



Цифровые риски психического развития детей и подростков и трансформация воспитания цифрового поколения

Долгих Александра Георгиевна

Доцент кафедры психологии образования и педагогики
факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова,
кандидат психологических наук, доцент РАО

Вызовы цифровизации

Цифровизация и построение цифрового общества

- Деформация традиционных форм социализации ребенка и подростка.
- Противоречия формирования естественной и сетевой идентичности.
- Новые формы зависимого поведения: игровая и интернет-зависимость.
- Новые асоциальные формы поведения: киберагрессия, кибербуллинг, «группы смерти», суицидальное и аутодеструктивное поведение.
- Вовлечение молодежи в асоциальные сообщества (ксенофобия, экстремизм, терроризм).
- Рост отклонений психического и физического развития из-за чрезмерного использования гаджетов (анорексия, булимия, дисморфомания, нарушения опорно-двигательного аппарата).



Мифы о современных детях

«iGen» (Twenge, 2017)

- **Большая физическая безопасность:** менее склонны попадать в аварии, не участвуют в вечеринках, употребляют меньше алкоголя, менее склонны к раннему сексу и беременностям.
- **Психологические риски:** более склонны к депрессиям и суицидам, менее счастливы.
- **Психологически незрелые, инфантильные,** не готовы к взрослой жизни.
- **Меньше вовлечены в отношения** со сверстниками, как дружеские, так и романтические.

Цифровые аборигены» (Prensky, 2001)

- **Специфика работы мозга:** высокая скорость, интерактивность, хорошо играют в игры, но не могут читать книги.
- **«Гипертекстовое мышление»** как параллельная переработка информации вместо последовательной.
- **Многозадачность.**
- **Развитое пространственное мышление,** зрительно-пространственные навыки, способность к индуктивному мышлению, но **сниженная способность к рефлексии и критическому мышлению.**

«Поколение Z» (Beall, 2016)

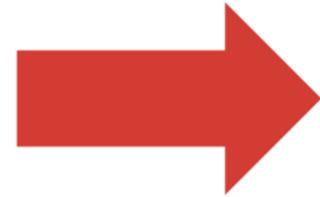
- **Менее сфокусированы,** быстрее обрабатывают и «обновляют» информацию.
- **Предпринимательская жилка** – подростки считают, что откроют свой бизнес, когда вырастут.
- **Имеют больше ожиданий, чем прошлое поколение,** рассчитывают на то, что подстроится под них, а не наоборот.
- **Индивидуальность** имеет большое значение.
- **Зависимы от гаджетов.**

Влияние цифровых технологий на психическое развитие подрастающего поколения



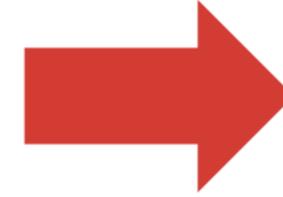
0-3 года

Цифровые технологии как подмена предметного мира и уплощение эмоциональной привязанности



4-7 лет

Сюжетно-ролевая игра с готовыми образцами – отсутствие навыков саморегуляции, задержка развития воображения



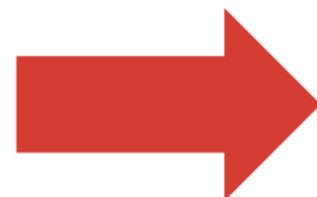
7- 12 лет

Вытеснение цифровой средой учителя как источника контроля и обратной связи в учебной деятельности



12-14 лет

Диффузия личностной, гражданской и социальной идентичности подростка в виртуальной среде



14-17 лет

Отставание взросления и трудности профессиональной ориентации



18 - 21

Трудности и неопределенность личностного и профессионального самоопределения и становления

Период

Дошкольное детство.

Завершается кризисом 7 лет – переходом к новому социальному статусу- ученик.

Ведущая деятельность

Сюжетно-ролевая игра – ориентация в социальных ролях, нормах и правилах путем моделирования деятельности ролевых и межличностных отношений взрослых в игре.

Особенности развития в период

Развитие социальных мотивов, Потребность в общественно значимой деятельности. Эгоцентризм мышления (отсутствие понимания того, что люди могут иметь разную точку зрения). Наглядно-образное мышление, фантазия и воображение, символическое мышление, произвольность поведения.

Ведущий мотив

Игровой мотив, реализующий стремление «**быть взрослым**».

Канал психологического воздействия

Семья, родители.
Социальный взрослый (воспитатель).
Информационная среда (художественная литература -сказки, рассказы, повести, стихи, мультфильмы, кинофильмы).
Сверстники (часто подражают поведению сверстника, а не взрослого).

Возраст

3 – 6-7 лет

Социальная ситуация развития

Распадается тесно-совместная деятельность ребенка с взрослым. Ребенок стремится действовать «как взрослый» в игре. Начало дошкольного образования. Значимым становится общение со сверстниками.

Психологические мишени

Сюжетно-ролевая игра с правилами и нормами поведения.

Сказки, рассказы, мультфильмы, в которых следование социальным нормам положительно оценивается и одобряется взрослым.

Соблюдение норм поведения, поддержка положительной самооценки ребенка, разъяснение необходимости соблюдения норм поведения **через похвалу ребенка от значимого взрослого.**



Период

Младшее школьное детство.

Завершается кризисом 12(13) лет – кризисом вхождения в подростничество.

