|  |  |
| --- | --- |
| **Опасности цифровых технологий для подрастающего поколения** (**М.Н. Миронова)** | |
| слайд | Текст |
| 2 | **Применение информационных технологий внесло и продолжает вносить очевидные преимущества в профессиональную и учебную деятельность, в быт каждого из нас.**  **Для детей в Интернете появилось множество программ,**  **обеспечивающих развитие тех или иных познавательных функций: чтения, рисования, скорости реакции … .**  **Но только недальновидные или заинтересованные люди отрицают, что информационные технологии несут и множество опасностей, особенно для детей и подростков.**  **По информации сотрудников каф. личности МГУ сегодня примерно 7−10% людей можно поставить диагноз «интернет-зависимость» (хотя точных данных не существует), а примерно 40% имеют предрасположенность к компьютерной зависимости.**  **Но среди подростков 12−13 лет эта цифра достигает 80%. Проблема осложняется еще тем, что интернет обслуживает и иные зависимости: лудоманию (зависимость от азартных игр), сексоголизм, шопоголизм и  пр.** |
| 3 | **Влечение к экрану формируется благодаря врождённому свойству человека –исследовательскому рефлексу, необходимому для быстрой слуховой и зрительной реакции на неожиданный или новый раздражитель, сигнализирующий об опасности, т.е. для защиты .**  **Экран меняет не только способности и психологические качества, но даже мозг человека..**  **Экран уменьшает способность концентрироваться , мышление становится отрывочным, чтение – поверхностным. А зоны мозга, отвечающие за абстрактное мышление и сопереживание, практически не формируются».**  **В основном развиваются области головного мозга, отвечающие за кратковременную память, и за быстроту реакции. Однако те зоны мозга, которые ответственны за детальный анализ, глубокое продумывание проблемы, личностное развитие, по существу, остаются без нагрузки.** |
| 4 | **«Зеркальные нейроны» отвечают за развитие путём подражанию другому человеку. Они работают только в живом, непосредственном общении, взаимодействии людей, поэтому информационные технологии не дают такой возможности** |
| 5 | **Ещё в начале 90х годов известный психолог А.Г. Асмолов провёл исследование, в котором показал, что т.н. треугольник сознания «смыслы - чувственная ткань-значения» в условиях активного применения IT искажается, т.к. в основном идёт развитие значений, а чувственная ткань образа, и особенно смыслы – не развиваются. То есть треугольник уплощается, превращаясь в линию.** |
| 6 | **Наше собственное исследование влияния компьютерных игр на развитие детей школьного возраста (2005- 7 г.) Содержание компьютерных игр анализировалось с точки зрения его агрессивного (деструктивного) характера, использовался метод экспертных оценок.**  **В список агрессивных игр вошли: "Postal", "Postal-2", "Diablo", "Diablo – 2", "Counter-Strike", " Mortal Combat " , "Quake –2,3", "Алиса" и т.п. - всего в списке оказалась 21 игра. При его составлении строго учитывались особенности возраста и нравственные критерии.**  методика «Рисунок всего мира» |
| 7,8,9 | **Традиционные символы мироустройства**  **"Земля" как опора жизни, в том числе человеческой;**  **"Дерево" как символ живого и как вертикальная ось, упорядочивающая организацию мироздания, как символ роста;**  **"Человек" - присутствие символа рассматривается как критерий нормального (лучшего варианта) личностного развития;**  **"Дом" как символ внутреннего мира или абсолютной защиты.**  **"Солнце" как главный источник жизненной энергии и двигатель процессов, происходящих на Земле** |
| 10 – 17 | **17 слайд заблокирован лигой безопасного интернета, он содержит кровавую сцену** |
| 18 – 21 | **Результаты**  **Картина мироустройства у игроков отличается снижением представленности в сознании традиционных (ключевых) символов, наличием символов деструкции, появлением нового символа – Экрана компьютера, замещающего почти все символы мироустройства. Результаты говорят о радикальной "трансформации" картины мира детьми, злоупотребляющими компьютерными играми. Для них характерны: неавтономность (ощущение себя частью компьютера, зависимость от него); наличие собственного опыта переживания распада, наличие предпосылок для развития танатизации сознания, аномалий и деструкций личности в будущем.**  **Результаты «Теста руки»**  **Злоупотребление агрессивными компьютерными играми, увеличивает склонность к проявлению внешней агрессии (значения по выше, чем у заключенных, уже совершивших преступления!);**  **2)снижает возможности социальной кооперации, устанавливать искренние эмоциональные отношения с другими и способствует превращению играющего в механического исполнителя чужой воли.**  **3)лишает возможности подростка осуществлять ведущую деятельность возраста – общение со сверстниками.**    **Результаты теста «Личностный рост»**  **"Отношение к культуре" в группе игроков интерпретируется как "бескультурье, хамство и вандализм"; "Отношение к Миру" характеризуется как «милитаризм»; "Отношение к человеку как таковому" может характеризуется как "жестокость"; "Отношение к другому как к Другому" характеризуется как "эгоизм"; "Отношение к своему душевному Я" - негативное.