**ВЛИЯНИЕ СРЕДСТВ МАССОВОЙ**

**ИНФОРМАЦИИ И КОММУНИКАЦИИ**

 **НА ПОДРАСТАЮЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ.**

НАУЧНО – ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ

РАБОТА

ГБПОУ ВО «Калачеевский аграрный техникум»

преподаватель информатики Губанова Наталья Александровна.

**Содержание**

Введение ……………………………………………………………………………………………...3

Раздел I Теоретические подходы к изучению влияния средств массовой информации и коммуникации на подрастающее поколение ………………………………………………………5

1.1 **Психолого-педагогический аспект внедрения НИТ……………………………………………5**

1.2 Влияние информационной среды на подрастающее поколение…………................................7

1.3 Интернет-коммуникация и язык. Влияние Интернета на живую коммуникацию…………11

Раздел II Исследование влияния средств массовой информации и коммуникации на подрастающее поколение…………………………………………………………………………..13

2.1 Исследование влияния средств массовой информации и коммуникации на подрастающее поколение учеными зарубежных стран……………………………………………………………13

2.2 Исследование влияния средств массовой информации и коммуникации на подрастающее поколение учеными России………………………………………………………………………..15

2.3 Анализ анкетирования наиболее популярных видов деятельности в структуре досуга ребенка………………………………………………………………………………………………20

2.4 Анализ влияния компьютерных технологий, а именно Интернета и компьютерных игр на развитие личности подростков и формирование у них компьютерной зависимости………………………………………………………………………………………….24

Раздел III Рекомендации для улучшения влияния средств массовой информации и коммуникации на подрастающее поколение……………………………………………………...29

3.1 Законодательное обеспечение информационной безопасности детей………………………29

3.2 Меры по профилактике зависимости от современных технологий…………………………31

Заключение…………………………………………………………………………………………..33

Список использованных источников………………………………………………………………36

**Введение**

Последнее десятилетие значительно ознаменовалось стремительным развитием современных технологий. Современные технологии начинают включать в себя новые образовательные технологии, которые с помощью компьютера эффективно и качественно меняют  материал культурного содержания. Интернет, электронная почта, цифровое телевидение твердо заняли место в нашей жизни, что часто перемещает на второй план устоявшиеся средства массовой информации, особенно у подрастающего поколения. Общение перестает быть односторонним, в нем проявляется элемент интерактивности. Вопрос о влиянии современных технологий на подрастающее поколение предстает в новом свете. Объем информации, доступен каждому подростку в наше время, он возрастает во много раз, распространение новостей многообразно и очень стремительно. Сгруппированный во всемирную паутину текст, покрывается гипертекстовыми полями, в нем появляются новые созданные «кем-то» беспрепятственные связи, он совсем теряет слова автора и смысловую законченность выстроенную автором.

Исследуя влияние современных технологий на подрастающее поколение, дозволительно рассматривать Интернет в качестве характерной среды формирующей общественные отношения. Разумеется, современные технологии играют значительную роль в жизни подростков – это и средство общения, и источник информации. Исследование социокультурной ситуации в постсоветской России показывают что, усиленное развитие медиакультуры, а особенно аудиовизуальной (кино, видео, компьютерные игры, спутниковое телевидение), очень активно влияет на подрастающее поколение, на их общественное сознание как мощное средство информации, как фактор развития у подростка творческих способностей. На сегодняшний день, очевидно, что интернет, компьютер, смартфон предоставляют подростку право индивидуального общения в интерактивном режиме как для познания интересующей информации, так и для реализации своих творческих идей.

Каждый понимает, что развитие технологий – это неотъемлемая часть современной жизни. Сейчас уже никто не представляет свою жизнь без интернета, компьютера, сотового телефона и так далее. Но, к сожалению, многочисленные исследования показывают, что идет значительное влияние современных технологий на подрастающее поколение. В условиях сложных социально-экономических процессов, которые происходят в обществе, значительно сократились воспитательные функции в образовательных учреждениях и семьях. Общение детей с родителями уходит на второй план. Отсюда – высокое влияние современных технологий на процесс формирования мировоззрения у подрастающего поколения.

Нельзя не заметить, что многие подростки становятся, зависимы от компьютерных игр, телевидения, социальных сетей.  Компьютерные игры с точки зрения медицины ухудшают зрение, а также ожесточают и порождают агрессию, спутниковое телевидение с многоканальной системой зачастую транслирует передачи с разрушающим содержанием для психики, а на возрастное ограничение только малая часть обращает внимание, а социальные сети заменяют живое общение, на виртуальное.

В связи с этой зависимостью у подростков, становится затруднительно их заинтересовать занятиями в учреждениях дополнительного образования (спортивные секции, творческие кружки). Ведь средства современных технологий – это легко, быстро, красиво, а занятие в футбольной секции - это труд. Если в современной технологии, результата можно достичь простым нажатием кнопки, то здесь для достижения результата потребуется усилие и время.

Конечно, не удастся совсем ликвидировать из жизни подростков современные технологии, но оградить их от информации разрушающей их психику нужно обязательно. И в первую очередь это должно быть приоритетным для родителей, педагогов и других специалистов, которые занимаются с подрастающим поколением, воспитывая в них духовно нравственные ценности и развивая их способности. Главная ответственность за то, как развивается ребенок, накладывается на  родителей. Именно они обязаны увидеть задатки и стремления своего ребенка, чтобы как можно раньше определится, с опытным преподавателем не только за профессиональное развитие способностей, но и за воспитание духовно – нравственных ценностей. Но, к сожалению, зачастую родители пассивно относятся к учреждениям дополнительного образования, которые не хотят брать на себя ответственность, мотивируя тем, что достаточно и общеобразовательной школы. Здесь возникает необходимость донести до общества в целом, важность учреждений дополнительного образования в современном мире. Объяснить, что ребенок не может быть предоставлен самому себе, когда для него становятся свободны всевозможные современные технологии. Подрастающее поколение, у которых ещё не сформированы духовно – нравственные ценности, не всегда смогут различить истину от обмана, материальные блага от настоящих ценностей. С этим связанно то, что они начнут воспринимать из интернета, телевидения, компьютерных игр разрушающую духовно – нравственные ценности информацию.

**Раздел I Теоретические подходы к изучению влияния средств массовой информации и коммуникации на подрастающее поколение.**

* 1. **Психолого-педагогический аспект внедрения НИТ**

Внедрение НИТ в процесс обучения необходимо проводить с учетом специфики развития психических процессов, которые выступают в качестве первичных регуляторов поведения человека, и именно на их основе происходит формирование знаний, умений и навыков (ЗУН).

Важно отметить, что само овладение компьютерной грамотностью требует от учащихся относительно высокого уровня умственного развития, гибкости мышления и хорошей памяти. Без этих психофизиологических предпосылок очень сложно рассчитывать на овладение азами взаимодействия с новыми техническими средствами и, следовательно, становится невозможным применение новых информационных технологий в процессе обучения. Таким образом, возрастает значение врожденных психофизиологических особенностей человека в современном образовательном процессе.

При работе с компьютером большое значение имеют и личностные особенности учащихся, приобретённые ими к данному моменту. Это такие личностные характеристики, как внимательность, аккуратность, тщательность, добросовестность и другие. Формирование этих качеств зависит, прежде всего, от желания и настойчивости самих учащихся, от той среды, в которой они живут.

Изучение вопроса о половых различиях при использовании компьютерных технологий выявило тенденцию к доминированию мужчин в компьютерной индустрии и образовании. Существуют также половые различия и в мотивации освоения новых информационных технологий.

Сам компьютер перестаёт быть только средством обучения, но и становится мощным фактором, влияющим на формирование личности учащегося. При этом надо учитывать, что интенсивное использование НИТ может оказывать как положительное влияние на личность учащихся (развитие памяти, творческого мышления и воображения, независимость характера), так и отрицательное (расшатывание моральных норм, интровертированность, погруженность в собственные переживания, холодность и не эмоциональность в общении, склонность к конфликтам, эгоцентризм, недостаток ответственности и т. д.). В случаях злоупотребления СНИТ возможно и нанесение вреда физическому здоровью человека.

Развитие новых информационных технологий породило такие новые негативные психологические явления как «компьютерная тревожность» и «компьютерный стресс».

Под компьютерной тревожностью, как правило, подразумевается страх, возникающий при работе на компьютере или при размышлении о ней. Вполне закономерно, что именно уровень компьютерной тревожности у человека во многом определяет успешность обучения работе на компьютере. Наличие компьютерной тревожности значительно снижает компьютерную грамотность и интерес к работе на компьютере, формируется отрицательное отношение к самому компьютеру. Важно заметить, что компьютерная тревожность свойственна не только учащимся, но и педагогам, особенно педагогическим кадрам старших возрастов.

Крайней формой компьютерной тревожности является так называемый «компьютерный стресс».

Сильной стороной новых информационных технологий является то, что они позволяют одновременно задействовать в процессе обучения максимальное число каналов восприятия у учащихся. А, как известно, наибольшее влияние на человека оказывает та информация, которая воздействует одновременно на несколько органов чувств, и запоминается она тем лучше, чем больше каналов восприятия было активизировано. И именно НИТ позволяют одновременно и комплексно задействовать все основные каналы восприятия, что, конечно, благоприятно сказывается на эффективности обучения.

Положительным моментом внедрения компьютерных технологий в деятельность учебных заведений является и преимущественно высокая заинтересованность современных учащихся в освоении новых программно-аппаратных средств. Это приводит к повышению у учащихся мотивации к обучению, создаёт благоприятный фон для образовательной деятельности.

Внедрение НИТ в процесс обучения корректирует роль учителя в образовательном процессе. Учитель превращается из авторитетного источника знаний в проводника-наставника, который помогает учащимся ориентироваться в глобальном информационном поле. Кроме этого, освоение информационных технологий современным учителем способно значительно облегчить труд педагога, сделать его работу творческой и интересной.

