

Информационная социализация детей дошкольного возраста

Научный руководитель – Новикова Лариса Васильевна

Власуков Владимир Андреевич

Студент (бакалавр)

Санкт-Петербургский государственный университет, Факультет социологии, Кафедра теории и истории социологии, Санкт-Петербург, Россия

E-mail: tigrenok_1997@mail.ru

Интернет, как пишет ведущий современный английский социолог Энтони Гидденс, «стал самым быстроразвивающимся за всю историю человечества средством передачи информации». Он меняет «наше мышление и восприятие окружающего мира» [1, 51], став «центром революции в сфере коммуникаций». «Мы живем в эпоху всеобщей взаимосвязи, когда люди по всему земному шару стали участниками единого информационного миропорядка» [1, 396].

Влияние интернета на социализацию детей пока недостаточно изучено, в то время как воздействие данного агента может **формировать картину мира и систему жизненных ценностей**. Появляются «новые компоненты индустрии досуга и портативные средства трансляции информации», создающие «благоприятные условия для обогащения словарного запаса, овладения широким кругом информации», развития «поисковой и ориентировочной деятельности». Именно поэтому в научной литературе появилось понятие «**информационной социализации**» [2, 152].

Современные технологии увеличивают «возможности получения и переработки информации (разные способы презентации информации)», изменяют «коммуникативный опыт (появляются новые формы и нормы общения)», создают «новые возможности игры». Есть ряд ученых, специально изучающих игровую деятельность пользователей интернета. Эта тема очень актуальна, так как игра на компьютере стала частью современной как детской, так и взрослой культуры. Созданы разные типологии данного вида деятельности. Основной критерий - жанровый: например, «развивающие игры, бродилки, стратегии, квесты, ролевые и т. д.».

В отечественной научной литературе широко известна классификация игр А. Г. Шмелева, основанная на учете психических функций, включенных в процесс игры. Приведем некоторые примеры типов игр по Шмелеву: 1. игры для стимулирования «формально-логического и комбинаторного мышления»; 2. «азартные игры, требующие от игрока интуитивного, иррационального мышления»; 3. «спортивные игры» для тренировки «сенсомоторной координации, концентрации внимания, быстроты реакции»; 4. «игры-тренажеры» для развития основ профессиональной деятельности или отдельного профессионального навыка и проч. В классификацию А. Г. Шмелева однако «не вошли ролевые и обучающие игры».

Исследователями Е. О. Смирновой и Р. Е. Раевой были «выделены обучающие игры-программы с игровым элементом», способствующие развитию ребенка и «организации работы при взаимодействии с компьютером», в также игры-программы, «формирующие и позволяющие изучать различные психические процессы» [2, 154-155].

Риски информационной (виртуальной) социализации дошкольников одними из первых в отечественной научной литературе около десяти лет назад были исследованы рядом молодых специалистов на примере двух различных по природным и социально-экономическим характеристикам регионов - г. Соснового Бора Ленинградской области и г.

Железногорска Красноярского края [3]. Они провели исследование по изучению «особенностей воздействия различных каналов социализации на детей пяти-шести лет». Объектом исследования стала «деятельность ребенка вне дошкольного образовательного учреждения». Предметом научного интереса стал «процесс формирования личности дошкольника в условиях стихийной социализации».

Выяснилось, что **ведущий тип активности современного дошкольника вне стен детского образовательного заведения - компьютерная игра.** Он знакомится с виртуальным миром двумя способами: через наблюдение за родителями и посредством «прямого контакта с киберпространством» в процессе игровой деятельности.

В процессе опроса получены данные о времени виртуальных занятий детей:

«2-3 часа в день проводят за компьютерами 68,2 % детей; 30-60 минут в день - 13,6 %; от 2 до 4 часов в неделю - 8,3 %; не более часа в неделю - 4,7 %, и только 5,2 % вообще не играют».

Только «15,3 % родителей специально отслеживают время игры». Большинство детей используют интернет **бесконтрольно.**

«Детям пяти-шести лет нравятся следующие игры: «стрелялки» (взрослые игры) - 42,3 %, «гонки» - 21,5 %, «бродилки» - 18,4 %, «стратегии» - 11,6 %.

К сожалению, в развивающие игры играет только 7,2 % дошкольников.

Отмечено огромное воздействие виртуального мира на модели поведения дошкольников. Излишнее воздействие на ребенка виртуальной реальности приводит к формированию эмоциональной неустойчивости, раздражительности, капризности, эгоистической направленности, несдержанности, непослушания, черствости [3,106-108].

Исследование информационных предпочтений современных дошкольников показало, что «информационный мир» детей связан с развитием познавательных способностей и навыков общения. **Благодаря новому агенту в лице интернета формируются, при тщательном выборе родителями и педагогами информационных каналов, нравственные поведенческие нормы и ценности.** Информационное пространство ребенка-дошкольника формирует взрослый. При всех сложностях и проблемах остается несомненной роль информационной социализации в жизни дошкольника со всеми ее приобретениями и потерями. Знание и понимание всех ее аспектов поможет выстроить процесс современной социализации детей в нужном для формирования активной, образованной, творческой и нравственной личности направлении [2, 160-161].

Источники и литература

- 1) Гидденс Э. Социология / При участии К. Бердсолл. М.: Едиториал УРСС, 2005. – 629 с.
- 2) Голубева Н.А. Особенности информационных предпочтений современных дошкольников // Мир психологии. Московский психолого-социальный университет. 2015. № 1. С.153-163.
- 3) Шерстнев, О.Е. Шерстнева, С.Н. Шишкин. Риски стихийной социализации дошкольника в современных условиях / Проблемы социально-экономического развития Сибири. № 1. 2008. С. 105-111. Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary25578741_57629525.pdf. Дата обращения 20.02.18.