

УДК 316.6

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРИЗАЦИИ НА СОЦИАЛИЗАЦИЮ РЕБЕНКА И ФОРМИРОВАНИЕ ЖИЗНЕННЫХ ЦЕННОСТЕЙ И МОРАЛЬНЫХ ПРИНЦИПОВ МОЛОДЕЖИ

Власюк И.А.,¹ студентка 2 курса

Ветвицкая С.М.¹ д.пс.н., профессор

¹Филиал ФГБОУ ВО «Ростовский государственный университет путей сообщения» в г.
Минеральные Воды, Россия

В статье рассматривается проблема компьютеризации в современном обществе, влияние компьютерных игр на социализацию ребенка в период дошкольного детства и компьютерных технологий на формирование жизненных ценностей и моральных принципов молодежи. Отмечено, что для детей дошкольного возраста компьютерные игры привлекательны острыми ощущениями и яркими эмоциями. Однако психика детей неустойчива, поэтому чрезмерное увлечение такими играми может стать причиной очень тяжелых последствий: повышенной возбудимости, агрессивности, нарушения сна. Компьютерные технологии неизбежно включаются в систему школьного воспитания и образования как особый фактор, влияющий на формирование личности. Отмечены специфические особенности компьютерных технологий: глобализация информации, мобильность её трансляции, актуальность, целевое моделирование, художественная выразительность, наглядность, эмоциональность, оперативность обратной связи, многоканальность её предоставления участникам обучения или игры, а также отмечены и их отрицательное влияние.

Развивающемуся обществу нужны современно образованные, нравственные, предприимчивые и компетентные личности, отличающиеся мобильностью, конструктивностью, динамичностью, осознающие свою ответственность за судьбу страны. Однако, необходимо учитывать, что информационные технологии это лишь инструмент, который способствует становлению личности. Какую роль будут играть информационные технологии в жизни каждого человека - прогрессирующую или регрессирующую - это личное предпочтение каждого.

Ключевые слова: компьютеризация, социализация, дошкольный возраст, молодежь.

INFLUENCE OF COMPUTERIZATION ON SOCIALIZATION OF CHILD AND FORMING OF VITAL VALUES AND MORAL PRINCIPLES OF YOUNG PEOPLE

Vlasyuk I.A.,¹ 2nd year student

Vetvitskaya S.M.¹ d.ps.n. Professor

¹Rostov state University of railway engineering branch, Mineralnye Vody, *Russia*

In the article the problem of computerization is examined in modern society. Influence of computer games on socialization of child in the period of preschool childhood. Influence of computer technologies on forming of vital

values of young people. It is marked that for the children of preschool age computer games are attractive the sharp feeling and bright emotions. However the psyche of children is unsteady, therefore an excessive infatuation for such games can become reason of very heavy consequences : hypererethism, aggressiveness, parahypnosis. Computer technologies inevitably join in the system of school education and education as special factor influencing on forming of personality. The specific features of computer technologies are marked: globalization of information, mobility of her translation, actuality, having a special purpose design, artistic expressiveness, evidentness, emotionality, operationability of feed-back, многоканальность of her grant to the participants of educating or game, and also marked their negative influence. Society need well-educated, moral personalities, different mobility, structuralness, dynamic quality, realizing the responsibility for the fate of country. However, information technologies it is an instrument that assists becoming of personality only. What role information technologies will play in lives of everybody - making progress or regressing is this personal preference each.

Keywords: computerization, socialization, preschool age, young people.

Особенно опасно пристрастие к электронным игрушкам с раннего возраста!

Дефицит внимания со стороны родителей, отсутствие совместного досуга родителей и детей, приводит к тому, что дети выбирают планшеты и компьютеры в качестве суррогата друзей, целиком погружаются в примитивную игровую среду, в которой получают то, чего им так не хватает в реальной жизни: поощрение, признание своих заслуг, подчеркивание компьютером способностей, ума, ловкости ребенка.