Для педагога компьютер предоставляет следующие уникальные возможности:

- компьютер становится источником учебной информации и в этом качестве всё больше заменяет традиционный источник знаний - книгу (хотя в связи с этим и встаёт вопрос о качестве такой замены);

- компьютер выступает в роли наглядного пособия;

-   компьютер формирует эмоциональное отношение учащихся к учебной информации;

- компьютер усиливают интерес учащихся к учебе;

- компьютер делают доступным для учащихся сложный для них материал;

- компьютер активизируют познавательную деятельность учащихся и способствуют сознательному усвоению учебного материала;

- компьютер выступает в роли тренажёра для развития желательных навыков у учащихся;

- компьютер позволяет индивидуализировать обучение, выбирая способы, приёмы и темп обучения в соответствии с индивидуальными различиями учащихся;

- компьютер являются средством повторения, обобщения, систематизации и контроля знаний, умений и навыков у учащихся.

В этих новых реалиях сам учитель должен достаточно хорошо владеть общими навыками работы с компьютером  и правильно осознавать свою изменившуюся роль в образовательном процессе.

Надо отметить, что многие психолого-педагогические проблемы, связанные с массовым внедрением новых информационных технологий в процесс обучения ещё остаются неизученными или исследованы крайне слабо.

На текущий момент в системе российского образования сложилась устойчивая тенденция к расширению использования информационных и телекоммуникационных технологий в образовательном процессе. Развитие информационных технологий приводит к пересмотру содержания образовательного процесса и  дает широчайшие возможности как для уже существующих форм и методов обучения, так и для внедрения новых, инновационных. Всё это позволяет повысить качество образования, а повышение качества образования на основе НИТ создает условия для ускорения процессов внедрения передовых достижений информационного общества во все сферы общественной жизни.

* 1. **Влияние информационной среды на подрастающее поколение.**

Развитие информационных технологий в последнее десятилетие, их стре­мительное проникновение в различные сферы жизни влияют на развитие лич­ности современного ребенка, значительно расширяют его образовательно-воспитательные возможности, систему коммуникации, досуга.

Информационные технологии в стремительно изменяю­щемся мире становятся все более значимым фактором существования и разви­тия детей и подростков, когда складываются отношения с социальным окруже­нием. Современные информационные технологии существенно трансформиро­вали структуру их досуга, в особенности это касается мальчиков и девочек 12-13 лет, так как именно в этом возрасте дети увлечены компьютерными играми больше, чем в более старшем возрасте. В целом перестраивается информацион­ная среда, изменяются характеристики учебного процесса.

Дошкольники более чувствительны к воздействию различных факторов среды, поскольку их организм находится в состоянии интенсивного развития. Именно в возрасте 5-6 лет формируется нормальная рефракция глаза, происходит переход физиологической дальнозоркой рефракции в нормальную – или близорукую, если к этому имеются генетические предпосылки или условия зрительной работы не соответствуют гигиеническим требованиям (низкий уровень освещенности, напряженная длительная зрительная работа на близком расстоянии, неразборчиво напечатанные текст и рисунки, неудобная поза и т.д.).

Интенсивно развивается костно-мышечная система, совершенствуется работа внутренних органов и коры головного мозга, формируются произвольное внимание и многие другие функции, определяющие общее развитие ребенка. Поэтому очень важно, чтобы занятия не оказали неблагоприятного воздействия на здоровье.

Вхождение юных россиян в интернет-пространство, согласно данным интервью, изменило не только источники информации, медиасреду, но и весь их образ жизни. Подростки не просто пользуются Интернетом, они живут посредством его. Это  среда обитания, способ жизни при содействии информационных технологий.

Подрастающее поколение с большим опережением живет по данной модели, используя для принятия решений коммуникацию со сверстниками и взрослыми. Помимо реального общения – это интернет-коммуникация, которая у подавляющего большинства подростков, как показали массовый опрос и интервью, на первом месте. Подростки, у которых есть техническая возможность, находятся в непрерывном интернет-контакте с друзьями, даже на школьных переменах и уроках.

Происходит постоянное расширение информационного и жизненного пространства юных россиян. Современное интернет-поколение можно охарактеризовать как глобальных детей, у которых неограниченные возможности получения и переработки информации, знаний. При этом благодаря открытой и всеобъемлющей информации в Интернете дети стали практически независимы от взрослых в получении интересующих их сведений и знаний. Если в 2005 г. 31,7% респондентов отмечали, что не смогли найти интересующую их информацию, то в 2012 году – это 22%.

Отчетливо прослеживается стремление подростков к самостоятельному выбору информационных каналов и форм получения сведений.
Интернет переструктурировал информационное пространство российских подростков. В поисках информации в совокупности используется  многообразный спектр коммуникационных источников и механизмов, образующих медиасреду. Если в 1998 и 2005 году на первое место вышли межличностные каналы информации (сверстники, родители, учителя), то в 2012 году со значительным опережением лидируют компьютерные источники, Интернет – 72%. Это двукратное увеличение по сравнению с 2005 г. (30,9%).

При этом происходит девальвация большинства существующих средств массовой информации в сознании подростков. Произошло сокращение выбора числа значимых для подростков источников информации в среднем с 6 в 1998 г. до 3,5 в 2012 г. Многие отмечают один источник получения важной для них информации – Интернет. Телевидение, перестав, как некогда, доминировать среди каналов значимой информации (пятое месте после Интернета, друзей, учителей/школы и родителей), начинает играть роль канала спонтанного информирования  в сфере развлечения,  занимая второе место после живого общения со сверстниками, при этом снизившись с 76, 7% (1998 г.) до 56% (2012 г.).

Интернет вбирает в себя и интегрирует другие каналы в единую медиасреду. Чаще всего подростки попадают не на сами источники в их оригинальной форме, а на актуальные и интересные для них фрагменты. Важнейшими характеристиками современного состояния информационного пространства являются текучесть, диффузность, хаотичность. Каналы информации и коммуникации также зависят от влияния неоднородной социальной среды, которая сохраняет разнообразные медиакультуры.

Исследование убедительно показало, что среди источников информации с конца 1990-х годов лидируют межличностные каналы, социальный опыт российские подростки усваивают преимущественно через общение с ровесниками и взрослыми в поколенческом и межпоколенческом (в ближайшем окружении) диалоге.  Общение среди сверстников при этом является определяющим и приоритетным.

Второй перелом происходит в настоящее время как формирование нового поколения, для которого компьютерные технологии, Интернет становятся определяющими. Это обнаруживается как в сфере досуга, так и при получении значимой для детей, подростков и юношества информации. Вторая волна характеризуется тем, что в Интернете сформировался аналог межличностного взаимодействия в форме социальных сетей. При этом между виртуальной и межличностной коммуникацией имеют место взаимопереходы, которые отмечают и сами подростки, и эксперты. Это единая система коммуникаций субъектов, как индивидуальных, так и групповых.

Тем самым, зафиксировано изменение места юного человека в системе коммуникаций, а значит и в обществе. Юная аудитория средств массовой коммуникации перестает  быть пассивным объектом информирования. Важнейшей характеристикой современного подрастающего поколения является активность в информационном пространстве, стремление стать равноправным субъектом в межпоколенческой коммуникации. Подрастающее поколение  проявляет себя как субъект, активный творец информационного пространства.

Коммуникация в среде сверстников, семьи, школы и другого ближайшего окружения выступает способом и формой отбора, экспертных оценок, придания определенных смыслов информации, порождения новой информации на основе усвоенной индивидуально.  Информирование существенно дополняется взаимоинформированием и взаимообогащением в результате коммуникации. Переваривание информации в «котле» личности, преобразование ее во внутриличностной и межличностной коммуникации, обеспечивает возможность нового опыта в жизнедеятельности субъектов, определяет картины мира и жизненные смыслы конкретной личности, где субкультура референтной группы является ведущей и преимущественно социализирующей. В результате формируется иная жизненная среда.

Детская субкультура стала каналом вхождения  российских подростков в общечеловеческую культуру. Этот вывод подтверждают и ответы на дополнительный вопрос исследований 1998/2005/2012 гг.: «Что ты и твои ровесники знаете, чего не знают твои родители?» Лишь 10% в 1998 году, 16,8% в 2005 и 20% в 2012 г. отве­тили на этот вопрос: «Ничего». Самая большая группа ответов касалась закрытой от посторонних жизни подростков, например, «кто из ровесников пьет, курит», «о том, что мы деремся до крови», «о том, что матерюсь», о школьных делах, сексе. В 2012 г. появилась новая область незнания, отличающая старшее и младшее поколение: компьютерная грамотность, современные информационные технологии, Интернет

Информационные технологии, особенно Интернет,разделили реальность на две сферы: естественную и оцифрованную. Они взаимодополняют и взаимообусловливают друг друга по эффекту сообщающихся сосудов. События и изменения в одной из них уравновешиваются информационным влиянием на другую.

Подрастающее поколение находится в настоящем, информация о будущем интересует 3%, прошлое практически не упоминается. Опрос подтвердил, что типичный подросток и сегодня скорее хочет стать взрослым, самостоятельным. Подростки, согласно исследованию, принимают и усваивают, сознательно или спонтанно, информацию, если она актуальна, эмоционально окрашена, опирается на конкретный жизненный опыт близких по возрасту социальных групп и связывает знания с реальными судьбами референтных для них людей.  Интерес к настоящему у подростков специфичен. Им важно знать, прежде всего, о себе и своих друзьях, о подростковом социуме и его субкультуре – и не только знать, а сделать эту субкультуру своей.

Информационная среда становится зависимой  от личности самого ребенка и его социума, влияние Интернета не является прямолинейным и однонаправленным, оно связано с жизненной средой подростков, их реальными интересами, занятиями. Интернет и в целом информационное пространство являются продолжением, усилением личностного и группового пространства. Сама медиасреда «подстраивается» под личностные и групповые интересы, может сужаться и расширяться в зависимости от социальной активности  субъектов. Потенциально она имеет безграничные информационные возможности, которые субъекты могут использовать.  С одной стороны, это новые возможности самореализации и самоактуализации, а с другой стороны, это может развертываться не только в позитивном направлении. Виртуализация – площадка для развития воображения и экспериментирования, но одновременно может происходить смешение и даже подмена виртуальной и жизненной реальности. Глобальность и свобода выбора предоставляют возможность для бесконечного расширения знаний и контактов, но требуют для этого новых качеств и механизмов самоорганизации, самообразования.

**1.3 Интернет-коммуникация и язык. Влияние Интернета на живую коммуникацию**

Дискурс-анализ и экспертный опрос позволили сделать вывод об усилении, благодаря Интернету, автономии языка подростков.