Ведущая деятельность

Учебная деятельность – освоение основ научных знаний и научных понятий.

Особенности развития в период

Произвольность психических функций (произвольное внимание, произвольная память) внутренний план действий на основе системы умственных действий), способность к планированию и регуляции своей деятельности, оценке ее успешности, самоконтролю и, рефлексии (осознанию своей познавательной деятельности, чувств и переживаний).
Логическое мышление.

Ведущий мотив

Учебный мотив.
Мотив социального признания.

Социальная ситуация развития

Поступление в школу. Освоение социальной роли ученика. Возникновение 2 типов отношений: «ребёнок-родитель», «ребёнок-учитель». Значимость отношений со сверстниками, включая отношения со сверстником как одноклассником (партнером по учебной деятельности) и сверстником – партнером в игре.

Канал психологического воздействия

Семья, родители.

Учитель.

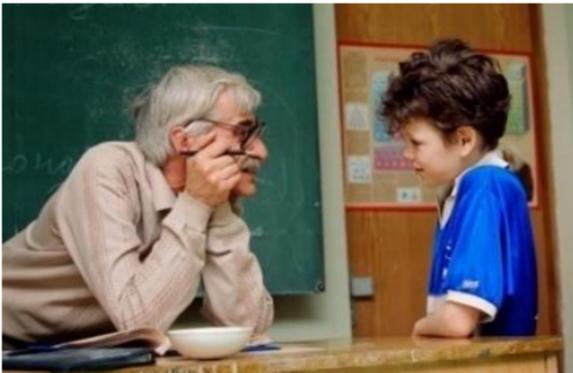
Значимый социальный взрослый (тренер, тьютор..)

Возраст

7 – 12 лет

Психологические мишени

Популяризация духовно-нравственного и патриотического поведения как социальной ценности, вовлечение в культурно-массовые мероприятия, направленные на формирование потребности в соблюдении норм и правил поведения.



Период

Младший подростковый возраст.

Завершается кризисом 15 лет – подростковый кризис рождения самосознания и формирования собственной системы ценностей.

Ведущая деятельность

Межличностное общение со сверстниками.

Особенности развития ВПФ в период

Логическое мышление, основы гипотетико-дедуктивного мышления, способность к логическому доказательству. Самооценка, подчинение правилам коллективной жизни.

Ведущий мотив

Мотив, реализующий потребность «быть и казаться взрослым». Мотив сотрудничества, мотив установления дружеских отношений и мотив социальной принадлежности (аффилиации), включенности в группу сверстников.

Канал психологического воздействия

Семья, родители. Сверстники. Учителя (через содержание учебных предметов, формирование представлений о духовно-нравственных ценностях и их значении для самореализации личности). Кумиры и авторитеты в информационном пространстве.

Возраст

12-15 лет

Социальная ситуация развития

Приобретение самостоятельности в учебной деятельности.

Вхождение в группу сверстников. Рост автономии и самостоятельности и снижение родительской опеки.

Психологические мишени

Формирование представлений о последствиях асоциального поведения. Представление образцов правильного поведения значимыми авторитетными людьми и кумирами. Актуализация инициативы самих подростков к пропаганде правильного поведения через проектную деятельность в командах.



Период

Старший подростковый возраст.

Завершается кризисом 17 лет вхождения во взрослость.

Ведущая деятельность

Учебно-профессиональная деятельность – усвоение научных понятий в контексте предварительного профессионального самоопределения и построения личных профессиональных планов.

Особенности развития ВПФ в период

Формирование самосознания и социальной и личной идентичности. Мировоззрение и основы научной картины мира. Ценностные ориентации и построение жизненных планов во временной перспективе. Склонность к риску как характеристика подросткового возраста.

Ведущий мотив

Мотив самоопределения и самореализации. Мотив, реализующий потребность в близком друге и любви. Устойчивые выраженные интересы. Социальные мотивы (мотив долга, ответственности). Мотив саморазвития.

Канал психологического воздействия

Группы по интересам, поиск «своих» и «чужих». Группы в соцсетях.

Наставник (из реального круга общения или авторитетное лицо из сферы шоу-бизнеса, спорта и пр.), выступающий как образец для подражания.

СМИ, сеть Интернет.

Возраст

15 – 17
(в перспективе пролонгация до 21 года)

Социальная ситуация развития

Подросток стоит на «пороге взрослой жизни» - общество ставит задачи профессионального, жизненного, личностного самоопределения. Рост автономии в отношениях с родителями и выбор Наставника. Возрастает значение группы сверстников.



Психологические мишени

Создание положительного контента в сети, пропагандирующего **духовно-нравственные ценности как сообщество успешных, «культовых» персонажей, значимых для подростков.**

Демонстрация важной роли воспитания в становлении личности, **реализации жизненных планов и достижении успеха.**



Психологический возраст и воспитание

Ведущая деятельность
Источник формирования деятельности –
цифровое пространство



Социальная ситуация развития
Цифровая среда VS Реальная жизнь

Возрастные новообразования
Замедление формирования одних ВПФ
при ускоренном формировании других
ВПФ

Благодарю за внимание!



Цифровые риски психического развития детей и подростков и трансформация воспитания цифрового поколения

Долгих Александра Георгиевна

Доцент кафедры психологии образования и педагогики
факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова,
кандидат психологических наук, доцент РАО