



ПОКОЛЕНИЕ Z

И. НАЗАРОВА

*Печально я гляжу на наше поколенье!
Его грядущее — иль пусто, иль темно,
Меж тем, под бременем познания и сомненья
В бездействии состарится оно.*

М.Ю. Лермонтов

*Поколение, выросшее на компьютерных
играх, Интернете и мобильных телефонах,
тебя ждёт весёлая старость!!!*

А. Калинин

Большинство современных детей с первых дней жизни окружены «всеми прелестями» цивилизации: мобильными телефонами, смартфонами, планшетами, компьютерами, уже из роддома «выходят» в скайп.

ДВОЙНАЯ ЖИЗНЬ

Современные электронные устройства позволяют людям мгновенно получать информацию. И уже в раннем детстве ребёнок становится умелым пользователем электронного великолепия. Но его мозг ещё не способен выбирать качественную информацию, предпочитая всё яркое, динамичное. Постепенно у здорового, имеющего всё необходимое для счастливой жизни, ребёнка начинается, по сути дела, «двойная жизнь». В первой (реальной) жизни ребёнка воспитывают родители, на основании личного опыта дают ему необходимые знания, формируют нравственные установки; затем — детский сад, школа, преследующие всё ту же цель: воспитать личность, научить жить в нашем сложном мире.

Во второй (нереальной) жизни ребёнок получает воспитание без участия родителей, школьных педагогов и окружающего его социума, поскольку оказывается в «другом мире». В мире, где не заставляют делать уроки, чистить зубы, помогать по хозяйству. В мире, где можно без особых усилий построить дом, выиграть сражение, стать владельцем целого острова. В мире, где, если что-то не получается, есть возможность прожить ещё одну жизнь, поменять внешность, найти новых друзей. И ответ на вопрос, какая из этих двух жизней ребёнка привлекает больше, совершенно очевиден.

Поэтому современных детей всё сложнее и сложнее чем-то заинтересовать. Они часами неподвижно сидят за компьютером, планшетом, смартфоном, глаза загораются интересом лишь при упоминании о новых





версиях игрушек, новых гаджетах, перспективах приобретения «нереальных» ценностей и благ. Постепенно мозг ребёнка начинает работать в режиме сформированных этими игрушками алгоритмов: не смогу пройти следующий уровень — потеряю свой статус, не убью я — убьют меня и т.п. *По сути дела происходит своего рода «роботизация» сознания подрастающего поколения, а неокрепшая психика быстро из маленького робота формирует раба компьютерного мира.*

В сложившихся условиях на государственном уровне необходимо принять ряд мер для того, чтобы не потерять целое поколение, от которого предстоит получить реальный вклад в развитие страны, а не ограничиться лишь выплатой ему вполне реальной пенсии.

ЭКСТРЕННАЯ ОЦЕНКА

Для начала необходимо провести экстренную оценку (с участием детских психологов, психиатров, педиатров) компьютерных игр, поступающих на наши прилавки и пребывающих в просторах интернета, определив их безопасность для психики детей различных возрастных категорий. На основании этой оценки опубликовать для родителей перечень компьютерных игр с соответствующим их описанием, рекомендациями специалистов. В дальнейшем необходимо дополнить Федеральный закон от 27 июля 2006 года № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» отдельной статьёй о компьютерных играх, в котором должны быть прописаны ограничения (в том числе возрастные) распространения подобного рода продукции и соответствующая ответственность за нарушение ограничений.

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Другая важная мера борьбы с игровой зависимостью — перевод компьютерных игр «на образовательные рельсы». Необходимо развивать индустрию производства

компьютерных игр, в основе которых лежит решение математических и физических задач, путешествия в космос, архитектурные новинки, журналистика, режиссура и т.п. Такие компьютерные игры могут стать мощным средством саморазвития, помогут многим выпускникам выбрать профессию.

Подростков в компьютерных играх привлекает, прежде всего, возможность самоутвердиться, показаться себе сильным, удачливым, способным побеждать и повышать свой статус. Особенно это важно тем, кто по разным причинам лишён этой возможности в реальной жизни. Чаще это касается мальчиков, для которых психологически важно добиться результата и завоевать уважение среди сверстников. Конечно, полное исключение компьютерных игр из жизни подростков — дело бесперспективное, однако можно использовать их в школе в качестве интерактивных методов обучения.