Одной из причин того, что ребенок знакомится с гаджетами чуть ли не с первого года жизни, является попытка пресечения капризов и истерик ребенка, желание скоротать время при ожидании в очередях, причем с минимальными эмоциональными затратами со стороны взрослых. Эти попытки зачастую увенчиваются успехом, приводящим впоследствии к тому, что ребенок осознанно психует и плачет, дабы получить вожденную электронную игрушку. Эти шаги предпринимаются напрасно, поскольку в раннем дошкольном возрасте у ребенка возникают особые эмоциональные отношения с близкими людьми. Это время, когда роль любящего родителя незаменима и любые «электронные няни» могут необратимо навредить ребенку, сформировав аутичные черты в его поведении.[3]

В период дошкольного детства ребенок осваивает важнейший навык – ролевую игру, в процессе которой он воспроизводит поведение взрослых. В игре ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений, а из отношения к другому человеку формируется смысл поступков и действий. Так, эволюция действия, по Д.Б. Эльконину, проходит следующий путь: ребенок ест ложкой, затем манипулирует ложкой («кормит куклу»), как мама, далее его действия все более схематизируются, кормление превращается в уход, в отношение к другому человеку. Проблема компьютерной игры состоит в том, что она тормозит развитие ребенка тем, что отсутствует необходимость создания роли. [2] В компьютерных играх он играет уже

готовым героем, ему не нужно ни в кого перевоплощаться. Это приводит к скудности и скупости воображения, неумению находить общий язык со сверстниками, нечувствительности к эмоциям других людей.

Для большинства компьютерных игр характерны следующие признаки:

- преобладание механического выполнения миссии игры;
- наличие звуковых и цветовых эффектов;
- многократное повторение действий для достижения результата;
- малоосмысленное продвижение по уровням сложности;
- попытки поймать, отсортировать или собрать что-то, преодолевая однотипные

препятствия, уничтожая возникающие на пути преграды.

Такая игра не требует высокого интеллектуального потенциала, творчества, умения разговаривать, договариваться и сотрудничать, проявлять личностные душевные и нравственные качества. При этом она привлекает ребенка сенсорными эффектами, иллюзией управляемости («захочу – включу, захочу – выключу»), примитивным, понятным без слов сценарием, способностью самому наполнять свой досуг, независимо от друзей и родителей.

Игра ребенка на компьютере или планшете не требует эмоциональной включенности в этот процесс родителя, его участия, помощи и содействия, что отражается на степени детско-родительской привязанности. Роль родителя трансформируется, у детей пропадает потребность обращаться к взрослым за помощью или для получения ответов на свои бесчисленные "почему", да и сами "почему" исчезают из лексикона ребенка, так как его уже не интересует окружающий мир с его тайнами и загадками. Постепенно ребенок воспринимает родителей как «хранителей гаджета» или досадное препятствие на пути к любимому устройству. Гаджеты крадут стремление подрастающей личности к узнаванию нового, отупляют возможностью примитивного времяпровождения. Дети, которым слишком рано позволили организовывать свой досуг путем использования компьютера или планшета, имеют проблемы с речью, отстают в развитии от своих сверстников. [3]

Слишком длительное нахождение перед компьютером может стать причиной:

- нарушения нормального общения с детьми и взрослыми, сужения круга общения;
- нарушения сна, перенапряжения глаз, искривления позвоночника, ожирения и др.;
- замены реальной жизни виртуальной;
- возникновения так называемой “компьютерной зависимости”, т.е. психологической зависимости ребенка от виртуального мира.

Недопустимо разрешать ребенку бесконтрольно играть или просматривать видео на электронных устройствах, нельзя позволять стать компьютеру лучшим другом ребенка.

Необходимо стремиться к тому, чтобы наиважнейшей ценностью для детей стало общение с родителями, совместные прогулки, занятия спортом, творческое развитие.