Для общения в Интернете складывается особый язык (короткие предложения без прилагательных и знаков препинания), который может переходить в реальную жизнь, но если будет принят окружением. Решающее значение оказывает межличностная коммуникация, субкультурный механизм.

Вместе с тем, дискурс становится более сложным и дифференцированным, ситуативным, что проявилось в общении со взрослыми в интервью. Это развернутая и аргументированная речь.
Экспертами отмечается влияние клавиатурной и кнопочной письменности, а также символичности и фрагментарности, присущей форме информации в Интернете, на язык. При этом подростки стали создавать значительно больше текстов по сравнению с предыдущими поколениями.

Как показал опрос, реальное общение, свидания не уменьшились в связи с приходом массового Интернета, скорее наоборот, увеличились. Юные респонденты в массовом опросе и интервью поставили реальное общение на первое место в досуге. И подростки, и эксперты вывели в связи с этим формулу: отношения начинаются в Интернете и продолжаются в жизни, и наоборот - начинаются в жизни и продолжаются в Интернете.

Интернет начинает выполнять важные социальные функции коммуникации. В интервью респонденты рассказали, что социальные сети помогают  при общении с отцами в разведенных семьях, позволяют регулировать семейные отношения путем общения с родственниками.
Развитие коммуникативных качеств в новых условиях требует педагогических усилий и внимания. С другой стороны, Интернет дает много возможностей другого, сетевого общения. Он тренирует именно те формы общения, которые будут важны через 5-10 лет, приобретает качества, которые важны ему для будущего.

Сравнение интернет - детей с подростками, которые не пользуются Интернетом, показало, что значительно больше общаются со сверстниками, с родителями, ходят в кружки и секции, на свидания. Таким образом, это опровергает мнение, что Интернет уменьшает реальное жизненное пространство.

**Раздел II Исследование влияния средств массовой информации и коммуникации на подрастающее поколение**

**2.1 Исследование влияния средств массовой информации и коммуникации на подрастающее поколение учеными зарубежных стран**

Ученые предупреждают, что жители третьего тысячелетия могут оказать­ся "пугающе ограниченными" людьми. С предупреждением об опасности чрез­мерного увлечения одним из самых важных приобретений человечества высту­пили 75 американских ученых, педагогов и общественных деятелей. Они ут­верждают, что компьютеры "несут серьезную угрозу здоровью детей" и могут быть причиной "долговременных нарушений в области психического, эмоцио­нального и интеллектуального развития" детей.

Как показало тестирование, ученики начальных классов школ США, ак­тивно использующие компьютер, оказались, по выражению педагогов, "пугаю­ще ограниченными" в способности создавать собственные визуальные образы или идеи. А потому, ученые призвали власти страны ввести "мораторий на дальнейшее расширение использования компьютеров в дошкольном и началь­ном школьном образовании. Деятели науки предлагают подготовить офи­циальный медицинский доклад с оценкой тех угроз, которые использование компьютеров в процессе обучения несет для физического и эмоционального развития детей.

Японские и английские врачи также бьют тревогу. Среди их пациентов увеличилось количество жалоб на нарушение функций памяти. Исследования, проведенные учеными одной из японских клиник среди пациентов в возрасте от 20 до 35 лет, показали, что нынешнее поколение, воспитанное на всевозможных устройствах "внешней памяти", теряет способность запоминать новое, вспоми­нать старое, а также выделять из огромного объема информации необходимые сведения.

По мнению врачей, такая деградация "компьютерного поколения" связана с распространением различных органайзеров и аналогичных им серверов в Ин­тернете, куда можно занести абсолютно всю информацию. Молодые люди от­выкают тренировать собственную память, потому что "внешняя память" всегда под рукой, из-за практически неограниченной емкости этих устройств теряют способность адекватно оценивать, какие сведения им действительно необходи­мы, а без каких можно и обойтись.

Интернет и компьютерные игры способны настолько увлечь подростка, что у него появится стремление все больше и больше времени проводить за компьютером, при этом снижается его двигательная активность, реальный мир подменяется виртуальным, где он чувствует себя всемогущим. Обоснованным является и беспокойство родителей - компьютерные игры и Интернет могут стать носителями негативной и деструктивной информации для детей, оказать пагубное влияние на формирование личности ребенка.

Проблема кроется непосредственно в семьях. Работая дома с компьюте­ром, ребенок, как правило, предоставлен самому себе. Старшие чаще всего не обладают необходимыми навыками, чтобы ограничить его доступ к негативной информации в сети. Подростки быстрее своих родителей ориентируются в ас­сортименте рынка компьютерных игр и часто выбирают для себя именно те, которые и ведут к деструкции личности. А взрослые люди за недостатком вре­мени даже не удосуживаются поинтересоваться, чем же занято их чадо.

Отметим, что глобальная сеть Интернет, способна потенциально влиять на формирование моральных норм, отличных от принятых в социуме, она несет как практически неограниченные возможности развития, так и огромную дест­руктивную роль. Из «сети» можно почерпнуть, как значимую для образования, позитивную, познавательную информацию, так и жесткую информацию, раз­рушающую личность подростка (извращенные и ритуальные убийства, канни­бализм, реальные изнасилования), порнографию, призывы к расовой и этниче­ской вражде, насилию и т. д.

Известно, что в сети Интернет уже существуют неофициальные консуль­тации, оказывающие помощь тем, кто страдает от этого синдрома, созданы спе­циальные программы, ограничивающие время пребывания в сети. Описание данного феномена больше похоже на зависимость от алкоголя, азартных игр или наркотиков: сюда входят такие «симптомы», как толерантность к навигации в Интернете, появление психомоторного беспокойства, настойчивых раз­мышлений о происходящем в киберпространстве, сокращение участия в значи­мых видах общественной деятельности или полный отказ от нее.

Психологические аспекты механизма основаны на естественном стремле­нии человека избавиться от разного рода проблем и неприятностей, связанных с повседневной жизнью.

Виртуальные реальности еще не получили столь широкого распростране­ния, однако есть частные области, в которых остро стоит проблема „ухода" от реального мира в мир компьютерных игр или программ. Такими проблемными областями являются исследования изменений личности под влиянием инфор­мационных технологий — это: увлечение компьютерными играми, путешест­виями (навигацией) по компьютерным сетям и хакерство.

В более глобальном плане можно говорить о возможности аутизации (уход от реальности, синдром зависимости от компьютера и особенно от Ин­тернета). Сужается круг интересов, сокращается участие в значимых видах дея­тельности либо происходит полный отказ от нее.

Мюррей К. полагает, что Интернет-зависимость можно рассматривать по аналогии с другими увлечениями, например, с жаждой путешествий или «гло­танием» книг. Уход в мир Интернета, с его точки зрения, является своеобраз­ным «испытанием» для развития личности. Такой уход может способствовать новому «появлению» в реальном мире, причем более значительному [3, с. 17].

И.С. Кон доказывает, что некоторые особенности эмоциональных реакций переходного возраста коренятся в гормональных и физиологических процессах [7, с. 18]. Для эмоциональной сферы подростков характерна психическая не­уравновешенность, резкие смены настроения, переходы от экзальтации к де­прессии и от депрессии к экзальтации, нарастание общего возбуждения и ос­лабление всех видов условного торможения. Подростки могут реагировать на слабые стимулы и не откликаться на сильные. У девочек наблюдается повы­шенная слезливость, обидчивость. У мальчиков - двигательная расторможенность.

**2.2 Исследование влияния средств массовой информации и коммуникации на подрастающее поколение учеными России**

Ю.Д. Бабаева и А.Е. Войскунский считают, что у детей, увлекающихся компьютерными технологиями, может возникнуть «сужение интересов за счет внимания лишь к новинкам информационных технологий, следования моде в этой области». Применение информационных технологий при конкретных дей­ствиях или видах деятельности может оказывать влияние на другие виды дея­тельности и даже на всю личность в целом [1, с. 69]. Войскунский А.Е. выска­зывает мнение, что специалистами преувеличено число страдающих Интернет-аддикцией, а за проявлениями зависимости от Интернета нередко скрываются иные психические отклонения.

Компьютерная зависимость (как и любая другая) - форма ухода от реаль­ности. Реальности, которая травмирует и которую сложно предсказать, где приходится строить отношения с разными людьми - и с симпатичными нам, и не очень. Реальность чревата конфликтами и разочарованиями, болезненными провалами и горькими потерями. Поэтому еще не научившемуся существовать во взрослом жестком мире подростку и кажется, что компьютер, виртуальная жизнь - идеальный выход [14, с. 32].

Самая первая и главная причина возникновения компьютерной зависимо­сти - отсутствие навыков самоконтроля у ребенка. Став взрослым, он также будет не способен на саморегуляцию своих эмоций. Такой человек не умеет се­бя контролировать, ограничивать, «тормозить», он делает не думая, не может наметить перспективу, определить результат своего действия, просчитать си­туацию [4, с. 13]. Психологическая невозможность совладать с желанием насы­титься новой информацией, и есть компьютерная зависимость [17, с. 29].

Среди психологических механизмов, лежащих в основе аддикции, выде­ляют «опыт потока» - особое состояние поглощенности деятельностью, при ко­тором ожидаемый результат этой деятельности отходит в сознании человека на задний план и само действие занимает все внимание. Это состояние сопровож­дается интенсивными положительными эмоциями. «Зацикливание» на процессе взаимодействия с компьютером, уход от действительности, «бегство» от нее в ирреальный виртуальный мир. Несмотря на то, что стремления, возникающие при компьютерной зависимости, изначально несут положительные аспекты, данный тип зависимости, как и любая другая аддикция, ведет к деградации личности, разложению социального статуса, потере собственного "Я", ухудше­нию психологического здоровья, возбуждению внутренних раздражителей, возникновению агрессии, замкнутости.