Кто запрещает учителю на уроках по безопасности жизнедеятельности использовать потенциал популярной игры tanks on-line, на уроке биологии — игры Spore, а контрольную по ботанике провести в формате игры plants vs zombies? Для юных архитекторов и дизайнеров можно проводить конкурсы, используя творческий уровень популярной компьютерной игры Minecraft, а для развития речи будущих журналистов и комментаторов — компьютерную игру Pro Evolution Soccer. Учитель может наполнить эти игры новым содержанием, решая при этом образовательные задачи. Важно не отобрать игрушку, а показать варианты игры с ней, тем самым разрывая привычные алгоритмы мышления, делая их более разнообразными. А это ни что иное, как развитие творческих способностей.

Один из действенных способов оторвать ребёнка от игры в компьютер — выводить компьютерную игру за пределы самого компьютера (планшета, телефона). Почему не назвать традиционные салочки или «крысы» игрой «в зомби», а строительство снежных городков — снежным Minecraft, придав старому содержанию новую форму? Опытные педагоги и любящие родители



всегда найдут возможность «подкорректировать» популярную игру, вложив в неё новый смысл.

КОМПЬЮТЕРНАЯ БОЛЕЗНЬ

Несомненно, нельзя долго сидеть за компьютером, ребёнок теряет зрение, истощается его нервная система. Гиподинамия ведёт к искривлению позвоночника, мышечной атрофии, миопии, ранней гипертонии и многим другим болезням. Родители обычно понимают это слишком поздно, бросая все силы на лечение, а не на профилактику такого рода недугов.

В качестве профилактических мер «компьютерной болезни» нужно использовать весь арсенал спортивных, эстетических, музыкальных средств. Подвижные игры на свежем воздухе, посещение спортивных секций, кружков, детских спектаклей, чтение книг, туризм — мощная альтернатива компьютерным развлечениям. Можно привлечь самих детей к созданию сказок, загадок, ролевых игр на компьютерную тему.

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

Отдельная проблема современной цивилизации — бесконечное «зависание» подростков и молодых людей в социальных сетях, с перерывом лишь на еду, сон и приготовление уроков (в лучшем случае). В социальных сетях молодёжь общается, узнаёт новости, обменивается информацией, дружит и даже влюбляется. Изменение «формата» общения, переход на его дистанционные формы порождает проблемы прямой коммуникации, когда человек не может обратиться с вопросом к незнакомым людям, испытывает сложности в общении со сверстниками. Взгляд

ищет знакомые картинки, рука — нужную букву на клавиатуре. В дистанционном общении естественные эмоции заменяются смайликами, показывающими отношение, настроение, потребности абонента. Но количество смайликов весьма ограничено, а жизнь сложна и многолика.

Темы, обсуждаемые в соцсетях, весьма разнообразны: от обсуждения новой юбки одноклассницы до перспективы развязывания ядерной войны, от рассмотрения домашнего задания по математике до оценки политики президента. Тысячи картинок на разные темы, сотни роликов, ленты обсуждений — вот чем ежедневно заняты дети. Их мозг пытается поглотить как можно больше информации, большинство из которой лишь шелуха, не более того. Информация из социальных сетей редко указывает на источник своего происхождения и присваивается молодым поколением как истина в последней инстанции. Легко представить, каким удобным средством манипулирования сознанием стали социальные сети.

Общение детей в социальных сетях также можно использовать в образовательных целях: учителя размещают учебные материалы, видеолекции на своей страничке, которые учащимся необходимо изучить, чтобы успешно написать контрольную работу. По фотографиям или картинкам, получившим наибольшее количество «лайков», ученикам можно дать задание написать сочинение. Можно провести конкурс видеороликов на любую интересную для ребят тему. Опытные педагоги и равнодушные родители при умелом подходе могут «заставить» служить социальные сети своим интересам. И тогда компьютеры вместо «пожирателей времени» имеют шанс стать надёжными помощниками в обучении и воспитании.

