

Кондратенко Л.О., Чекстере О.Ю. Проблеми когнітивного розвитку дітей у сім'ї в епоху інформаційно-комп'ютерних технологій/ Кондратенко Лариса Олександрівна, Чекстере Оксана Юріївна/ Сучасні тенденції психологічного розвитку сім'ї. Збірник наукових праць. Частина I. - Херсон: П.П.Вишемирський В.С., 2013. - с.169-175.

УДК 37.018.+37.015.3:159.955]:0.04

Проблеми когнітивного розвитку дітей у сім'ї в епоху інформаційно-комп'ютерних технологій.

Анотація.

В статті розглядаються проблеми, пов'язані із раннім залученням дітей до ІКТ, зокрема надмірне захоплення комп'ютером, наголошується на депривуючому впливі віртуального світу на когнітивний розвиток маленьких дітей. Сучасні батьки часто переоцінюють позитивний вплив так званих "розвиваючих" комп'ютерних програм і не приділяють достатньої уваги навчінню дитини взаємодіяти з реальними людьми та предметами у реальному світі, замінюючи його квазіспілкуванням та квазіманіпулюванням у світі ірреальному.

Abstract.

The article deals with the problems associated with early involvement of children in ICT, including over reliance on computer deprived emphasizes the impact of the virtual world on the cognitive development of young children. Modern parents often overestimate the positive impact of the so-called "developing" software and not paying enough attention to the child learning to interact with real people and objects in the real world, replacing it with quasi intercommunication and quasi manipulation in world unreal.

Постановка проблеми. Сучасна сім'я як і все суспільство в цілому зазнає значного впливу інформаційно-комп'ютерних технологій. Іноді здається, що комп'ютери, телефони, радіо і телебачення із простих технічних засобів поступово перетворюються на якісь новітні божества для задоволення потреб яких тільки й існують люди. Світ водночас розширюється до меж пізнаного всесвіту і звужується до екрана телевізора, планшета, айпода, айфона, смартфона та іже з ними. Люди частіше спілкуються в чаті, аніж розмовляють за сніданком в колі сім'ї (якщо зараз взагалі залишилось таке поняття як "сімейні" сніданки, обіди та вечері), сидять на "однокласниках", замість того, щоб прийти на зустріч у рідну школу, спостерігають он-лайн за сафарі в Африці не в змозі відірватися від екрану і принести хліб із сусіднього магазину. Мобільний телефон став майже невід'ємною частиною людини, без якого вона відчуває свою практично загубленість у натовпі[2,3,4,11,12,16].

Висвітлення проблеми в науковій літературі. Нова інформаційна реальність викликає значне зацікавлення у широкого кола науковців. Так аналізу впливу нових інформаційних технологій на психічні процеси людини присвячені роботи таких вчених, як С.К.Акімова, Ю.Д.Бабаєва, О.П.Белінська, Ю.А.Бубеєв, В.М. Бондаровська, О.Є.Войскунський, У.Ешбі, А.Є.Жичкіна, В.В.Козлов, М.М.Назар, О.В.Смислова, О.Г.Шмельова, К.Янг та інші. Дослідники все частіше відмічають негативний вплив нових інформаційно-комп'ютерних технологій на сімейні стосунки й умови виховання дітей (О.П.Белінська, Т.Ю.Больбот, К.Керделлан, К.Є.Кузьміна, Р.Пацлаф, Л.Н.Юрьєва). У багатьох родинах у зв'язку з надмірною зайнятістю батьків або їх некомпетентністю в питаннях виховання, комп'ютер підмінює функцію дорослого як джерела знань і інформації для дитини. З'являється тенденція до занадто раннього залучення дітей до віртуального світу, яке стає чинником комп'ютерної депривації, що зачіпає когнітивний, соціальний, емоційний, руховий і інші аспекти особистісного розвитку дитини(М.Афанасьєва, Т.Катрін, К.Суханова, В.М.Бондаровська, К.Керделлан, О.Є. Шерстнева)

Мета статті: проаналізувати проблеми когнітивного розвитку дітей у сім'ї, викликані надмірною вірою батьків у розвиваючі можливості інформаційно-комп'ютерних технологій.

