

Вплив комп'ютера на дитину

Ми живемо в час небувалого злету інформаційних технологій. Ми отримуємо інформацію завжди, коли читаємо книжки, слухаємо радіо, дивимось телевізор, спілкуємося між собою. Завдяки технічному прогресу виникли нові засоби комунікації, тобто засоби спілкування, а разом з ними – і нові цінності. Першим проривом у цьому напрямку стала книга, пізніше – періодичні друковані видання, потім – телеграф, радіо, телебачення і, нарешті, Інтернет. Сьогодні світ заповнили комп'ютери. Даний матеріал містить цікаву інформацію про комп'ютер, його позитивний та негативний вплив на людину і дитину, зокрема. Гадаємо, що дані методичні поради дадуть бібліотечним працівникам, педагогам цікаву інформацію про комп'ютер, його позитивний та негативний вплив на людину. Пропонуємо використовувати цей матеріал для проведення бесід, оглядів, вікторин та інших заходів з дітьми.

Комп'ютери почали активно застосовуватися після Другої світової війни. До 1960 року в усьому світі використовувалося не більше 7 тис. комп'ютерів. У 1993 році настав історичний перелом, коли вперше обсяг виробництва персональних комп'ютерів перевищив обсяг виробництва легкових автомобілів і досяг 35,4 мільйона одиниць.

Де застосовується комп'ютер? В установах, банках, школах, лікарнях, у побуті. Сучасний комп'ютер пише музику і вірші, малює, грає у шахи, розмовляє. Наприкінці ХХ століття створюються комп'ютери, які вміщуються на долоні і дуже прості в користуванні. Нині найрозумніший комп'ютер в світі називається „Стимулятор Землі”. Його створили японські спеціалісти з м. Йокогама. За його допомогою моделюють процеси, які відбуваються на Землі, зокрема передбачають природні катастрофи.

Число користувачів Інтернету в Україні щомісячно збільшується на 200 тис. Адже Інтернет – це оперативність. Дані тут оновлюються кожні 5-15 хвилин, що неможливо ні в яких інших засобах інформації.

Сьогодні у високорозвинених країнах світу є можливою купівля-продаж за допомогою електронних засобів, не виходячи за поріг димівки. Стали реальністю освіта з дистанційним управлінням, комп'ютерна діагностика та хірургія, транспорт та зв'язок з миттєвим замовленням квітків тощо.

В Японії увійшли в моду домашні кішки-комп'ютери. Вони можуть муркотіти будь-які мелодії відповідно до настрою господаря, робити масаж лапками і лікувати. Кішка-робот сама поставить діагноз, замовить необхідні ліки, складе лікувальну дієту.

Ви, мабуть, знаєте про існування електронних книг. У Франції створено книгу, зовні схожу на традиційну, але під її обкладинкою розміщено екран розміром 16 x 21 см. Електронну книгу можна покласти до сумки чи рюкзака, і працює вона на батарейках протягом 5 годин. Це водночас і книга, і бібліотека, і віртуальний книжковий магазин. Її пам'ять зберігає біля 30 книг по 500 сторінок кожна. Маючи мобільний телефон чи телефонну розетку, ви підключаєтеся до Інтернету і можете гуляти по віртуальному магазину, вибирати і замовляти книги. Досить провести по екрану пальцем, щоб підібрати книгу чи газету, збільшити розмір букв, знайти незрозуміле слово у словнику.

Останнє досягнення комп'ютерних технологій – „жива” книга. За допомогою комп'ютера можна не лише читати текст і переглядати малюнки, а й чути голоси персонажів, „оживляти” ілюстрації, грати у цікаві ігри. Навіть є такі електронні книжки-ігри, які надають можливість не тільки познайомитися з авторським варіантом твору, а й самому вплинути на хід сюжету.

На сьогоднішній день основний принцип роботи з комп'ютером – самостійний пошук інформації. Для користувачів тут є свої плюси і мінуси. Позитивною є можливість самостійної праці. Користувачі навчаються орієнтуватися в мережевому просторі, відбирати потрібні документи з величезного інформаційного масиву. Але читання тексту з комп'ютера має багато незручностей: ви не бачите, скільки прочитали і чи багато ще залишилось, не можете перегорнути сторінки, щоб порівняти різні розділи книги або прочитати навмання обрані уривки. Не вийде захопити екран із собою в ліжку або на пляж. Екрани не можна колекціонувати і розставляти на полицях.

