

Чекстере Оксана Юрївна

кандидат психологічних наук, старший науковий співробітник,
Інститут психології імені Г.С.Костюка НАПН України, м.Київ

ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНОГО НАВЧАННЯ І СПІЛКУВАННЯ НА ПРОЦЕСИ РОЗВИТКУ ДІТЕЙ

Комп'ютерні технології стали природною частиною життя сучасних дітей. Невміння працювати з комп'ютером і орієнтуватися в інтернет-просторі в сучасному суспільстві можна порівняти з неписьменністю. Разом з карантинном в наше життя стрімко зайшло онлайн-навчання дітей вже дошкільного віку. Відео уроки від фахівців переважно адресовані саме батькам, як джерело ідей занять з дітьми. Це гарна підмога поки недоступні дитячі садки і розвивальні центри. Завдяки онлайн-навчанню діти отримують приклад грамотного використання комп'ютера, навчаються працювати поки що з невеликими обсягами інформації, отримують практику спілкування і взаємодії з іншими дітьми. Саме онлайн-спілкування в період самоізоляції пом'якшує почуття самотності, зменшує тривоги і страхи.

Віддаючи належне привабливості віртуального світу, посиленню інтересу до його розвивально-навчального потенціалу, необхідно відзначити, що тривале перебування у віртуальному середовищі породжує феномени, які по різному трактуються педагогами, психологами, науковцями.

При тривалій взаємодії з віртуальним світом дитина впадає в змінений стан свідомості – психологічний транс. Застиглі обличчя та погляд на екран монітора, уповільнена реакція (або її відсутність) на зовнішні подразники - ось характерний вигляд дитини глибоко зануреної у віртуальне середовище. Реальність, як осмислена частина світу відбивається від особливого стану свідомості [2].

На жаль, сьогодні часто відбувається занадто швидке і раннє залучення дітей до яскравого, чарівного, барвистого світу, де можливо все, при цьому реальність починає наводити на них тугу, відчуження і навіть страх.

За В.М.Бондаровською, залежність від віртуальної реальності визначається не так кількістю часу, який користувач перебуває в мережі, як втратами в реальному житті, які передусім стосуються читання книг і періодичної літератури, “живого” спілкування; участі в житті своєї сім'ї, соціального життя і соціальних контактів (відвідування виставок, музеїв, концертів, спільних справ з друзями й іншими людьми), занять спортом, хобі та повноцінного відпочинку [1].

Сучасні діти ростуть, розвиваються й взаємодіють одночасно у двох світах – у реальному й віртуальному. І обидва ці світи впливають на психічні процеси, зміст і форму діяльності, формування особистості дитини. Дитина з одного боку змушена адаптуватися до умов життя, які постійно ускладнюються, а з іншого — відчуває внутрішню потребу зберегти свою індивідуальність, неповторність. Багато в чому становлення особистості залежить від того, якій реальності дитина віддає перевагу.

Нами була здійснена спроба провести порівняльний аналіз впливу реального й віртуального світу на види діяльності та процеси розвитку дітей.

У реальному житті дитина пізнає світ при безпосередній взаємодії з людьми, живою й неживою природою, намагається у процесі пізнання з'ясувати причинно-наслідкові зв'язки. Вона маніпулює реальними предметами, обстежує їх та явища навколишнього світу, й саме ці перцептивні дії дитини лежать в основі правильного сприймання простору. У віртуальному світі відбувається маніпуляція уявними предметами, заміна реального досвіду практичних дій символізацією, оперуванням знаковими моделями. Штучна реальність позбавляє дитину конкретно-чуттєвого досвіду, що перешкоджає розвитку дрібної моторики і мови [3]. Діти, хоча і мають необмежений доступ до безлічі культурних, наукових даних, засвоюють операції, які необхідно зробити, але не задають питання: «чому», не розглядають причинно-наслідкові зв'язки. Складається видимість придбаного досвіду, мудрості, що в змозі втамувати спрагу внутрішнього росту людини. Такі умови сприяють поверхневому, безвідповідальному ставленню до вчинків, до життя, перешкоджають дослідницькій діяльності.

Навчання у реальному світі передбачає наявність людини, яка навчає – батька або педагога, що передає дитині не тільки свої знання й уміння, але й свої переконання й моральні цінності. Віртуальний же світ існує за своїми законами, що не мають нічого спільного із загальнолюдськими соціальними і моральними традиціями, крім того формує неадекватні, викривлені моделі світу, хибні моральні уявлення та цінності.

Зір, слух і мова лежать в основі життя людини як адекватної соціальної істоти. Зорові і слухові процеси відіграють важливу роль у розвитку мозку, і формуванні міцних мовних навичок. Пізнати екранний світ (пощупати, понюхати, полизати, покрутити) у принципі неможливо. Звідси гальмування розвитку сенсорної системи, яке не може не відбиватися на розвитку центральної нервової системи. У дітей, що віддають перевагу віртуальному середовищу, мало спілкуються з навколишнім світом і людьми, мають недостатню мовну практику спостерігаються порушення фонематичного слуху і мови, а постійне навантаження на зоровий апарат, який ще не повністю сформувався, часто призводить до погіршення зору.

Споконвіків діти росли й розвивалися у русі. Саме завдяки власній руховій активності дитина відчуває здатність впливати на навколишнє середовище. У віртуальному світі обмеження рухової активності дітей, які проводять в нерухомій позі багато часу, призводить до рухової депривації, що впливає на психічний розвиток, зокрема, на формування «образу Я». Нездатність змінювати навколишнє середовище обумовлює виникнення фрустрації й пов'язаних з нею пасивності або агресії в поведінці дітей. Самообмеження руху призводить до виникнення тривожності, дратівливості, агресивної поведінки.