Отечественные врачи обратили внимание на возрастание зрительной нагрузки 32 у работающих за дисплеем уже довольно продолжительное время: 90 % пользователей компьютеров жалуются на жжение или боли в области глаз, чувство песка под веками, затуманивание зрения и др. Комплекс этих и ряда других характерных недомоганий с недавнего времени получил на­звание "компьютерный зрительный синдром". Предельно допустимый уровень зрительной нагрузки в значительной степени зависит от возраста пользователя, состояния его зрения, а также от интенсивности работы с монитором и органи­зации рабочего места. Сейчас уже с большой долей уверенности можно гово­рить о том, что никаких органических заболеваний глаз длительная работа с компьютером не вызывает. В тоже время есть все основания утверждать, что в результате такой работы очень велик риск появления (или прогрессирования уже имеющейся) близорукости.

Вхождение современных информационных технологий в обиход средне­статистической российской семьи несет с собой новые проблемы: помимо сво­их прямых функций компьютерные игры, информационные сети, средства multimedia прямо или косвенно могут влиять на увеличение агрессивности поведения. Неготовность сознания человека на пороге XXI века к тому количест­ву всевозможной информации, которое обрушивают на него электронные СМИ в дополнение к традиционным телевидению, радио и прессе может привести и все чаще приводит к стрессам и снижению эмоциональной устойчивости.

СМИ и продукты индустрии электронных развлечений на современном этапе развития способны стимулировать как кратковременный рост агрессив­ности индивида, так и отреагирование неразрешенных внутренних конфликтов, которые не могут быть разрешены в реальном мире по причине возможной не­адекватной оценки со стороны социального окружения [9, с. 5J.

Искусственный или «виртуальный» мир, создаваемый электронными иг­рами и информационными сетями, включает в себя весь потенциал диапазона моральных эталонов, как в реальной жизни, однако если в реальной жизни «добро» и «зло» существуют в некоей растворенной форме, и не столь очевид­ны, то виртуальном мире они, чаще всего, встречаются в «чистом» виде. Это обусловливает неадекватность использования навыков, интернализируемых в личность подростка из мира виртуального, в мире реальном [9, с. 63].

В период кризисных обострений в развитии общества наблюдается возрас­тание эмоциональной напряженности не только взрослых, но и детей, подрост­ков. Следствием этого являются разнообразные неврозы, эмоциональные от­клонения.

В подростковом возрасте, как переходном периоде, нормой считается не который конформизм, экспансивность поведения детей. Вместе с тем, наблю­даются серьезные неспецифические поведенческие проявления такие, как по­вышенная агрессивность, тревожность, страхи.

В связи с появлением виртуальных реальностей встает вопрос о негатив­ных последствиях их распространения, связанный с тем, что "в этих системах человек может потерять ориентиры в мире, перестать понимать, что реально, а что иллюзорно [15, с. 63]". С другой стороны, Н.А. Носов подчеркивает, что компьютерные виртуальные реальности представляют собой более безопасный вариант символического опыта, чем измененные состояния сознания (интерес к которым сильно возрос в последнее время), достигаемые при помощи наркоти­ческих средств [10, с. 8].

В отличие от взрослых, которые воспринимают эти игры как безобидное развлечение, позволяющее забыть о жизненных проблемах, дети, скорее, ищут в них источник повышенного риска, самоиспытания. Они дают им возможность почувствовать себя участниками острых коллизий. Многие дети одержимые желанием победить компьютер. Однако психологи предупреждают о "наркоти­зирующем", затягивающем влиянии подобных игр, о возможности агрессивно­го и безжалостного поведения ребенка под их воздействием. В Японии в Анг­лии у нескольких детей, которые с раннего детства чрезмерно увлекались ком­пьютерными играми, врачами был выявлен новый вид заболевания - синдром видеоигровой эпилепсии. Синдром, хотя и не приводит к угасанию умственных способностей ребенка, но способствует формированию у него таких типичных для эпилепсии негативных черт характера, как подозрительность, мнитель­ность, враждебно-агрессивное отношение к близким, импульсивность, вспыль­чивость. Из всего сказанного следует, что необходимо строго дозировать время компьютерных занятий и следить за их содержанием.

Это очень важно: как показали наши исследования, беспокойство, рассеянность, усталость начинают проявляться уже на 14-й мин работы ребенка на компьютере, а после 20 мин у 25% детей были зафиксированы «сбои», как со стороны центральной нервной системы, так и со стороны зрительного аппарата.

Исследование подтвердило, что детский организм в подростковом возрасте особенно уязвим, а неконтролируемое никем время пребывания у компьютеров, перегрузка яркой зрительной информацией, высокая эмоциональная вовлечен­ность ребенка в игру приводит к перевозбуждению нервной системы, наносит безусловный вред соматическому и психическому здоровью формирующейся личности. А в результате - повышенная утомляемость в интеллектуальной дея­тельности; нарушение способности к восприятию информации, уступающей по яркости и доступности компьютеру, потеря интереса к реальной жизни. В связи с компьютеризацией обучения возникло множество проблем как общих, так и специфических, связанных с особенностями взаимодействия организма учащегося и компьютера. Среди них ведущая роль принадлежит физиолого-гигиенической проблеме, связанной с охраной здоровья пользователей компьютеров, профилактикой снижения их работоспособности, с предупреждением переутомления. Эта проблема постепенно решается, но до сих пор не утрачивает своей актуальности, поскольку возраст пользователей компьютеров неуклонно снижается: компьютеры стали активно применяться не только в начальной школе, но и с 1986 года в процессе дошкольного воспитания. Все шире они используются и в домашних условиях. Повышенное внимание к исследованию работоспособности и состояния здоровья детей, школьников в связи с их работой на компьютере обусловлено спецификой условий, возникающих при взаимодействии человека и компьютера.
 Компьютер, обладая огромным потенциалом игровых и обучающих возможностей, оказывает значительное воздействие на ребенка, но, как и любая техника, он не самоценен, и только путем целесообразно организованного взаимодействия педагога (воспитателя), ребенка и компьютера можно достичь положительного результата. То, какие цели ставит перед собой воспитатель, какими путями добивается их решения, определяет характер воздействия, которое оказывает компьютер на ребенка. И если сегодня мы с полным основанием можем говорить о допустимости использования компьютера в работе с детьми дошкольного возраста, то теоретические, дидактические и методические аспекты подобной работы еще требуют всестороннего и глубокого изучения.

В связи с компьютеризацией обучения возникло множество проблем как общих, так и специфических, связанных с особенностями взаимодействия организма учащегося и компьютера. Среди них ведущая роль принадлежит физиолого-гигиенической проблеме, связанной с охраной здоровья пользователей компьютеров, профилактикой снижения их работоспособности, с предупреждением переутомления. Эта проблема постепенно решается, но до сих пор не утрачивает своей актуальности, поскольку возраст пользователей компьютеров неуклонно снижается: компьютеры стали активно применяться не только в начальной школе, но и с 1986 года в процессе дошкольного воспитания. Все шире они используются и в домашних условиях.

Очень важный и малоизученный аспект контактов ребенок-компьютер – психологический. Нельзя забывать то, что компьютер создан взрослыми людьми. Ребенок, неокрепший и неопытный, окунается во взрослый, часто враждебный и непонятный мир. Любые несоответствия в этом плане могут привести к нежелательным психологическим воздействиям.

Софья Ковалевская рассказывала, что в ее комнате (ей было одиннадцать лет) делали ремонт, не хватило обоев, и все стены обклеили лекциями по дифференциальному исчислению Остроградского. И она несколько лет прожила, пытаясь в них разобраться. Когда у пятнадцатилетней Ковалевской появился учитель – сильный математик, он был ошеломлен ее знаниями. Ему казалось, что всю информацию, который он преподает, Ковалевская уже знает заранее. Так действует настенный материал, если его давать целиком, а не порциями в рот по ложке. 80% информации человеческий мозг усваивает через органы зрения. Мозг ребенка развивается до 7-7,5 лет, и если мозг не развивать в этот период, то в дальнейшем для развития интеллекта или физических качеств надо будет потратить гораздо больше усилий, и они будут малоэффективны.

Важность разработки указанных проблем связана, с одной стороны, с отсутствием достаточной информации о влиянии компьютера на детский организм, а с другой – с имеющимися данными о специфике влияния работы с компьютером на организм взрослых пользователей компьютеров и школьников. Есть ряд других негативных факторов, о влиянии которых мы, к сожалению, задумываемся гораздо реже.

Ребенок 5-6 лет представляет собой усилено развивающийся организм. В частности, продолжает развиваться костная система, кисть руки еще находится в стадии развития. Интенсивные преобразования претерпевает важная для обучения функция произвольного внимания, формируется нормальная зрительная рефракция глаза. Аккомодационная система глаза ребенка уже готова к зрительной нагрузке, но резкое ее нарастание опасно: перегрузки могут привести к «поломкам». Вот почему любая работа для дошкольников, в том числе и длительность их общения с компьютером, строго нормируется.

Еще один важный фактор – нервно-эмоциональное напряжение. Не секрет, что общение с компьютером, особенно с игровыми программами, сопровождается сильным нервным напряжением, поскольку требует быстрой ответной реакции. Даже кратковременная концентрация нервных процессов вызывает у ребенка явное утомление. Работая за компьютером, он испытывает своеобразный эмоциональный стресс.

Из работы С.А. Шапкина вытекает, что вероятность негативного развития личности под влиянием увлечения компьютерными играми следует считать сильно завышенной, а если негативный эффект и выражен, то чаще всего в сла­бой степени. Так, согласно наблюдениям, увлечение детей школьного возраста компьютерными играми изменяет имеющиеся у них предпочтения способов проведения досуга лишь на несколько недель, после чего дети возвращаются к привычным занятиям и прежним увлечениям [18, с. 33].

**2.3 Анализ анкетирования наиболее популярных видов деятельности в структуре досуга ребенка**

Анкетирование позволило прояснить ряд аспектов:; место компьютера в жизни ре­бенка; место телевидения в жизни ребенка; отношение родителей к свободному времени ребенка.

