirirsə, birlikdə “Mərhəmət Qalası” qura bilirlər. Beləliklə, uşaqlar yalnız fərdi şəkildə deyil, həm də komanda şəklində dəyərləri yaşamağı öyrənirlər.

Nəticə olaraq, rəqəmsal texnologiyalar tək-cə əyləncə vasitəsi deyil, həm də uşaqlarda sağlam inanc və dəyərlərin formalaşmasına xidmət edən güclü tərbiyə alətlərinə çevrilə bilər. Əsas məsələ bu imkanlardan məqsədli və balanslı şəkildə istifadə etməkdir. Qeyd edək ki, burada təqdim olunanlar yalnız bir başlanğıcdır – bu istiqamətdə bir çox digər yaradıcı və faydalı təkliflər də hazırlana bilər. Virtual dünyanın doğru yönləndirilməsi ilə real həyatda dürüst, mərhəmətli və düşüncəli nəsillər yetişdirmək mümkündür.

Problemnin aktuallığı. Müasir dövrdə rəqəmsal texnologiyaların sürətlə inkişafı və uşaqların gündəlik həyatına inteqrasiyası onların psixoloji, sosial və mənəvi inkişafına birbaşa təsir göstərir. İnformasiya bolluğu, sosial media və interaktiv oyunlar uşaqlar üçün həm yeni imkanlar yaradır, həm də ciddi risklər doğurur. Bu şəraitdə uşaqlarda sağlam inanc və mənəvi dəyərlərin formalaşdırılması təlim-tərbiyə prosesində mühüm məsələ kimi aktuallaşır. Texnologiyadan qaçmaq mümkün olmadığından, onun düzgün istiqamətləndirilməsi təhsilin keyfiyyətinə və şəxsiyyətin formalaşmasına təsir edən əsas amillərdən birinə çevrilir.

Problemnin yeniliyi. Problemin yeniliyi ondan ibarətdir ki, məqalədə rəqəmsal texnologiyaların yalnız riskləri deyil, həm də onların mənəvi inkişaf üçün potensial imkanları araşdırılır. Ənənəvi yanaşmalardan fərqli olaraq, bu tədqiqat texnologiyaları uşaqların şəxsiyyətinin formalaşmasında müsbət və yönləndirilə bilən bir vasitə kimi təqdim edir. Sağlam inancın və ümumbəşəri dəyərlərin interaktiv resurslar vasitəsilə təbliği, süni intellekt əsaslı fərdiləşdirilmiş öyrənmə və oyunlaşdırma metodlarının tətbiqi məsələyə yeni yanaşma gətirir.

Problemnin praktik əhəmiyyəti. Təklif olunan rəqəmsal resurs və tətbiqlər – “Milli İnteraktiv Oyun Platforması” və “Rəqəmsal Dəyər Gündəliyi” – təhsil sistemində praktik tətbiq imkanlarına malikdir. Bu yanaşmalar uşaqlarda sosial-emosional bacarıqları, mənəvi dəyərləri və qərarvermə qabiliyyətini inkişaf etdirməklə yanaşı, təlim prosesini də daha cəlbəedici və interaktiv edir. Oyunlaşdırma və geribildirim mexanizmləri uşaqların davranış motivasiyasını artırır, sosial paylaşım isə dəyərlərin möhkəmlənməsinə xidmət edir. Beləliklə, rəqəmsal alətlər təlim-tərbiyənin effektivliyini yüksəltmək üçün funksional vasitəyə çevrilir.

Ədəbiyyat

1. Anderson, C. A., Dill, K. E. (2000). Video oyunları və aqressiv düşüncə, hisslər və davranışlar: laboratoriya və real həyat nümunələri. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790.
2. Bandura, A. (2002). Kütləvi kommunikasiyada sosial-koqnitiv nəzəriyyə. In J. Bryant & D. Zillmann (red.), *Media Effects: Advances in Theory and Research* (s. 121–153). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

3. Vidal, C., Lhaksampa, T., Miller, L., və Platt, R. (2020). Yeniyetmələrdə sosial media istifadəsi və depressiya: icmal tədqiqat. *International Review of Psychiatry*, 32(3), 235–253.
4. Gentile, D. A., Coyne, S., Walsh, D. A. (2011). Media zorakılığı, fiziki və münasibət aqressiyası: məktəb yaşlı uşaqlarda qısamüddətli uzunlamasına araşdırma. *Aggressive Behavior*, 37(2), 193–206.
5. Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H. (2014). Gamifikasiya işləyirmi? – Empirik araşdırmalara əsaslanan ədəbiyyat icmal. *47-ci Havay Beynəlxalq Sistem Elmləri Konfransının materialları*, 3025–3034.
6. Plass, J. L., Homer, B. D., Kinzer, C. K. (2015). Oyun əsaslı öyrənmənin əsasları. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
7. Vidal, C. (2019). Rəqəmsal medianın yeniyetmələrin psixi sağlamlığına təsiri: psixiatriyın baxışı. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 28(2), 303–316.
8. Muslim Kids Series. (n.d.). Osratouna.com. Əldə olunub: <https://www.osratouna.com/muslim-kids-series/>
9. The Bible App for Kids. (n.d.). Bible.com. Əldə olunub: <https://www.bible.com/kids>
10. The Circle of Giving mobil tətbiqi. (n.d.). App Store. Əldə olunub: <https://apps.apple.com/us/app/the-circle-of-giving/id954909582>
11. Even Monsters Are Shy mobil tətbiqi. (n.d.). App Store. Əldə olunub: <https://apps.apple.com/us/app/even-monsters-are-shy/id895055791>
12. Avokiddo Emotions mobil tətbiqi. (n.d.). Avokiddo.com. Əldə olunub: <https://avokiddo.com/emotions/>
13. One Globe Kids. (n.d.). Əldə olunub: <https://oneglobekids.org>

Redaksiyaya daxil olub: 08.10.2025