У віртуальному світі знімаються заборони і обмеження морально-етичного і соціального планів (зняття табу насилля, вбивств, руйнування; відсутність правових норм, що діють у реальності). Діти на підсвідомому рівні

відчужуються від фундаментальних речей: необхідності дотримання правил, неминучості покарання за агресивну поведінку і порушення закону, єдності просторово-часового континууму. Зацікавленість агресивними іграми призводить до того, що діти можуть спробувати застосовувати подібні методи розв'язання проблем у реальному житті.

У традиційній грі дитина отримує можливість відтворити основні смисли людської діяльності й засвоїти ті форми стосунків, які будуть реалізовані згодом, отримує навички соціальної взаємодії, вчиться стримувати себе, узгоджувати свою поведінку з діями партнерів, формує свою самооцінку в залежності від реальних успіхів і досягнень, позбавляється стресів і напруги. Тоді як комп'ютерні ігри сприяють засвоєнню агресивних форм поведінки, породжують підвищену тривожність, формують досягнення, які значущі тільки в контексті віртуального світу, знецінюють значимість оточуючих. Віртуальне середовище обмежує ініціативність дитини, воно дозволяє діяти тільки в рамках правил творців гри.

Творче мислення розвивається тільки на основі власної активності, уваги, живої зацікавленості реальним світом. У традиційній грі дитина має можливість змінювати правила й хід гри залежно від ситуації, проявляти самостійність та творчу активність. Віртуальні ігри відрізняються керованістю подій (можливістю зберігання параметрів у грі та «переграти» подію), прогнозованістю подій та можливістю вибору складових (рівня складності, супротивника, зброї, місця дії), наявністю факторів, неможливих у реальному світі: декількох життів, інших фізичних законів, (наприклад, гравітації чи швидкості) та відсутністю базових потреб (у сні, відпочинку, їжі). Комп'ютерні ігри навчають дітей жити за іншими правилами, де відсутня необхідність дотримуватися єдиних для всіх норм і законів, навіть законів природи.

У традиційній грі при узгодженні своєї ролі і ролі партнера запускається механізм розвитку децентрації. У віртуальній грі дитина перебуває у світі, який крутиться навколо неї: всі персонажі і декорації залежать від мене, всі вони до мене прив'язані, якщо мене звідти прибрати – вони перестануть існувати. Як би ми не повертали комп'ютерний світ, він завжди буде центрований на гравці, а позиція гравця незмінно егоцентрованою. Такий розподіл ролей у комп'ютерній грі, що нав'язується програмою, сприяє посиленню егоцентризму, гальмує розвиток децентрації.

Віртуальні ігри, надаючи готовий формат, гальмують розвиток уяви, образного мислення: картинки, об'єкти, що рухаються, натуральне зображення перешкоджають польоту фантазії дитини. Реальна гра передбачає «домислювання» ігрової ситуації, застосування уяви.

Віртуальний світ не має просторових меж, йому доступний будь-який ступінь свободи соціальних рамок, анонімність, можливість програвання різних ролей, різних життів. Поряд із цим електронна демократія, різноманіття інтерактивного спілкування, свобода творчої самопрезентації змінюються інформаційними шоками, поглинанням віртуальним спілкуванням, соціальним відчуженням. Вміння спілкуватися з реальним світом і реальними людьми в ньому уможливорює тільки живе спілкування, його дрібні штрихи не можуть

бути передані найточнішою машиною і якісним відтворенням. Вкрай важливим негативним наслідком необмеженого віртуального спілкування стає недостатність живого спілкування, порушення соціальної адаптації, а саме, неучасть у житті власної родини, невиконання повсякденних обов'язків, скорочення спілкування із друзями, мінімалізація соціальних контактів.

Як бачимо, природні умови життя дитини (реальний світ) у порівнянні з штучно створеним (віртуальний світ) є більш сприятливим середовищем для нормального повноцінного розвитку дитини. Хоча контрольована нетривала взаємодія дитини з віртуальним світом і може сприяти розширенню кругозору, та до певної міри розвитку уваги й пам'яті. Але якщо віртуальна реальність починає затуляти і навіть підмінювати реальний світ - порушення охоплюють практично всі сфери розвитку дитини, призводять до глибоких особистісних змін.

Література

- 1.Бондаровська В. М. Психологічні аспекти використання комп'ютера. Небезпека нових інформаційних технологій та розвиток здібностей дітей за допомогою комп'ютера // Психолог. – К. : Шкільний світ, 2005. – № 25 (169). – 64 с.
2. Галкин К. Ю. Зависимость от виртуальной реальности компьютера – новый вид зависимого поведения [Электронный ресурс] / К. Ю. Галкин. – Режим доступа : <http://www.psyinst.ru/library.php?part=article&id=1564h>
- 3.Кондратенко Л. О. Ілюзія спроможності //Нові технології навчання: психологічні проблеми : тези доп. наук.-практ. конф., (Київ, 15–16 трав. 2007 р.) / АПН України, Ін-т психології ім. Г.С.Костюка АПН України ; за ред. С.Д.Максименко, М.Л.Смульсон. – Житомир : ЖДУ ім. І.Франка, 2007. – 120 с.