При анализе первого блока анкеты мы учитывали: возрастной и полоролевой аспекты. Исследование показало, что процент детей, увлеченных чтением книг, посещением кружков, музеев, театров очень низок, что же касается увле­ченностью компьютерными играми, то, например, для мальчиков 12-13 лет это наиболее предпочитаемый вид деятельности. Для мальчиков 14-15 и 16-17 лет увлеченность компьютерными играми уменьшается в 2 раза и, скорее всего это связано с тем, что 9-й и 11-й классы - это выпускные классы, следовательно, можно сделать предположение о том, что интересы детей смещены в учебную деятельность. К 16-17 годам растет процент посещения подростками дискотек, клубов, это связано с тем, что ведущим видом деятельности подростков является эмоционально-личностное общение со сверстниками. Процент детей, посе­щающих различные клубы, секции, кружки также очень мал. Также мы видим, что процент посещения детьми выставок, музеев - нулевой, это говорит о низ­ком культурном уровне мальчиков в возрасте от 12 до 17 лет. Все выше сказан­ное позволяет сделать вывод о том, что в связи с компьютеризацией досуга вы­тесняются такие виды досуговой деятельности, как общение со сверстниками, чтение книг, посещение музеев, театров, секций, кружков. Также можно сде­лать вывод, что мальчики в возрасте 12-13 лет увлечены компьютерными игра­ми больше, чем мальчики в возрасте 14-15 и 16-17 лет.

Оказалось, что 45,2 % детей и подростков проводят за компьютером боль­шую часть своего свободного времени, а именно более 2 часов в день; 36,3 % -уделяют общению с компьютером не более 1 часа в день; 19,2 % - до 2 часов в день. Дети и подростки отдают предпочтение «общению» с компьютером, не­жели общению с друзьями или другим видам досуговой деятельности.

39,1 % детей и подростков считают, что компьютер оказывает влияние на их психическое и физическое здоровье. Однако совсем не малый процент детей и подростков, а именно, 27,2 % считают, что компьютер никакого влияние на их здоровье не оказывает; 19,4 % детей не задумывались над этим вопросом и 14,3 % детей затруднились ответить на этот вопрос. Следовательно, большин­ство детей и подростков все-таки подтверждают мнение многих исследований о том, что компьютер влияет на состояние, как психического, так и физического здоровья.

Мальчики 12-13 лет, которые участвовали в нашем исследовании, наибо­лее предпочитаемыми компьютерными играми называют: стратегии - 32,2 %; «стрелялки» - 26,1 %; 19,2 % - приключенческие игры, 14,3 % - квесты.

52,1 % мальчиков 14-15 лет нравится играть в приключенческие игры; 22,2 % - в «стрелялки»; 15,3 % - в стратегии и 11,6 % - в квесты.

Подростки 16-17 лет отдают свое предпочтение игре в стратегии - так от­ветило 42,2 % опрашиваемых; на втором месте - «стрелялки» - 32,1 %; 16,3 % -квесты и 10,8 %  - приключенческие игры. 54,2 % опрашиваемых детей и подростков представляют себе свою жизнь без компьютера; 27,1 % не представля­ют своей жизни без компьютера и 19,6 % детей затруднились ответить на этот вопрос. Как видим, компьютеризация отразилась в основном на структуре до­суга мальчиков - подростков. При этом характерно, что подобный разрыв в от­ношении к компьютеру сохраняется на протяжении всего подросткового пе­риода – и в 7, и в 9, и в 11 классах.

Таким образом, информационные технологии в стремительно изменяю­щемся мире становятся все более значимым фактором существования и разви­тия детей и подростков, когда складываются отношения с социальным окруже­нием. Современные информационные технологии существенно трансформиро­вали структуру их досуга, в особенности это касается мальчиков и девочек 12-13 лет, так как именно в этом возрасте дети увлечены компьютерными играми больше, чем в более старшем возрасте. В целом перестраивается информацион­ная среда, изменяются характеристики учебного процесса.

Исследование подтвердило, что детский организм в подростковом возрасте особенно уязвим, а неконтролируемое никем время пребывания у компьютеров, перегрузка яркой зрительной информацией, высокая эмоциональная вовлечен­ность ребенка в игру приводит к перевозбуждению нервной системы, наносит безусловный вред соматическому и психическому здоровью формирующейся личности. А в результате - повышенная утомляемость в интеллектуальной дея­тельности; нарушение способности к восприятию информации, уступающей по яркости и доступности компьютеру, потеря интереса к реальной жизни.

Последнее десятилетие значительно ознаменовалось стремительным развитием современных технологий. Современные технологии начинают включать в себя новые образовательные технологии, которые с помощью компьютера эффективно и качественно меняют  материал культурного содержания. Интернет, электронная почта, цифровое телевидение твердо заняли место в нашей жизни, что часто перемещает на второй план устоявшиеся средства массовой информации, особенно у подрастающего поколения. Общение перестает быть односторонним, в нем проявляется элемент интерактивности. Вопрос о влиянии современных технологий на подрастающее поколение предстает в новом свете. Объем информации, доступен каждому подростку в наше время, он возрастает во много раз, распространение новостей многообразно и очень стремительно. Сгруппированный во всемирную паутину текст, покрывается гипертекстовыми полями, в нем появляются новые созданные «кем-то» беспрепятственные связи, он совсем теряет слова автора и смысловую законченность выстроенную автором.

Исследуя влияние современных технологий на подрастающее поколение, дозволительно рассматривать Интернет в качестве характерной среды формирующей общественные отношения. Разумеется, современные технологии играют значительную роль в жизни подростков – это и средство общения, и источник информации. Исследование социокультурной ситуации в постсоветской России показывают что, усиленное развитие медиакультуры, а особенно аудиовизуальной (кино, видео, компьютерные игры, спутниковое телевидение), очень активно влияет на подрастающее поколение, на их общественное сознание как мощное средство информации, как фактор развития у подростка творческих способностей. На сегодняшний день, очевидно, что интернет, компьютер, смартфон предоставляют подростку право индивидуального общения в интерактивном режиме как для познания интересующей информации, так и для реализации своих творческих идей.

Каждый понимает, что развитие технологий – это неотъемлемая часть современной жизни. Сейчас уже никто не представляет свою жизнь без интернета, компьютера, сотового телефона и так далее. Но, к сожалению многочисленные исследования показывают, что идет значительное влияние современных технологий на подрастающее поколение. В условиях сложных социально-экономических процессов, которые происходят в обществе, значительно сократились воспитательные функции в образовательных учреждениях и семьях. Общение детей с родителями уходит на второй план. Отсюда – высокое влияние современных технологий на процесс формирования мировоззрения у подрастающего поколения.

Нельзя не заметить, что многие подростки становятся, зависимы от компьютерных игр, телевидения, социальных сетей.  Компьютерные игры с точки зрения медицины ухудшают зрение, а также ожесточают и порождают агрессию, спутниковое телевидение с многоканальной системой зачастую транслирует передачи с разрушающим содержанием для психики, а на возрастное ограничение только малая часть обращает внимание, а социальные сети заменяют живое общение на виртуальное.

В связи с этой зависимостью у подростков, становится затруднительно их заинтересовать занятиями в учреждениях дополнительного образования (спортивные секции, творческие кружки). Ведь средства современных технологий – это легко, быстро, красиво, а занятие в футбольной секции - это труд. Если в современной технологии, результата можно достичь простым нажатием кнопки, то здесь для достижения результата потребуется усилие и время.

Конечно, не удастся совсем ликвидировать из жизни подростков современные технологии, но оградить их от информации разрушающей их психику нужно обязательно. И в первую очередь это должно быть приоритетным для родителей, педагогов и других специалистов, которые занимаются с подрастающим поколением, воспитывая в них духовно нравственные ценности и развивая их способности. Главная ответственность за то, как развивается ребенок, накладывается на  родителей. Именно они обязаны увидеть задатки и стремления своего ребенка, чтобы как можно раньше определится с опытным преподавателем не только за профессиональное развитие способностей, но и за воспитание духовно – нравственных ценностей. Но, к сожалению, зачастую родители пассивно относятся к учреждениям дополнительного образования, которые не хотят брать на себя ответственность, мотивируя тем, что достаточно и общеобразовательной школы. Здесь возникает необходимость донести до общества в целом, важность учреждений дополнительного образования в современном мире. Объяснить, что ребенок не может быть предоставлен самому себе, когда для него становятся свободны всевозможные современные технологии. Подрастающее поколение, у которых ещё не сформированы духовно – нравственные ценности, не всегда смогут различить истину от обмана, материальные блага от настоящих ценностей. С этим связанно то, что они начнут воспринимать из интернета, телевидения, компьютерных игр разрушающую духовно – нравственные ценности информацию. Бурное развитие информационных технологий в последнее десятилетие воздействует на развитие личности современного подростка. Современные социальные сети, компьютерные игры онлайн, возможность приобщиться к любой, даже самой табуированной в обществе информации с помощью Интернета – словно специально созданы для подростков, нервная система которых еще не окрепла окончательно, ведь детям этого возраста (12-16 лет) изначально присущи стремление к эскапизму (некоторому уходу о реальности), фантазированию, склонности выдавать желаемое за действительное и т.д. Компьютер и Интернет полностью удовлетворяют эти потребности молодого человека, который с их помощью может стать кем угодно в своем виртуальном пространстве [3]. Кроме того, в подростковом возрасте складываются представления о нравственности, добре и зле, которые под влиянием информационного потока из компьютера и телевизора могут значительно исказиться [2].

Компьютерные игры и их роль в воспитании личности огромна, но обычно недооценивается. Исследователи, которые хотя бы раз столкнулись с этой проблемой, обычно остаются под ее впечатлением долгое время. Например, американские исследователи, М. Коул, Ш. Текл, изучавшие в 90-е годы влияние компьютерных игр на детей, назвали электронные игры – «воспитателями, не имеющими себе равных».

Несмотря на то, что компьютер во многом облегчает труд людей, «стирает» расстояние, его чрезмерное использование может привести к негативным последствиям: отрицательное воздействие на зрение, долговременное нарушение психического и интеллектуального развития детей (психологи утверждают, что у «компьютерного поколения» хуже работают некоторые виды памяти, наблюдается эмоциональная незрелость, безответственность), имеют большие трудности в общении, не уверены в себе, закомплексованы и застенчивы. Одновременно они культивируют в себе неуравновешенность, рассеянность, неряшливость, самоизоляцию, потерю всяких привычных ценностей, потерю внутренних ориентиров, наплевательское отношение к близким [1].

