

Козловская Дарья Викторовна

студентка

Авагимова Алиса Юрьевна

студентка

ГБОУ ВО «Кубанский государственный
медицинский университет» Минздрава России
г. Краснодар, Краснодарский край

ВЛИЯНИЕ ГАДЖЕТОВ НА ДЕТЕЙ XXI ВЕКА В УСЛОВИЯХ ТЕХНИЧЕСКОГО ПРОГРЕССА

***Аннотация:** в данной статье рассматривается влияние гаджетов на детей XXI века в условиях технического прогресса. Изучив необходимую литературу, авторы дают рекомендации относительно поставленной проблемы.*

***Ключевые слова:** гаджеты, влияние гаджетов, технический прогресс.*

У прогресса должен быть
и тормозной рычаг

Юрий Базылев, французский писатель

Технический прогресс движется семимильными шагами. Но, кроме благоприятного воздействия и упрощения жизни, он имеет и негативные стороны.

Мы задались целью – выявить влияние гаджетов на детей XXI века.

Задачи, которые встали перед нами:

1. Изучить литературные источники по данной проблеме.
2. Провести анкетирование среди студентов КубГМУ.
3. Проанализировать полученные данные.
4. Сделать выводы о данной проблеме и предложить пути её решения.

К сожалению, у современных родителей зачастую не хватает времени на воспитание своих чад, поэтому уже с раннего возраста они «приучают» ребенка к гаджетам. Это, безусловно, хороший выход из ситуации, но он в итоге приводит к тому, что у маленьких детей социальные сети, компьютер, планшет и теле-

фон замещают все интересы, свойственные их возрасту. Дети становятся агрессивными и асоциальными, замыкаются в себе, отказываются гулять на свежем воздухе и общаться за пределами «онлайн» мира.

Ребенок начинает забывать про школу, учебу, друзей, досуг вне виртуальных игр. Главной целью в жизни становится постоянное возвращение в «онлайн» реальность. Постепенно тормозится умственное развитие, следствием чего является деградация личности. У детей неокончательно сформирована психика, и отсутствует четкая граница между добром и злом, что приводит к путанице между реальной и виртуальной жизнью. В итоге, «онлайн» мир становится для ребенка тем местом, где его уважают, понимают и ждут. Со временем родители замечают отрицательные изменения в поведении их отпрыска. Ребенок становится нервным, замкнутым в себе и заикленным на гаджетах. Попытки ограничить время пользования компьютером, планшетом или телефоном приводят к скандалам, истерикам, а порой, и к более ужасным последствиям.

Холодящим кровь примером служит 15-летний подросток из Челябинской области, который зарезал свою семью из-за запрета пользоваться компьютером [informing.ru]. К сожалению, это далеко не единственный случай: девятиклассник из Миасса убил родителей после того, как они не разрешили ему играть в GTA [bloknot.ru].

Мы провели анкетирование из 20 вопросов среди 150 студентов Кубанского Государственного Медицинского Университета, у которых есть братья и сестры в возрасте 2 до 15 лет, с помощью которого выявили влияние технического прогресса на ребенка и его поведение. Оказалось, что 76% детей не могут остановиться играть в компьютер из них 51% – в «онлайн» игры, 63% проявляют агрессивность, 28% предпочитают гаджеты общению со сверстниками, 53% отвечают отказом на просьбу отвлечься от виртуального мира, 47% снизили успеваемость в учёбе.

Проанализировав данные опроса, мы сделали следующие *выводы*:

– виртуальные игры почти полностью заменяют детям реальное общение и прогулки на свежем воздухе;

- пользование гаджетами в раннем возрасте тормозит развитие ребенка;
- пагубное влияние «онлайн» мира приводит к нарушению детской психики.

Если совместными усилиями люди современного мира не предотвратят пагубное влияние технического прогресса на подрастающее поколение, то случится катастрофическое предсказание Альберта Эйнштейна: «Я боюсь, что обязательно наступит день, когда технологии превзойдут простое человеческое общение. И мир получит поколение идиотов."

Изучив научную литературу, мы можем дать следующие рекомендации:

1. Оттягивать момент знакомства малыша с гаджетами.
2. Соблюдение временных нормативов пользования компьютером, планшетом и телефоном.
3. Помощь ребенку в выборе любимого увлечения, которое заменит ему виртуальные игры.