Виклад основного матеріалу. Перші наслідки електронного впливу на суспільство були помітні відразу після рішучого вторгнення багатoprogramного телебачення в життя суспільства[10,13,14], яке дозволило отримувати бажану інформацію не звертаючись до книжок. Уже на цьому етапі інформацію перестали добувати, а почали її пасивно споживати. Відмінність телеекранного інформування від традиційного пошуку полягає в неможливості зупинки і перевірки її блоків. Телеекранна інформація завжди з одного боку цілісна, кристалізована, а з другого - плинна, її неможливо затримати, розкласти на елементи, продумати та систематизувати. Таким чином на думку Афанасьєва М., Катрін Т. та Суханова К. запускався "процес інфантилізації дорослої людини, для якої ставав неважливим саморозвиток, а наявність власних ідей і думок перестала виступати необхідним атрибутом дорослості"[1]. З появою Інтернету проблема інфантилізації дорослих ще більш зростає і перейшла в нову фазу, коли, здавалося б зрілі молоді люди під впливом ігор перетворювались на малюків не здатних розрізняти реальність і віртуальність. Такі "дорослі діти" не відчуваючи небезпеки ранньої "комп'ютеризації" (адже вони самі знаходяться за образним висловом "в сетях сети") майже з пелюшок залучають до інформаційних технологій і своїх дітей.

Водночас, як свідчать результати опитування проведені Інститутом Горшеніна у березні 2013 року для української молоді сім'я залишається важливою складовою їх життя і за важливістю навіть переважає кар'єрне зростання. Так 65% опитуваних надали перевагу інтересам майбутньої сім'ї перед досягненням успіху на роботі і тільки 19% на перше місце за особистісною важливістю поставили успішне працевлаштування

Дані опитування є достатньо репрезентативними, оскільки було опитано 2000 респондентів у віці від 15 до 21 року і погрішність репрезентативності не переважала 2.2%. [8]

З результатів цього опитування можна зробити висновок, що молоді люди продовжують позитивно ставитись до сімейних цінностей і залучають своїх дітей до ІКТ лише через брак розуміння, адже якщо ми зайдемо до Інтернету (де такі батьки в основному шукають поради щодо виховання), то побачимо, що система досить потужно фільтрує інформацію про негативні та позитивні сторони спілкування дитини з комп'ютером і на одну наукову статтю про негативний вплив комп'ютера знайдеться не менше п'яти - про позитивний. І навряд чи молода людина зверне увагу на те, що серед позитивних статей значний відсоток складають псевдонаукові, які за наукообразним фасадом ховають просту рекламну цінність, а інші наголошують лише на одній стороні - широких можливостях які надають ІКТ і старанно оминають питання - яку ціну за ці можливості доводиться платити. [5,9,17,18] В консультативній роботі одного з авторів був випадок шестирічного хлопчика із нормальним інтелектом, який прибив руку своєї молодшої сестрички гвіздками до столу. При цьому він не був садистом і не збирався мучити дитину. Він просто з нею грався, повторюючи прийоми, які він із своїх улюблених комп'ютерних ігор, а те, що сестричка кричало його не збентежило через те, що і там жертви кричали: "Але це ж нічого не означає, - запевняв хлопчик. Їм же насправді не боляче".

Слід відмітити, що негативний вплив комп'ютерних ігор на емоційний світ дітей та їх розуміння подій у соціумі визнають навіть найпалкіші прихильники використання ІКТ на ранніх етапах розвитку дітей. Але всі поради зводяться до того, що батьки повинні відслідковувати, якими іграми користуються їхні нащадки. Звичайно така порада слухна. Та реалізованою вона може бути лише стосовно найменшеньких. Як тільки малюк навчиться виходити в Інтернет будь-який контроль виявиться умовним.

Однак, якщо вплив агресивних ігор на соціальний та емоційний розвиток дитини хоч якось та враховується, нажаль, повз увагу батьків практично повністю проходить така проблема як депривація когнітивного розвитку дітей та затримка становлення децентрації в процесі спілкування з комп'ютерною реальністю.

Простий аналіз літератури з проблем когнітивного розвитку дітей покаже, що більшість дитячих психологів одноставно вважали необхідною умовою успішного формування основних когнітивних показників маніпулювання реальними предметами у реальному світі. Майже з перших днів після народження дитина намагається здобути знання про властивості предмета в практичних діях із цим предметом. Зовсім маленькі тягнуться до підвішених над ліжечком іграшок, підростаючи намагаються скласти пірамідку, штовхають машинку, потім - катаються на велосипеді, бігають з м'ячем, тобто, як вважав С.Л. Рубінштейн, дитина «пізнає простір у міру того, як вона ним оволодіває»[15; с. 271.].