К сожалению, это далеко не полный список психических проблем, возникающих у детей от долгого общения с компьютером. Влияя на эмоциональный уровень ребенка, это техническое новшество также может стать причиной повышенной агрессивности ребенка или даже вспышки насилия. Кроме того, дети перестают фантазировать, не думают самостоятельно. Компьютерная зависимость – проблема, с которой пытаются бороться во всем мире.

**2.4 Анализ влияния компьютерных технологий, а именно Интернета и компьютерных игр на развитие личности подростков и формирование у них компьютерной зависимости**

Ученые решили провести исследование по влиянию компьютерных технологий на ценностные ориентации подростков.

Цель исследования – изучить влияние компьютерных технологий, а именно Интернета и компьютерных игр, на ценностные ориентации подростков.

Объектом исследования является процесс развития личности подростков.

Предмет исследования – влияния компьютерных технологий, а именно Интернета и компьютерных игр на развитие личности подростков и формирование у них компьютерной зависимости.

С целью изучения влияния компьютерных технологий на подростка, ученые провели анкетирование, составили список компьютерных игр, наиболее предпочитаемых учащимися МОУ СОШ № 2 г. Южа и сравнили полученные результаты с результатами 2011 года.

В диагностике принимали участие учащиеся 5-9 классов в количестве 114 человек.

Результаты анкетирования:

1. Проанализировав результаты по первому вопросу анкеты «Есть ли у тебя дома компьютер?» можно сделать вывод о том, что большинство учащихся школы имеет дома компьютер – 92%, не имеет дома компьютера – 8% учащихся. Сравнивая полученные данные с результатами первого вопроса анкеты 2011 года, мы можем сделать вывод о том, что количество учащихся, имеющих дома компьютер, увеличилось (в 2011 году компьютер имели 83% учащихся, нет дома компьютера – 17% учащихся).
2. Проанализировав результаты по второму вопросу анкеты «Кто на нем больше всего работает?», можно сделать вывод о том, что учащиеся 5-7 классов, как и в2011, работают на компьютере больше других членов семьи – 32%, родители – 24%, брат или сестра – 8%.
3. Проанализировав ответы на вопрос: «Сколько времени ты проводишь за компьютером в среднем?», мы сделали вывод о том, что большинство учащихся 5-7 классов проводит за компьютером в среднем 1-2 часа в день (63%), в то время как в 2011 году подавляющее число учащихся проводили время за компьютером 1-1,5 часа в день. 3 часа в день проводит 28% учащихся, 5 и 6 часов в день по 3% учащихся, 3 % не пользуются компьютером. Учащиеся 8-9 классов в будние дни проводит за компьютером в среднем 1-2 часа – 17%, в выходные дни время увеличивается до 3-4 часов пребывания за компьютером – 11% учащихся.
4. «Контролируют ли тебя родители или ты проводишь за компьютером неограниченное время?» Среди испытуемых 5-7 классов, имеющих дома компьютер, 61 человек указал, что родители контролируют их пребывание за компьютером, 5 человек отметило, что проводят за компьютером неограниченное время. Следует отметить, что большая часть 8-9 классов (29 человек) не подвергаются контролю со стороны родителей во время пребывания за компьютером.
5. По результатам ответов на вопрос «Что ты умеешь делать на компьютере?» большинство учащихся 5-7 классов, а именно 35 человек, ответили «играть», 22 человека – «печатать», 13 человек – «рисовать». В 2011 году ответы учащихся были следующими: играть, печатать, пользоваться Интернетом.

Это позволяет сделать вывод о том, что учащиеся 5-7 классов еще не настолько увлечены Интернетом, так как данный ответ стоит на 6 (последнем) месте ответов учащихся.

1. Большинство учащихся 5-7 классов испытали затруднение при ответе на вопрос «Какие обучающие программы тебе известны?». Лишь учащимся 7 класса (9 человек) известна программа «Мир информатики». В прошлом году учащиеся этого класса ответили также на этот вопрос.
2. На вопрос «Чем чаще всего ты занимаешься на компьютере?» большинство испытуемых из числа учащихся 8-9 классов ответили:
* В 8 «А» классе смотрят игры и слушают музыку (12 человек);
* В 8 «Б» классе общаются в социальных сетях (13 человек);
* В 9 классе так же общаются в социальных сетях (6 человек).

Нами выявлены различия в наиболее предпочитаемых видах занятий на компьютере по половому признаку: 82% опрошенных девочек предпочитают смотреть фильмы и слушать музыку на компьютере. Мнения мальчиков разделились. 12 человек общаются в социальной сети, 12 – смотрят фильмы и слушают музыку, по 5 человек играют в игры и выполняют учебные проекты. В 2011 году 100% мальчиков предпочитало играть в компьютерные игры.

1. «Что тебе не нравится в работе на компьютере?» Большинство учащихся 5-7 классов(34 человека) указали, что их не устраивают сбои в работе на компьютере. 16 человек указало, что их все устраивает в работе с компьютером. Часть детей (10 человек) не смогли ответить на данный вопрос.
2. Не чувствуют усталость после работы за компьютером 70% всех испытуемых. Лишь большая часть 5 «Б» класса (9 человек) чувствую недомогание после работы за компьютером.
3. «Назови свои любимые компьютерные игры». Был приведен перечень компьютерных игр, наиболее предпочитаемых учащимися 5-9 классов, с классификацией по видам. Подавляющее большинство мальчиков играют в игры, связанные со скоростью, насилием, стрельбой: GTA, NeedforSpeed, Сталкер. Девочки предпочитают ролевые игры – TheSims 3, Аватария. Предпочтения мальчиков с 2011 года не изменились, зато девочки стали меньше играть в логические и управленческие игры.
4. На вопрос «Что для тебя ценнее: общение с компьютером или общение с друзьями?» 100% испытуемых 5-7 классов ответили «Общение с друзьями. Результаты прошлого года показали, что 11% учащихся предпочитают компьютер своим друзьям.
5. Анализируя ответы на вопрос «Испытываешь ли ты следующие симптомы?» среди учащихся 8-9 классов, мы получили данные о том, что большинство учащихся имеет повышенное настроение, когда садится за компьютер. 35% девочек отметили, что теряют интерес к учебе, а 21% мальчиков проводит за компьютером большую часть времени.

Исследуя литературу по вопросу влияния компьютера на здоровье школьника, мы сделали вывод, что компьютер хоть и облегчает человеку жизнь, но в то же время может вызвать серьезную зависимость. Можно отметить явную отрицательную роль в развитии и формировании психики подростка-школьника компьютерных игр и сети Интернет. Погружаясь в виртуальный мир, человек как бы отгораживается от реальности, перестает интересоваться окружающим. И особенно уязвимы в этом плане дети и подростки, которые еще не сформировались как личности и легко поддаются пагубному влиянию. Анализируя результаты работы 2011 и 2012 года можно сказать, что учащиеся МОУ СОШ №2 города Южа увеличивают время пребывания за компьютером, но не в целях работы, а в целях развлечения.

Существенное влияние на детей продолжает оказывать телевидение. Процент детей, охваченных телевидением по будням (не менее 1 минуты), варьируется от 68,6 % среди дошкольников до 77,1 % среди старших подростков. В выходные - от 71,2 % дошкольников до 79,8 % младших школьников. В среднем за полугодие дети проводят у экрана 2,5-3,5 часа в день. Наибольший объем телевремени у старших подростков - 3 ч. 53 мин., наименьший у дошкольников - 2 ч. 25 мин. По выходным наибольший объем телевремени у младших школьников - 3 ч. 25 мин. Абсолютный максимум аудитории приходится на 20-22 часа. У студентов данная величина зависит от многих условий: от загруженности студента внеаудиторными заданиями, от общественной активности, от бытовых и финансовых затруднений, от семейного положения и т.д. Также продукция телевидения влияет на потребителя, как в хорошем, так и в плохом отношении. Так, всевозможные боевики приучают молодого зрителя к жестокости, к смене общепринятых моральных норм, к наживе за счет других, к справедливости не на правовых аспектах государства и т.д.

На протяжении последних двадцати лет большинство специалистов в области медиаобразования, информатизации, педагогов и психологов особую опасность увлечения детей компьютером связывают с компьютерными играми, не только с их количеством, но и с содержанием. Драки, перестрелки, убийства, которые входят в сюжет многих игр, вызывают негативные эмоции, отрицательно влияют на развитие ребенка [2]. По исследовательским данным Челышевой И.В. [7], на совершение насилия в играх уходит 80-90 % времени, 55 % компьютерных игр на российском рынке включают сцены насилия и убийств, в 39 % игр содержатся эпизоды драк разной степени жестокости, в 35 % игр изображены катастрофы. Во всех играх именно действия игрока, связанные с насилием, нарушением законов и нормативных актов, разрушением материальных средств, убийства конкурентов поощряются призовыми бонусами, баллами и в итоге приводят игрока к победе или в повышении рейтинга среди играющих.

Специалистами доказано, что ребенок часто повторяет действия героев компьютерных игр в жизни. В школах растет число случаев, когда учащиеся травмируют друг друга, используя различные «приемы» единоборств, увиденные в телефильмах или компьютерных играх. Виртуальное изображение жестокости оказывает влияние на реальное поведение детей, повышает их возбудимость, провоцирует вспышки агрессии, а со временем усиливает интерес к подобным сценам. По данным Ирины Челышевой [7], более 30 % преступлений, совершаемых несовершеннолетними гражданами в России, проис­ходит под влиянием кинофиль­мов и телевизионных передач. Школьники ежегодно могут видеть на телевизионном экране до 10 тысяч сцен насилия. А к моменту окончания школы молодые люди становятся свидетелями в среднем 100 тысяч телевизионных и компьютерных убийств. Между тем замечено, что 45 % школьников, смотрящих телевизор более 3-х часов в день, часто проявляют агрессивность, а 20 % представляют опасность для общества. Агрессивность детей, которые проводят перед телевизором 1 час в сутки, в пять раз превышает уровень агрессивности школьников, «телесмотрение» которых носит нерегулярный характер.