При организации досуга ребенка или же использования компьютера в качестве обучающего инструмента, необходимо выбирать развивающие и обучающие игры, обучающие программы, причем длительность нахождения за компьютером детей дошкольного возраста не должна превышать 30 мин. При этом важно контролировать не только время, но и содержание игры. Хорошо известно и подтверждено результатами научных исследований, выполненных специалистами лаборатории гигиены обучения и воспитания детей и подростков, что самыми утомительными для детского внимания являются игры с навязанным темпом игровой деятельности, рассчитанные на быстроту реакции. Для детей эти игры привлекательны острыми ощущениями и яркими эмоциями. Однако психика детей неустойчива, поэтому чрезмерное увлечение такими играми может стать причиной очень тяжелых последствий: повышенной возбудимости, агрессивности, нарушения сна. Необходимо внимательно выбирать компьютерные игры, оценивать не только их содержание и характер игры, но и цветовое решение, размер изображений.

В детях необходимо воспитывать, прежде всего, целеустремленность, развивать умение ставить перед собой задачи и находить наиболее рациональные способы их решения, требовать реализации поставленной цели, а компьютерные технологии должны быть всего лишь, пусть очень мощным, но все же инструментом в достижении поставленных задач.

Одним из важнейших последствий развития информационных технологий является изменение структуры потребностей личности. Современные технические средства служат не только своей основной функции, но и приобретают другие - характеризуют статус человека в обществе, уровень владения техникой. [1]

Формирование базовых ценностей подрастающего поколения как основы социализации личности - актуальная задача современного общества. Старшее поколение имеет уже устоявшиеся ценности, которые не изменяются под влиянием событий.

Молодежь - это та часть общества, которой еще предстоит выработать свою систему ценностей, и это во многом зависит от её окружения, а от принятых установок будет зависеть то, что будет происходить в стране и в мире уже через несколько лет.

К 16-20 годам у человека уже сформирована та часть жизненных ценностей, которые влияют на все его решения и поступки. Потребность в определении личностных ценностей, приоритетов и смысла жизни - это одна из целей развития личности. Развитие личности и формирование шкалы жизненных ценностей определяются тем, что ожидают от ребенка семья и общество, какие идеалы ему предлагают и какие задачи ставят перед ним.

В современном обществе основными общечеловеческими ценностями считаются образование, интересная работа, карьера, материальное благополучие, наличие верных друзей, здоровье, любовь, создание семьи, творчество, развлечение. Реализация всех этих ценностей необходима для самоутверждения, признания личности.

Каждый человек отдает предпочтение тем или иным ценностям, о его выборе можно судить по богатству или скудности внутреннего мира, разнообразию интересов, неповторимой индивидуальности. Те жизненные ценности, которые подросток ищет и находит, отождествляются для него в конкретном воплощении, с живым человеком. Поэтому для подростка очень важны взаимоотношения со взрослыми и сверстниками. До 13-15 лет подросток познает действительность через свои мысли, переживания, после 15 лет и до 18 начинает задаваться вопросом своей значимости в этом мире, пробует свои возможности. Ценности подростка формируются в большей степени в кругу семьи, при условии доверительных отношений в ней. Если в семье ценится честность, доброта, радость, взаимная поддержка, если поощряется стремление отдавать, а не только брать, то в такой семье человек не вырастет одиноким и обездоленным. Общение в детстве с природой, соприкосновение с музыкой, произведениями искусства, чтение хороших книг формирует в молодых людях правильные жизненные ориентиры, умение принимать верные решения в критических жизненных ситуациях.

Внедрение компьютерных технологий на современном этапе развития общества накладывает определенный отпечаток на формирование и развитие личности, её базовых установок, жизненных ценностей и приоритетов. Личность выступает как субъект информатизации. Компьютеризация имеет здесь противоречивый и неоднозначный характер. Она воздействует на познавательную, мотивационную, эмоциональную сферу личности, её самосознание, влияет на развитие познавательных процессов, таких как восприятие, мышление, память.