Просторова орієнтація починається з практичного освоєння простору і оволодіння спочатку власним тілом, як системою відліку, потім орієнтацією відносно іншої людини, тобто перенесення системи відліку із себе на іншого, і лише потім опанування орієнтації відносно предметів. Просторові уявлення, що формуються в дитини, знаходять своє віддзеркалення і подальший розвиток в образотворчій, конструкторській, побутовій, а головне – в ігровій діяльності дітей. Якісні зміни при формуванні просторового сприйняття пов'язані з розвитком мови в дітей, з розумінням і активним вживанням ними, як правило, у сюжетно-рольовій грі, словесних позначень просторових стосунків.

Активне діяння в просторі завжди лежало в основі розвитку просторового мислення і просторової децентрації.

В роботах таких відомих психологів як Л.С Виготський, О.Р. Лурія, О.В.Запорожець, Л.А. Венгер та їх співробітників було встановлено, що в основі розвитку сприймання простору лежить формування в дітей специфічних перцептивних дій - дій, спрямованих на обстеження предметів і явищ навколишнього світу. Дійсно, «...дитина спочатку пізнає світ ротом, потім - руками і вже потім зір закладає основні камінці тієї будівлі сприймань, яка повністю розгортається лише в значно пізнішому віці», - відзначав О.Р. Лурія в спільній роботі з Л.С.Виготським «Етюди з історії поведінки: Мавпа. Примітив.

Дитина.» [6; с.133]. Розвиток сприймання дитини неможливий без підтримки цього процесу руховою активністю. Обмеження рухової активності дітей, які надмірно захоплені іграми у віртуальному просторі й проводять в нерухомій позі багато часу, приводить до рухової депривації.

У нормальній ситуації розвитку дитина відчуває свою здатність впливати на навколишнє середовище за допомогою власної рухової активності.

Маніпулювання іграшками, вказівно-прохальні рухи, мова – всі ці дії дітей дають їм можливість на власному досвіді переконатися в тому, що їх вплив на оточення може мати відчутний результат. Нездатність змінювати навколишнє середовище обумовлює виникнення фрустрації й пов'язаних з нею пасивності або агресії в поведінці дітей[19]. Обмеження дітей у прагненні бігати, плазувати, стрибати, кричати приводять до виникнення тривожності, дратівливості, агресивної поведінки.

Райнер Пацлаф відзначає, що перебуваючи перед екраном телевізора або монітора комп'ютера, дитина позбавлена руху - найважливішого виду її активності. Таке позбавлення, «обкрадання», підкреслює Р.Пацлаф, у дитячому віці викликає настільки тяжкі наслідки, що слід характеризувати його як насильство[13].

Як бачимо, усе, що дитина сприймає в перші роки свого життя, вона сприймає всією своєю суттю й все, що вона робить, накладає свою печатку на її організм аж до структури окремих органів, тому що вона повністю ототожнює себе з тим, що несе їй світ. Всі психічні процеси дитини, її тіло формується під впливом почуттєвих вражень і діяльності, стимульованої ззовні.

Отже, для дитини існує тільки один світ — світ тілесного досвіду, і цей досвід відключається на час її занурення у віртуальний простір. Реальність екрану й реальність кімнати не утворюють нерозривної єдності, куди дитина могла б включитися реально, і тому настає патологічне розщеплення процесу сприймання на сферу, де можлива повна активність і маніпуляції реальними предметами, і сферу, де відбувається маніпуляція уявними предметами у

віртуальному просторі (при віртуальній грі) або просте спостереження за ними (при перегляді телевізора). По суті під час сидіння перед монітором відбувається депривація як сприймання, так і фізичного руху, а тому й час, витрачений на таку квазидіяльність, не просто пропадає марно, а й затримує природні процеси розвитку. Водночас, оскільки лише в процесі оволодіння простором проходить формування в дитини такої важливої властивості як децентрація, надмірне захоплення перебуванням у віртуальному просторі призводить як до депривації просторового сприймання, так і до уповільнення розвитку загальної здатності до аналізу побаченого, та адекватного відображення цього бачення у власній свідомості, що кінець-кінцем може стати причиною недостатності аналітико-синтетичного мислення. Натомість зберігається притаманна малюкам егоцентрована позиція переосмислення навколишнього світу, бачення його виключно з точки зору внутрішнього "Я", а процес децентрації не тільки затримується на роки, а й взагалі не досягає свого нормального розвитку.