**Раздел III Рекомендации для улучшения влияния средств массовой информации и коммуникации на подрастающее поколение.**

**3.1 Законодательное обеспечение информационной безопасности детей.**

Сегодня в развитии информационного пространства детства в России наметились кардинальные перемены. С 1 сентября 2012 года вступил в силу Федеральный Закон Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», который обусловливает специальное внимание массмедиа и других социальных институтов российского общества к проблемам обеспечения информационной безопасности детей. Закон стал долгожданным ответом на чрезвычайно возросший социальный запрос общества, прежде всего, родителей, педагогов, психологов, других специалистов в области детства, воспитания и социализации на законодательное обеспечение информационной безопасности детей, критически высокий уровень социальных рисков, которое несет в себе все расширяющееся информационное пространство детства в современной России. Принятие закона всколыхнуло общество, заставило его еще раз переосмыслить проблему информационной безопасности детства и активизировать работу по профилактике негативного влияния массмедиа на воспитание детей, снижению социальных рисков, привнесенных информационно-коммуникационными технологиями, еще более актуализировало разработку подходов к моделированию безопасного информационного пространства детства, которое обеспечивало бы не только отсутствие социальных рисков, но позитивную социализацию детей и молодежи, содействовало их духовно-нравственному становлению, жизненному самоопределению и творческой самореализации. Несмотря на наличие противоречий и открытых вопросов, принятый Федеральный Закон «будет способствовать формированию гармоничной и психологически устойчивой личности каждого ребенка, бережному и грамотному воспитанию детей на идеях добра и справедливости» [4].

Проблема защиты прав подрастающего поколения - детей и молодежи от информации, пропаганды и агитации, приносящий большой вред его здоровью, нравственному и духовному развитию, была поднята ещё в статье 14 Федерального закона от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации». В этом законе нет разъяснений базовых понятий, входящих в структуру такой информации, не устанавливались нормы ответственности за нарушение правил обеспечения ребёнка информацией. Это существенно снизило эффективность установленных правил по защите детей от опасной информации [1].

Прописанные в законе № 436-ФЗ правила имеют направление на урегулирование отношений, связанных с защитой детей от информации, наносящей непоправимый вред их здоровью и (или) развитию, так и с защитой детей от такой информации в информационной продукции.

Закон № 436-ФЗ вводит понятия: «доступ детей к информации», «информационная безопасность детей», «информационная продукция для детей», «знак информационной продукции». Впервые раскрывается содержание понятий - «информация, причиняющая вред здоровью и (или) развитию детей», «информация порнографического характера». Закон № 436-ФЗ распространяется на тех, кто размещает любую информацию в местах, которые доступны для детей и молодежи. И в это же время под действие данного законодательного документа не подпадают физические и юридические лица, кто распространяет информацию, содержащую научную, научно-техническую, информационную продукцию, имеющую значительную историческую, художественную или иную культурную ценность для общества. То есть на все фонды, музеи и т.д. закон № 436-ФЗ не распространяется.

В то же время под действие закона № 436-ФЗ попадает: информация, размещенная в печати (периодическая печать, книги) в информационно-телекоммуникационных сетях (интернет, радиовещание, телевещание любого ранга), в информационной продукции (листовки, программы, компьютерные игры, рекламные банеры и др.). В сфере защиты детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию, преимущественные полномочия предоставлены федеральным органам исполнительной власти. Вся информация, причиняющая вред здоровью и (или) развитию детей, согласно закону № 436-ФЗ разделена на информацию, которая запрещена для распространения всех детей, и на информацию, которая распространяется среди детей согласно их возрасту.

По Федеральному закону № 436 «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровья и развитию» всем обществом России постоянно идут горячие споры и дебаты на всевозможных радио-телепередачах, на форумах, в различных сетях. В основном говорят о несовершенстве Закона, о его «сырости» и о порядке надзора за его выполнением.

Регламенты продолжительности занятий, рекомендации по профилактике утомления, требования к обустройству компьютерных классов наряду с други­ми нормативами вошли в Санитарные нормы и правила (СанПиН) 2.2.2.542-96 "Гигиенические    требования    к    терминалам,    персональным    электронно-вычислительным машинам и организации работы". Соблюдение изложенных в этом документе требований позволит создать безопасные и комфортные усло­вия для работы детей и взрослых. Для снятия статического и нервно-эмоционального напряжения можно использовать обычные физические упраж­нения. Нашим детям предстоит жить в компьютеризированном обществе, по­этому их необходимо обучать не только азам компьютерной грамоты, но пра­вилам безопасного общения с ним. Задача педагога воспитать полезную при­вычку чередовать работу за компьютером с выполнением несложных упражне­ний, направленных на снятие утомления и профилактику близорукости .

Европейским Союзом разработаны соответствующие специальные программы работы центров, которые созданы для координации, содействия, оптимизации влияния и увеличения осведомленности пользователей Интернет (в особенности родителей и детей) путем поведения конкретных акций. В основном работа указанных национальных центров ведется по четырем направлениям: создание и обеспечение функционирования в сети Интернет «горячей линии», предназначенной для выявления в сети противозаконной информации; деятельность по ознакомлению родителей и детей об опасностях в Интернете и способах противодействия им; создание «горячих линий» по оказанию детям консультативной помощи; разработка и внедрение систем фильтрации Интернет-контента [3].

**3.2 Меры по профилактике зависимости от современных технологий**

К мерам по профилактике зависимости от современных технологий, можно отнести следующие:

1. Устанавливать четкие требования к использованию интернета и требовать обязательного их выполнения.
2. Эффективным методом борьбы с интернет – зависимостью является использование различных контролирующих программ. Существует программа «Контроль игр», например,  умеет отличать учебный процесс от игровой деятельности. При учебном процессе никаких действий не происходит, а  при входе в игру будет гаснуть монитор.
3. С первого дня появления компьютера обязательно показать несовершеннолетнему все возможности «нового друга»: получать необходимую и полезную информацию, с помощью него развиваться интеллектуально. Таким образом, выработается культура общения с компьютером у подростка.
4. Располагать новую технику там, где удобнее всего контролировать её использование несовершеннолетним, которая может оказать негативное влияние на него.
5. В современных условиях невозможно изолировать подростка от современных технологий. Однако могут быть продуманы различные пути нейтрализации негативного информационного влияния технологий.

В итоге рассмотрения данной проблемы, можно сказать, что работа по противодействию влияния современных технологий на подрастающее поколение должна проводиться масштабно, регулярно и систематически, в плотном сотрудничестве, в первую очередь с родителями, затем педагогами и другими специалистами, которые занимаются развитием способностей у ребенка.

Медицинские ограничения по взаимодействию ребенка с компьютером связаны с возможным негативным влиянием на зрение, на осанку, на общее здоровье, реагирующее на некоторые виды излучений от экрана и корпуса, с развитие гиподинамических процессов.
Ограничения педагогические связаны с отбором компьютерных программ. Большинство программ не соответствует возрасту по форме, объему, качеству предоставляемой информации

 В целях предупреждения переутомления следует ограничить длительность работы ребенка за компьютером, проводить гимнастику для глаз, правильно обустроить рабочее место, использовать только качественные программы, соответствующие возрасту ребенка.

Многие родители строго ограничивают общение ребенка с компьютером, руководствуясь широко распространенным тезисом о том, что компьютер вреден. Но сейчас никто не может точно и, самое главное, обоснованно сказать, в какой степени реален вред, наносимый здоровью ребенка компьютером.

Необходимо реализовать комплексный проект по исследованию воздействия компьютера на детей дошкольного возраста. Он должен включать как теоретические разработки, так и практические рекомендации педагогам и родителям, с одной стороны, а также требования к специалистам, разрабатывающим обучающие и игровые программы. Идеалом является индивидуальный подход к подбору компьютерных программ для каждого ребенка.

Понятно, что сидение за компьютером не прибавляет здоровья ребенку в том смысле, в каком его прибавляют умеренные занятия физкультурой. Но ведь и о чтении книг можно сказать, то же самое. Но о вреде книг никто не говорит, а о вреде компьютеров говорят многие.

Кто на сегодняшний день может дать точные рекомендации о том, сколько времени ребенок может проводить за современным компьютером без вреда для собственного здоровья – при условии, что во всем остальном он ведет здоровый образ жизни? Степень утомления на занятиях с компьютером определяется качеством изображения на экране дисплея, содержанием занятия и, конечно, возрастом ребенка.

Мы должны задуматься над этой проблемой уже сейчас. Можно поставить перспективные цели в работе над заданной проблемой: изучить какое положительное влияние могут оказать компьютерные технологии в развитии подростка; предложить педагогам и родителям направлять деятельность учащихся при работе с компьютером в позитивном направлении, а именно, в поисково-исследовательскую деятельность, в изучение географических и культурных особенностей регионов, в которых живут их друзья по Интернету и т.п. Разные научные дисциплины должны объединиться в исследовании этой области, а психология должна стать во главе этих работ – работ по исследованию психологических аспектов взаимодействия человека с компьютером.

**Заключение**

Мы живем во времена быстроменяющейся информации, которая имеет определенную силу влияния на любого человека на планете, а особенно на детей и подростков. Она - либо качественная, либо может таковой не быть и даже способна причинить вред. Это эффективное оружие влияния на формирование сознания многих членов подрастающего поколения в умелых руках идеологов, политологов, рекламщиков и других специалистов. В неумелых или злонамеренных руках она становится оружием массового поражения.

Также происшедшие в последние годы социальные, политические, экономические изменения, а также бурное развитие средств коммуникации и информации привели к тому, что все больше людей переступают раньше разделявшие их культурные барьеры и взаимодействуют с представителями других культур, зачастую существенно отличающихся от традиционных . Это влияет на размывание границ между культурами народов и приводит к отчуждению большинства молодежи от своих национальных ценностей.

Очевидно, что размывание границ образовательной системы под влиянием массмедиа может привести в скором времени, а в ряде вопросов и уже приводит к превосходству массмедиа во влиянии на развитие личности над образованием, к изменению сущности и структуры образования. Обеспечить позитивный характер этого процесса возможно лишь путем своевременного научно-обоснованного целенаправленного проектирования информационного пространства детства, ориентированного на экологические ценности, и развития информационно-экологической культуры личности, которая, будучи внутренним регулятором действий субъекта, способна стать самым надежным гарантом экологической безопасности как человека, так и окружающей среды, его успешной адаптации, здоровья, развития в гармонии с природой. В связи с вышесказанным педагогам всех уровней образования необходимо формировать у молодежи в процессе воспитания и обучения медиакомпетентности.

