

Особливості когнітивного розвитку дітей в умовах одночасної адаптації до фізичного та "цифрового" світу

Кондратенко Л.О.

Сучасна дитина як і все суспільство в цілому зазнає значного впливу інформаційно-комп'ютерних технологій. Іноді здається, що комп'ютери, телефони, радіо і телебачення із простих технічних засобів поступово перетворюються на якісь новітні божества для задоволення потреб яких тільки й існують люди. Світ водночас розширюється до меж пізнаного всесвіту і звужується до екрана телевізора, планшета, айпода, айфона, смартфона та іже з ними. Люди частіше спілкуються в чаті, аніж розмовляють за сніданком в колі сім'ї (якщо зараз взагалі залишилось таке поняття як "сімейні" сніданки, обіди та вечері), сидять на "однокласниках", замість того, щоб прийти на зустріч у рідну школу, спостерігають он-лайн за сафари в Африці не в змозі відірватися від екрану і принести хліб із сусіднього магазину. Мобільний телефон став майже невід'ємною частиною людини, без якого вона відчуває свою практично загубленість у натовпі. Діти на шкільній перерві не граються один з одним, а виймають айфони та айпеди і починають завзято змагатися із героями, створеними чужою фантазією у вигаданому дорослими дядями та тьотями віртуальному світі. Там у цій неймовірно привабливій іншій реальності кожен може без будь-якого залучення власної фантазії відчути себе ким завгодно - королем, президентом, переможцем, звитязцем, відкривачем нових світів і творцем нових планет. Можна перетворитись у монстра чи у красеня, трансформера чи ельфа - жодних обмежень, жодних перепон, але, водночас, і жодних власних творчих зусиль - все, що потрібно - від космічних комплексів (практично штучних планет), до гудзиків на одязі або шпильок в зачіску - дається готовим, нічого не потрібно створювати, ніщо не потрібно вигадувати, творчість - зайва властивість, вона заважає правильно вибрати із того що є. Занурення у казковий світ ще ніколи в історії людства не відбувалось так легко, а тому і не залучало до себе так багато адептів, які вірять, що це вони володіють екранною реальністю, що це їм відкриті всі таємниці віртуального. Діти ж, які ніколи не жили у докомп'ютерному світі просто не розуміють як можна було існувати без нього, адже вони відчувають себе повноправними громадянами як реальної так і віртуальної реальності.

Інформаційне середовище з усіма своїми складовими (електронні засоби масової комунікації – радіо, телебачення, Інтернет; комп'ютеризація всіх сфер життя) стало настільки глобальним явищем в житті сучасної людини, що нинішню епоху можна з повним правом назвати "інформаційною епохою". [Петрова] І ця епоха вимагає надзвичайного напруження всіх когнітивних здатностей дитини, адже людська діяльність являє собою не адаптивний а адаптивно-адаптуючий процес. однак ніколи раніше перед людиною не вставала проблема адаптації до віртуального середовища,

середовища «другого порядку», штучного утворення, результату адаптуючої діяльності людини, що створює комп'ютерну віртуальність. Будь-яка адаптація особистості до середовища є по-суті адаптацією до впливів цього середовища.

Нові Інформаційні Технології створюють певне віртуальне середовище відмінне від реального середовища і водночас здатне здійснювати повноцінний багатоаспектний вплив на особистість, яка починає взаємодіяти з цим середовищем. Особливо сильний вплив відчувають діти, оскільки для них існує тільки один світ — світ тілесного досвіду, і цей досвід виявляється різним в реальному і віртуальному світі. Когнітивний розвиток сучасної дитини не просто прискорюється за одними показниками і гальмується за іншими, а відбувається перебудова функціональних мозкових структур. Дитина початку ХХІ століття те тільки бачить інший світ, ніж її однолітки сто років тому, але аналізує та інтериоризує його дещо по-іншому. Реальність екрану й реальність кімнати, вулиці, лісу... не утворюють нерозривної єдності, куди дитина могла б включитися одночасно, і тому настає патологічне розщеплення процесу сприймання на сферу, де можлива повна активність і маніпуляції реальними предметами, і сферу, де відбувається маніпуляція уявними предметами у віртуальному просторі (при віртуальній грі) або просте спостереження за ними (при перегляді телевізора).

Цифровий світ (так само як фізичний) формує ті здатності, які потрібні для успішного існування в його реальності. Сам по собі він не є ні поганим, ні хорошим. Він просто інший. Тому іншими є діти, які постійно "живуть" в ньому. Завданням дорослих (педагогів, вихователів, батьків) є не переломати "цифрових дітей". Це завдання навряд чи взагалі реальне. Сучасна система освіти повинна їх зрозуміти і відповідно до їх особливостей перебудувати свої методи навчання. При цьому, в жодному разі, не можна "підлаштовуватись" до їх пізнавальних спроможностей. Недоліки і переваги "цифрових дітей" мають враховуватись, водночас слід відводити більше часу на розвиток тих когнітивних здатностей, які виявляються недостатньо сформованими, але без яких людині важко існувати в реальному (фізичному) світі і контактувати з реальними (живими) людьми, а не фантазійними аватарами.