**  **Результаты БОС-исследования (студенты техникума)**  **Наличие заметных отклонений от нормы. Показатели тета-ритма значительно превышает норму, что может говорить о снижении активации коры головного мозга, т.е. "мозг спит". Можно сказать, что юноша личностно "застрял в дошкольном детстве" и использует работу подкорковых структур, т. е. лишь инстинкты, а не своё мышление. Можно предположить, что "распечатываются" архетипы бессознательной сферы. Можно так же предположить, что его состояние подобно состоянию человека в гипнозе; о подобии этих состояний говорит подобие энцелографических графиков. В других исследованиях доминирование в энцефалограмме низкочастотных ритмов зафиксировано и у наркоманов в состоянии «кайфа» или «прихода».**  **Полученные нами данные хорошо согласуются с выводами автора методики «Робинзон» о том, что для современных детей "Экран" более значим, чем "Родители ", что означает, что нет основного условия здорового развития – со-бытийной общности ребенка и родителя.**  **Лидерство гедонистических ценностей свидетельствует о выраженном эгоцентризме, что может быть следствием влияния идеологии "потребления", а результатом - сниженный ценностно-смысловой уровень личности.** |
| 22 | **Психологические симптомы киберзависимости**  **Хорошее самочувствие или эйфория за компьютером;**  **Невозможность остановиться;**  **Увеличение количества времени, проводимого за компьютером;**  **Подмена реального общения виртуальным, пренебрежение семьей и друзьями;**  **Ощущение пустоты, депрессии, раздражения не за компьютером;**  **Ложь, проблемы с учебой**  **Отрицание — выражается в снижении критического отношения к негативным последствиям своего пристрастия.** |
| 23 - 27 | **Большинство компьютерных игр являются ролевыми, в такого рода играх быстро усваиваются модели поведения.**  **С технической точки зрения современные игры – верх совершенства, это игры с видом «из глаз играющего», все «как наяву»; все, что происходит на экране – происходит и с ребенком.**  **Переживаемый страх – не только пугает, но и завораживает.**  **Ребёнок распоряжается жизнью и смертью героев игр, и у него стирается грань между реальностью и игрой, между реальной жизнью и смертью, происходит танатизация сознания, тема смерти десакрализируется**  **Распечатываются архетипы бессознательной сферы (фантастический рассказ об игре будущего)** |
| 28 | **Бывший рейнджер американской армии, подполковник Дэвид Гроссман, после увольнения изучал психологию убийства в Арканзасском университете. В интервью Гроссман рассказывает о том, что игры-стрелялки были созданы для прохождения психологических барьеров американскими солдатами, чтобы они могли убивать людей, не испытывая особых комплексов, то есть сделать убийство психологически более приемлемым для военных. Но методики, использующиеся в армии для обучения солдат, сейчас пернесены на детскую аудиторию.**  **Однако эти игры официально рекомендуются в РФ для подготовки юных спортсменов. В резолюции-рекомендации Общественной палаты от 27 ноября 2017 по включению «шутеров» и «фйтингов» в программу развития компьютерного спорта сказано, что они «являются продолжением традиции воспитания». Эта рекомендация принята из-за якобы отсутствия «комплексных научных исследований, отражающих влияние планируемых к введению дисциплин «файтингов» и «шутеров» на организм человека», а имеющиеся «не могут быть учтены»; в тоже время «участие в соревновательных мероприятиях в рамках компьютерного спорта в большинстве случаев способствует снятию психологического напряжения, подавлению деструктивных для психики человека тенденций, а также способствует когнитивному, интеллектуальному развитию человека, развитию его лидерских качеств».**  **Резолюция принята с подачи г. Усманова** |
| 29 - 34 | **Советы родителям** |
| 35 -40 | **Опасности социальных сетей** |
| 41 | **С апреля года специалисты Лиги фиксируют резкий рост (до 5 млн. человек) количества подростков, вовлеченных в деятельность деструктивных сообществ в социальных сетях.**  **После произошедшей в Керченском политехническом колледже трагедии стало очевидно, что социальные сети не несут никакой ответственности за то, что позволяют размещать на своих площадках запрещенную информацию.**  **Лига безопасного интернета считает, что для эффективной защиты детей в Интернете система блокировки запрещенной информации должна быть дополнена нормами, предусматривающими административную ответственность организаторов распространения информации (Вконтакте, Телеграмм, Фейсбук и другие) за неприменение мер, направленных на прекращение распространения запрещенной информации. (В Германии – штраф 50 мл. евро)** |
|  |  |
| 85 | **«Стратегия минимизации»,**  **- стратегия ограниченного использования информационных технологий. Они весьма различны по антропологическому содержанию, не все они влекут изменения личности человека. В целом, мы можем свободно применять технологии, не затрагивающие деструктивно сферу личности, деструктивно воздействующие на неё всемерно сокращать и исключать.**  **Здесь возникает новая проблематика – задачи воздействия на информационные технологии и тренды, управления ими. Она необходима для создания основательных стратегий коррекции, оздоровления современной антропологической, этической и духовной ситуации в стране. Однако сегодня она еще почти не разработана.** |