Итак, подводя итоги можно сказать, что средства массовой информации и коммуникации неоднозначно влияют на подрастающее поколение. С одной стороны - это благо, с другой - вред. Судить вам. Проблема защиты детей от информации была актуальной всегда - даже во время первобытнообщинного построения общества родители ограждали своих детей от лицезрения жестоких сцен насилия. Всегда, во всех ситуациях, которые несут в себе информацию с насилием, жестокостью, мать на безусловном рефлексе прикрывает собой свое дите и тем самым защищает его от пагубного влияния данной информации.

Во времена советской России в нашем государстве практически не было проблемы - защиты детей от информации, потому что все негативное информационное поле задерживалось на границе коммунизма и капитализма определенными силовыми организациями и путем жесточайшей цензуры со стороны государственных и общественных организаций. Также в тот момент существовало государственное право, которое жестоким образом расправлялось с посредниками нежелательной информации. После горбачевской «оттепели» в конце восьмидесятых и начале девяностых годов 20 века в страну хлынуло огромным потоком море «чернухи», порно продукции, фильмов с элементами насилия, жестокости, расовой и половой дискриминации. Все это в полной мере ударило по самым любознательным членам нашего общества - по детям и молодежи и начало приводить к растлению как в физическом, так и в нравственном отношении подрастающего поколения.

Так, с начала 90-х годов 20 века в России сформировалась агрессивная информационная среда, в связи с чем, возникла необходимость защитить подрастающее поколение от информационного воздействия, способного причинить вред как психическому, так и физическому здоровью. То есть в нашем государстве в конце девяностых годов появилась проблема по проведению мероприятий по защите детей и молодежи от пагубного влияния определенной части информации. Эта проблема возникла не только в России, но и во всем цивилизованном мировом сообществе. Именно в это время в европейских странах для обеспечения информационной безопасности детей при осуществлении телевещания, радиовещания, в печати, демонстрации кинофильмов, видео- и аудиозаписей, использовании электронных игр принимается в рамках Совета Европы Конвенция о трансграничном телевидении от 5 мая 1989 г. в статье 7 «Обязанности телевещателя».

В формате времени 21 века усилиями научной мировой общественности стало возможным - передача любой информации практически любыми способами от распространения печатных изданий до передачи информации с помощью IT-технологий. В связи с использованием современных способов передачи информации, а также с работой всевозможных интернет сетей, блогов стало возможным появление неконтролируемой со стороны общественности и государства информации, которая своим действием наносит вред физическому, психологическому, социальному и общественному развитию взрослеющему поколению нации. В связи с этим назрела необходимость разрешения в любом цивилизованном обществе проблемы по защите подрастающего поколения от пагубного влияния негативной информации.

В настоящее время Интернет используется всеми для осуществления образовательного процесса для дистанционного обучения, организации бизнеса, для организации мероприятий по организации досуга пользователей, а также для развлечений, с другой стороны. Мировая сеть дает возможность всевозможным авантюристам, мошенникам и другим преступным элементам для распространения информационных материалов, которые противоречат правовым нормам государства и совершения преступных деяний со стороны злоумышленников. Современные разработки и технологии представляют возможность им скрыть или завуалировать свои личные идентификационные данные. Современное общество до сих пор не в полном объеме защищено государством от опасностей, связанных с Интернетом. Сеть Интернет является средством распространения вредоносных программ, позволяющих либо застопорить работу или привести к локальным повреждениям и полным разрушениям компьютеров и компьютерных сетей; рассылки нежелательной рекламы (спама); порнографической информации, в том числе и с участием детей; информации о способах совершения террористических актов; материала по созданию взрывчатых материалов и всевозможных самодельных взрывных устройств, обычного и оружия массового поражения и т.д. Во «всемирной паутине» можно обнаружить разнообразные предложения по продаже психотропных веществ различного воздействия на организм человека, описания их изготовления, также есть возможность заказа через сеть всевозможных товаров, запрещенных правовыми актами государств к производству.

Пока научное сообщество только подходит к осознанию и исследованию влияния получаемой информации на развитие у молодежи мировоззрения, необратимый характер принимают изменения в субъективной картине мира детей и молодежи: все чаще дети встречаются с виртуальной действительность, а не с реальной жизнью, виртуальная природа отношений вытесняет естественные отношения и моральные ценности из сознания подрастающего поколения. Данное раздвоение мира на реальный и виртуальный несет в себе не только продукция информационных технологий, но и продукция телевидения, видео и медиа рынка.

Проблема защиты от воздействия и влияния на подрастающее поколение информационного потока, включая неконтролируемые со стороны системы образования средств массовой информации, видеорынка и Интернета является наиболее актуальной в России и в мире. Поэтому общество постоянно должно уделять этому огромное внимание, в связи с тем, что пагубная информация в первую очередь влияет на дальнейшее определение ребенка как личности в этом обществе. И если обществу не все равно, какое у него будет будущее поколение, оно будет постоянно заниматься этой проблемой.

**Список использованных источников:**

1. Гридчин М.М. «Проблемы влияния информационных технологий на молодёжь» / М.М. Гридчин // Власть. – 2007. – №9.
2. Панов С.С. «Интернет – зависимость: причины и последствия / С.С. Панов // Учитель. – 2007. – №5.
3. Петров В.П. Интернет в мировом информационном пространстве // ОБЖ. – 2008 – №8.
	1. Интересы и потребности современных детей и подростков : Метод. пособие для педагогов и психологов / Б. З. Вульфов, Ю. В. Синягин, Н. Ю. Синягина, Е. В. Селезнева ; Под общ. ред. Н. Ю. Синягиной . – Санкт-Петербург : КАРО, 2007 . – С.136.
	2. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер./ В. И. Ковалько . - М.:ВАКО, 2007. – С. 304.
	3. Решетникова,О. Компьютерная зависимость. / О.Решетникова // Школьный психолог. – 2006 .- №19. - С. 6-7.

7. Цымбаленко С.Б., Шариков A.B., Щеглова С.Н. Информационное пространство российского подростка в постсоветский период. М.: НИИ школьных технологий, 2006 - 8 п.л.

1. Цымбаленко С.Б. Подросток в информационном мире: практика социального проектирования. - М.: НИИ школьных технологий, 2010. -256 с. - 16 п.л.
2. Цымбаленко С.Б. Подрастающее поколение в информационно-психологическом пространстве общества (психолого-педагогические и акмеологические проблемы и перспективы). М.: Международная академия акмеологических наук, 2011 - 10 п.л.
3. Цымбаленко С.Б. Место и роль подрастающего поколения в информационно-психологическом пространстве общества: Монография. М.:, 2011 -11 п.л.
4. Цымбаленко С.Б. Информационно-психологическое пространство в структуре общества // Акмеология. 2007. №1. - 0,5 п.л.
5. Цымбаленко С.Б. Информационно-психологическое пространство и подрастающее поколение // Акмеология. 2007. №2. - 0,5 п.л.
6. 7. Цымбаленко С.Б. Российский подросток в информационно-психологическом пространстве // Народное образование. 2007, №. 4.- 0,7 п.л.
7. Цымбаленко С.Б. От детской газеты и видеофильма - к преобразованию общества // Дополнительное образование. 2008, №5. - 0,8 п.л.
8. Цымбаленко С.Б. Информационный проект как равноправный диалог поколений // Народное образование, 2009, № 7,- 0,8 п.л.
9. Цымбаленко С.Б. Дети и власть в контексте информационно-психологического пространства // Мир психологии, 2010, №3. - 0,7 п.л.
10. Цымбаленко С.Б. Информационно-коммуникативная основа развития самости юного человека // Мир психологии, 2010, №4. - 0,8 п.л.
11. Цымбаленко С.Б. Развитие подрастающего поколения в системе информационно-коммуникативных взаимодействий: опыт теоретического исследования // Акмеология. 2011. № 1 - 0,5 п.л.
12. Цымбаленко С.Б. Эмпирическое исследование особенностей развития подрастающего поколения в системе информационно-коммуникативных взаимодействий // Акмеология. 2011. №2 - 0,5 п.л.
13. Цымбаленко С.Б. Коммуникативный механизм самоорганизации// Мир психологии, 2011, № 2 - 0,4 п.л.
14. Цымбаленко С.Б. Акмеологические основания развития подрастающего поколения в системе информационно-коммуникативных взаимодействий // Акмеология. 2011. №3 -1 пл..
15. Цымбаленко С.Б. Общение и коммуникация. Философско-психологический этюд//Мир психологии, 2011, № 4 -1 п.л.
16. Цымбаленко С.Б. Общество, информация и развитие информационно-коммуникативного пространства - спецкурс для подготовки специалистов в области средств массовой информации и общественных связей. // Мультипортал ЮНПРЕСС. Раздел «Методическая библиотека». - 6 п.л.
17. Цымбаленеко С.Б. Развитие подрастающего поколения в информационно-психологическом пространстве общества (психология, акмеология, педагогика): Учебное пособие. М. Международная академия акмеологических наук, 2011. -10 п.л..
18. Научные статьи, брошюры, тезисы докладов
19. Библиотека авторефератов и диссертаций по педагогике <http://nauka-pedagogika.com/psihologiya-19-00-13/dissertaciya-akmeologicheskie-osnovaniya-razvitiya-podrastayuschego-pokoleniya-v-sisteme-informatsionno-kommunikativnyh-vzaimodeystviy#ixzz3eRvbC9kk>

28.Толковый словарь [Электронный ресурс] – <http://tolkslovar.ru>

29. <http://www.allwomens.ru/9828-vliyanie-kompyutera-na-glaza-cheloveka.html>

30. <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=701478>

31. <http://med-tutorial.ru/med-books/book/49/page/2-2-negativnoe-vliyanie-kompyutera-kak-ego-umenshit/>

32. <http://www.ronl.ru/referaty/zdorove/47094/>

33. <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2>

34. <http://itcom.in.ua/>...

35. <http://run-pc.ru/page/vlijanie-kompjutera-na-zdorove-cheloveka>

36. <http://healthbps.ru/vliyanie-kompyutera-na-zdorove/>

37. <http://novainfo.ru/archive/25/vliyanie-sovremennyh-tehnologiy>

38. <http://sci-article.ru/stat.php?i=1410459234>