Висновки. Як бачимо, раннє залучення дітей до віртуального світу є чинником депривації, що зачіпає когнітивний, соціальний, емоційний, сенсорний, руховий і інші аспекти особистісного розвитку дитини.

Література

1. Афанасьева М., Катрин Т., Суханова К. Особенности структуры семьи в современном культурном контексте. Возможности консультирования, /М. Афанасьева, Т. Катрин, К. Суханова // Журнал практической психологии и психоанализа, [Електронний ресурс] .- 2008. - № 2 . - Режим доступу: <http://psyjournal.ru/psyjournal/articles/detail.php?ID=2629>
2. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Интернет и личность // Тезисы докладов Международной конференции «Интернет. Общество. Личность». - С.-Петербург, 1999.- С.304-305.
3. Бережковская Е. Мобильная зависимость //Школьный психолог. – 2006. - №5. – С. 2-7

4. Ботьбот Т.Ю., Л. Н. Юрьева. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика. // Т.Ю. Ботьбот, Л. Н. Юрьева — Днепропетровск: Пороги, 2006. — 196 с.
5. Бондаровська В. М. Психологічні аспекти використання комп'ютера: Небезпека нових інформаційних технологій та розвиток здібностей дітей за допомогою комп'ютера // Психолог. — К.: Шк. світ, 2005. — № 25 (169). — 64 с., с. 32.
6. Выготский Л. С., Лурия А. Р. Этюды по истории поведения: Обезьяна. Примитив. Ребенок. - М.: Педагогика-Пресс, 1993. - 224 с.
7. Діти в інтернеті: як навчити безпеці у віртуальному світі: посібник для батьків / І. Литовченко, С. Максименко, С Болтівець [та ін.]. — К.: ТОВ “Видавничий будинок «Аванпост-Прим»”, 2010. — 48с.
8. Для української молоді сім'я важливіша за кар'єру. [Електронний ресурс].- Режим доступу: <http://thekievtimes.ua/society/221816-dlya-ukrainskoj-molodezhi-semya-vazhnee-karery.html>
9. Керделлан К. Дети процессора: как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых / Кристин Керделлан, Габриэль Грезийон ; пер. с фр. А. Луцанова. — Екатеринбург : У-Фактория, 2006. — 272 с.
10. Коллиас Константин .Кризис современной семьи [Електронний ресурс]. - Режим доступу: <http://www.matrony.ru/krizis-sovremennoj-semi/>
11. Корытникова Н.В. Интернет-зависимость и депривация в результате виртуальных взаимодействий / Н.В. Корытникова // Социс. Социологические исследования . — 2010 . — № 6 . — С. 70-79.
12. Корягина О.П. Проблемы мобильной зависимости и причины их возникновения // Вопросы психологии. — 2006. - №1. — С.14-19.
13. Пацлаф Р. Застывший взгляд / Райнер Пацлаф [пер. с немецкого В. Бакусева] — М.: Эвидентис, 2003. — 224 с.
14. Петрунько О. Діти і медіа: соціалізація в агресивному медіа середовищі: Монографія. — Полтава: ТОВ НВП «Укрпромторгсервіс», 2010. — 480 с.

15. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии: В 2-х томах: Т. 1. - М.: Педагогика, 1989. - 486 с.
16. Тендрякова М. В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства / М. В. Тендрякова // Культурно-историческая психология. – 2008. – №2. –С. 60–68.
17. Фомичев В.А., Фомичева О.С. Новые теории и методы раннего позитивного развития интеллекта детей в информационном обществе/В.А.Фомичев, О.С.Фомичева//Education technology & Society.- 2001.- № 4 (2). - С.180-193.
18. Фомичева Ю. В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю. В. Фомичева, А. Г. Шмелев, И. В. Бурмистров // Вестник МГУ. – Сер 14 : Психология. – 1991. – №3. – С. 27–39
19. Шерстнева О. Е. Негативное влияние компьютерных игр: личностные деформации дошкольника // Психология. – Пермь. – 2008. – № 16. – С. 40–44.