

УДК 159.94

ЛЮДИНА НЕ ГРАЮЧА: ЯК ГАДЖЕТИ ВПЛИВАЮТЬ НА КОГНІТИВНИЙ РОЗВИТОК ДИТИНИ

Петренко Є.І. ст. гр. 5116м, ФЕТБ, Гончарова О.О. канд.філос.наук, ст. викладач
кафедри філософії та культурології

Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова
Україна, Миколаїв

mr.tiger93@ukr.net, hamisek@ukr.net

текст дається в авторській редакції

Вступна частина. Актуальність: Гаджети як невід’ємна частина нашого життя, за допомогою їх ми маємо можливість спілкуватися з рідними на відстані, працювати в офісі чи в дома, готувати за допомогою їх їжу, навчати дітей і інше. Люди створили гаджети і

технології, а також за допомогою технологій створюють нові над технології які ми звикли бачити в повсякденному житті (автомобілі, літаки, водний транспорт, потяги і так далі).

Ми ставимо перед собою мету дослідити вплив гаджетів на несформовану людину. Визначити які переваги і недоліки мають гаджети, як інструмент виховання з якими загрозами може стикнутися дитина яка починає їх використовувати в ранньому віці.

Основна частина. Отже проаналізуємо вплив гаджетів на дитину: Сучасні діти стали гірше вмінати спілкуватися один з одним, стали менш комунікабельними, затримка в розвитку мови і так далі... Сучасних батьків не хвилює один аспект, що буде з дитиною у майбутньому, як що гаджети будуть безпосередньо впливати на розвиток і здібності дитини, чи зможе дитина самостійно спілкуватися без допомоги гаджетів та соціальних мереж. Сучасні діти перестають грати в звичайні іграшки, віддаючи перевагу електронним. Більш того, вони взагалі не вмінють грати один з одним, а коли збираються разом, здатні лише на найпримітивніші взаємодії. Ця примітивізація, яку несе « електронне століття », аж ніяк не безневинна прикмета часу. Психологи попереджають, що наступ епохи « Людини не граючої » тягне за собою неминуче зниження інтелекту і творчих здібностей, втрату навичок спілкування людей один з одним, ерозію громадських зв’язків. У нових загрозах розбирався «Вогник». [3]

Розглянемо плюси:

1. Діти швидше орієнтуються в цифровому світі та адаптуються до нього.
2. Здійснюється контроль над дитиною завдяки чому у молодих батьків з’являється більше часу на відпочинок.
3. Збільшується можливість знаходити більш цікавий контент для дитини, якого нема по телебаченню (цікаві передачі, мультфільми).

Розглянемо мінуси:

1. Дитина втрачає навички в спілкуванні з іншими дітьми.
2. Втрачають навички гри, немає розвитку фантазії.
3. Розсіюється увага.
4. Пізній розвиток мови.
5. Когнітивний розвиток теж дає про себе знати, так як дитина не грає в розумові ігри, а бавиться з гаджетом то вона втрачає здібність до творчого мислення, логіки і простого рішення задач.
6. Має поганий вплив на розвиток моторики, а також погіршується зір.

7. Відсутнє відчуття емпатії в наслідок впливу ігор, які заохочують до насилля, або до самогубств.

Переважає більшість батьків, які за рекомендаціями психологів обмежили дітям доступ до планшетів і комп'ютерів, зазначають, що діти стали помітно більш спокійними, посидючими, що у них з'явився інтерес до книг, малюванню, розвиваючим кубикам і до решти. Потрібно тільки перерецензувати момент, коли дитина вимагає включити йому мультимедію, не піддаватися його маніпуляціям, не боятися його істерик. І якщо ви це витримаєте, то з подивом виявите, що він змінюється на очах, і змінюється в кращу сторону. Розглянемо плюси та мінуси « Впливу гаджетів на дитину».

«+»	«-»
Швидше адаптуються до цифрового середовища.	Втрачаються навички спілкування.
Орієнтація в цифровому просторі.	Втрачаються навички гри, нема розвитку фантазії.
Контроль над дитиною.	Розсіяна увага.
Вільний час у батьків.	Пізній розвиток мови.
Більше можливостей в пошуку дитячого контенту.	Затримується когнітивний розвиток дитини.
	Затримується розвиток моторики, а також погіршується зір.
	Втрачається відчуття емпатії від ігор схильючих до насилля і вбивств, а також до самогубств.

Висновок. В заключення можна сказати, що гаджети можна використовувати, але з нагальної потреби в малому проміжку часу. Двадцяти хвилин буде достатньо для того щоб дитина могла засвоїти необхідну для неї інформацію, або задовольнити своє дозвілля.

REFERENCES

- [1] Азбука виховання: <https://azbyka.ru/deti/gadzhety-i-deti-tupeem-ili-umneem>
- [2] Вплив гаджетів на психічне здоров'я дітей: <https://infourok.ru/vliyanie-gadzheto-v-psihologicheskoe-zdorove-dete-y-dlya-roditeley-1784626.html>
- [3] Олена Кудрявцева (Людина не граюча) журнал «Вогник»: <https://www.kommersant.ru/doc/3731395>
- [4] Вплив планшетів на головний мозок дитини: <https://www.kramola.info/blogs/metody-genocida/vliyanie-plansheta-na-golovnoy-mozg-rebyonka>
- [3] Моя дитина не впускає з уваги телефона. Що робити? <https://meduza.io/cards/moy-rebenok-ne-otlipaet-ot-telefona-chto-delat>

УДК 37.022