

Несторук Н. А.к.пед.н., доц.,
доцент кафедри педагогіки та
методики викладання
ГПМ ДВНЗ «ДДПУ»,**Тищенко Н. С.**здобувач V курсу
магістерського рівня,
ГПМ ДВНЗ «ДДПУ»**ВПЛИВ ІНФОРМАЦІЙНО-ТЕЛЕКОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
НА ЖИТТЯ ЛЮДИНИ***«Людина завжди виходить в мережу з передчуттям,
що вона зараз виловить з океану інформації щось цінне,
цікаве і потрібне. І що відбувається за дві-три години?**Вона залишає монітор з почуттям,
що через її душу пронеслося стадо свиней».**Віктор Пелевін*

Сучасний світ вважається новим світом інформаційних технологій, який переповнено різною інформацією: позитивною та негативною. Засоби масової інформації набувають значної ролі у 21 столітті тому, що використовуються кожен день не тільки дорослими користувачами, які є в змозі фільтрувати інформацію самостійно, а й маленькими дітьми, які ще не мають сформованого стабільного психічного здоров'я. Не беручи до уваги вікові та психічні особливості, засоби масової інформації поширюються корисно та шкідливо.

По-перше, дамо визначення поняттю «інформаційні технології». За Жалдаком М. І. – це сукупність методів, засобів і прийомів, які використовуються для забезпечення ефективної діяльності людей у виробничих та невиробничих сферах [1]. Інформаційно-телекомунікаційні технології складаються за допомогою персональних комп'ютерів, комп'ютерних мереж та засобів зв'язку.

Інформаційні технології з кожним кроком розвитку робили життя людей комфортнішим. Наприклад, поява телефонного зв'язку розв'язала проблему відстані, адже з'явилась можливість дистанційного спілкування. В той момент вважалось, що «ось він, прогрес, куди далі?». Але розвиток технологій ніколи не зупинявся: методами спроб, тестування, попиту, нових ідей, створювалися системи, які спростили життя людства до колосальних масштабів – зараз, не виходячи з дому, сучасне людство має можливість працювати, навчатися, спілкуватися, купувати товари, робити банківські операції тощо. А чи справді всі нововведення мають позитивний вплив на життя людини в цілому, на її ментальне та фізичне здоров'я?

Для порівняння рівня прогресу достатньо повернутися на 10 років назад і згадати, як у навчальних закладах тільки з'являлися такі нововведення, як інтерактивні методи навчання, на меті яких було організувати навчальний процес цікавіше та доступніше; соціальні мережі тільки набували популярності, а засоби зв'язку ще залишалися недоступними для всіх бажаючих (ціновий бар'єр), чого не можна стверджувати на даному етапі, де наявність мобільного телефону та персонального комп'ютера є універсальною.

На перший погляд здається, що еволюція інформаційних технологій пройшла доволі успішно і зараз ми живемо у фантастичному світі, про який читали тільки у книжках, але, нажаль, людство зустрілося з такими хворобами як «цифрова залежність» та «цифровий аутизм».

Відомий сучасний письменник та лікар-психотерапевт Андрій Курпатов стверджує, що людство активно переходить у фазу віртуального спілкування, яке не тільки не в змозі замінити реальне спілкування, але й фактично робить відносини з людьми суб'єктивно менш значущими. Тобто віртуальність створює ілюзію розуміння та підтримки. «Цифрова залежність» провокує дратівливість, ворожість, готовність погоджуватися із думкою більшості, відсутність критичного мислення, та навіть появу суїцидальних думок.

Згідно з сучасними методами дослідження мозку (функціональної магнітно-резонансної томографії), у цифрозалежних користувачів, які не мають доступу до мережі Інтернет або до звичайного гаджету, спостерігається почуття тривоги, тобто нейрофізіологічні та біохімічні зміни у мозку майже повністю схожі зі змінами наркозалежних осіб.

Ситуація з маленькими користувачами також набуває глобальних проблем. Через велику завантаженість, батьки використовують гаджети у якості «няні». Взагалі існує велика кількість комп'ютерних ігор, додатків у смартфоні та мультфільмів, які сприяють розвитку пізнавальних процесів дитини, та отримання нею нових знань й уявленнь про навколишній світ. Проте, дозволяючи дитині майже весь вільний час передивлятися невідфільтровані відео, або гратися у ігри, невідповідні до вікових обмежень, дитячий мозок втрачає свої первісні

властивості будувати інтелектуальні конструкції, потерпає концентрація уваги, пам'яті, працездатності тощо. Перенасичені інформаційними технологіями, діти не отримують обіцяного розвитку, а навпаки – їх індивідуальний особистісний розвиток гальмується. Дуже часто батьки зустрічаються з проблемами, коли їхні діти надають перевагу комп'ютеру, замість прогулянки на вулиці, спілкуванню з однолітками або читанню книг.

Велика хвиля цифрової залежності припала навесні 2020 року, коли в усьому світі було впроваджено карантин у зв'язку з гострою респіраторною хворобою COVID-19, спричиненою коронавірусом SARS-CoV-2. Цілі сім'ї залишалися вдома, не працювали садочки та школи, більшість людей втрачали робочі місця тощо. Саме той період надав повштовх до нової організації навчального та робочого процесу, з'явився попит на дистанційну працю, проте діти та підлітки були вимушені розважатися цифровими пристроями.

Таким чином, невідповідальне використання інформаційно-цифрових технологій шкодить не тільки фізичному здоров'ю людини, а й змінює, і навіть погіршує творче мислення, знижуючи ефективність у роботі та навчанні.

Список літератури

1. Жалдак М. І. Про деякі методичні аспекти навчання інформатики в школі та в педагогічному університеті. Наукові записки Тернопільського національного університету. Серія: Педагогіка. 2005. №6. С. 17-24;
2. Курпатов А. В. О цифровой зависимости // интервью для журнала Russian Time Magazine, 2019. URL: <https://vshm.science/blog/avkurpatov/2349/> (дата звернення 28.11.2020).
3. Курпатов А. В. О цифровой зависимости и принципах достижения целей // интервью журналу «Аэроэкспресс», 2020. URL: <https://www.kurpatov.ru/upload/iblock/eb7/Aeroekspress-.pdf> (дата звернення 29.11.2020).
4. Курпатов А. В. Счастливый ребенок. Универсальные правила: Капитал, 2020. 448с.
5. Курпатов А. В. Чертоги разума. Убей в себе идиота: Вильнюс, 2016. 304с.
6. Пашенко О. И. Информационные технологии в образовании: уч. пос. Нижневартовск, 2013. 227с.