При постоянном использовании компьютерных технологий происходит качественное изменение умственной деятельности человека. Компьютерная техника при правильном использовании удовлетворяет потребности человека в познании, самоутверждении и самореализации. Информационные технологии играют огромную роль в процессе социализации и социальной адаптации людей, открывают новые пути межличностного познания и взаимодействия. Вместе с тем, **компьютер никогда не заменит человека и живого общения!** Более того, компьютеризация изменяет психические свойства человека и общества, Но вместе с тем, играет решающую роль в развитии средств труда, познания, общения.

Компьютерная техника - это мощный инструмент влияния на становление личности, поэтому компьютерные технологии, входя в жизнь молодого поколения через игру, обучение, конструирование, художественное творчество и другие виды символично-моделирующей деятельности, должны оказать свое формирующее влияние на становление жизненных приоритетов, социальных ценностей, личностное развитие человека.

Информационные технологии делают молодежь более мобильной и коммуникабельной, быстро реагирующей на изменения, происходящие в окружающей среде, а главное - способной воспринимать большое количество информации, одновременно выполняя сопутствующие действия. Несомненно, это оказывает влияние на формирование ценностей, мировоззрения и практического опыта, а значит, происходит изменение параметров и форм процесса социализации молодежи. Все мировое сообщество наблюдает за формированием новых параметров и форм процесса социализации на основе опосредованных информационных технологий. Сегодня можно утверждать, что изложенные факты говорят о развитии другого сознания, совершенно иных ценностей и морали нового поколения, что существенно отличает его от предыдущего. [1,4]

Нельзя не отметить отрицательные стороны внедрения информационных технологий в сферу воспитания и образования и вызываемые ими негативные преобразования: снижение уровня интеллекта при упрощении решения задач с помощью компьютера за счет сведения процессов решения к логическим однообразным блокам; поверхностность получаемых знаний; потеря ценности духовного общения при чрезмерном увлечении общением посредством социальных сетей; снижение способности к самостоятельной обработке информации и формированию аналитических выводов. [4]

Чрезмерно развитые игровые мотивы, психическая вовлеченность в работу с компьютером обостряет невротические черты личности, приводя к болезненным состояниям.

Выводы:

1. Компьютерные технологии имеют специфические особенности: глобализация информации, мобильность её трансляции, актуальность, целевое моделирование, художественная выразительность, наглядность, эмоциональность, оперативность обратной связи, многоканальность её предоставления участникам обучения или игры. Основываясь на этой специфичности, компьютерные технологии включаются в систему воспитания и образования как особый фактор, влияющий на формирование личности.

2. Развивающемуся обществу нужны современно образованные, нравственные, предприимчивые и компетентные личности, способные самостоятельно принимать ответственные решения в ситуации выбора, отличающиеся мобильностью, конструктивностью, динамичностью, осознающие свою ответственность за судьбу страны.

Информационные технологии это лишь инструмент, который способствует становлению личности. Какую роль будут играть информационные технологии в жизни каждого человека - прогрессирующую или регрессирующую - это личное предпочтение каждого.

Список литературы

1. Артюхина А.С. Влияние современных информационных технологий на становление личности студентов средних профессиональных учебных заведений // Научное сообщество студентов XXI столетия. ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ: сб. ст. по мат. XI междунар. студ. науч.-практ. конф. № 11. URL: sibac.info/archive/humanities/11.pdf
2. Влияние гаджетов на развитие коммуникации, социализации и речи у детей раннего и дошкольного возраста URL: <http://cyberleninka.ru>
3. Консультация для родителей и педагогов по теме: "Социальная зависимость детей дошкольного возраста от гаджетов". URL: <http://doshkolnik.ru>
4. Отрицательные параметры влияния Информационных Технологий на формирование ценностных ориентаций молодежи. URL: <http://refleader.ru>