Вміння знаходити інформацію за допомогою комп'ютера – це справжнє мистецтво. І ним

потрібно навчитися володіти. Адже діти повинні відрізнити потрібну інформацію від непотрібної, глибоку від поверхневої, корисну від беззмістовної та шкідливої. Досить часто

діти обмежуються переглядом в комп'ютері детективів, бойовиків, фільмів жаху та трилерів, використовують його для сумнівних ігор. Дуже багато дітей та підлітків проводять майже весь свій вільний час у віртуальному світі, нехтуючи навчанням, друзями, здоров'ям. У них виникла нова форма залежності – комп'ютерна. Як же впливають комп'ютерні ігри на світогляд дітей? Багато хто вважає, що позитивно, інші – негативно.

Перша комп'ютерна гра „Зоряні війни” вийшла у світ 1962 року. Її завдання полягало в тому, щоб відбити астероїди і напади ворожих космічних кораблів. Згодом було створено багато інших ігор. Це пригодницькі ігри, ігри-головоломки, стратегічні ігри та ігри „екшн”. Багато ігор імітують різні види спорту. Чимало з них здобули високу оцінку громадськості, оскільки вони дуже цікаві й допомагають у навчанні. Однак ігри „екшн”, як і ті, що їх називають „шутерами” (стрілялками), часто критикують через їхній агресивний характер. Зазвичай мета цих ігор – вибрати зброю і знищити всіх ворогів: людей та інших істот.

Стає дедалі популярнішим он-лайнний вид комп'ютерної гри. Що особливого у ньому? Її персонажами керує не комп'ютер, а гравці, які через Інтернет одночасно беруть участь у грі. Їх можуть бути тисячі. Популярність таких забав пояснюється можливістю поспілкуватися з іншими. Гравці „розмовляють” одні з одним і відчують себе частиною всесвітньої родини.

Багато ігор пропагують насильство, секс, брутальну мову. І коли з'явилася гра для ігрових автоматів „Смертельні гонки”, то пролунав протест громадськості проти насильницьких ігор. Адже суть її в тому, щоб переїхати пішоходів. Вигравав той, на чийому рахунку було найбільше жертв.

У грі „Автоармагедон” гравець пройде усі рівні тоді, коли переїде або уб'є 33 тисячі чоловік. Жертв можна не лише чавити колесами, забризкуючи їхньою кров'ю вітрове скло, їх можна поставити на коліна й змусити просити помилування або ж довести до самогубства. Чи шкідлива така імітація насильства? Так! Під час таких ігор підвищується агресивність гравців. Насильство, зображене в комп'ютерних іграх, може бути ще

небезпечнішим, ніж телевізійне, оскільки гравець відчуває себе в ролі персонажів, що чинять

насильство. Телебачення робить дітей спостерігачами жорстокості, а комп'ютерні ігри – учасниками. У нових он-лайн іграх час, котрий гравець витрачає, обмірковуючи свою роль, стає його особистим вкладом, його досягненням, а це заохочує грати далі. Тож для деяких ігри стали справжнім наркотиком, і це одна з причин, чому в них грають місяцями або навіть роками.

Багато дітей зізнається, що нерідко грають в ігри довше, ніж планували. А це негативно позначається на навчанні. Вчені виявили, що комп'ютерні ігри стимулюють лише певну частину дитячого мозку, тому діти повинні більше читати, писати й займатися математикою. До того ж дітям корисно бавитися на вулиці та якомога більше спілкуватися з іншими дітьми.

Існує ще одна небезпека для здоров'я від того, що діти довго вдивляються у монітор – від цього псується зір. Під час роботи з комп'ютером шкідливими факторами є електромагнітне випромінювання і статична електрика. Виміри, які зробили експерти Російської академії наук показали, що вона є такою ж, як і радіаційний фон землі. Електромагнітне випромінювання від якісного комп'ютера відповідає нормативам. Однак із бокових і задніх стінок комп'ютера низької якості рівень електромагнітних випромінювань може бути підвищеним. Також у приміщенні, де працює комп'ютер, змінюється рівень вологості повітря. Діти можуть болісно реагувати на такі зміни: у них може з'явитися сухість в горлі, покашлювання. А тому при роботі з комп'ютером необхідно дотримуватись таких правил безпеки:

- o комп'ютер потрібно розташовувати в кутку чи задньою стінкою до стіни;
- o у приміщенні, де працює комп'ютер, необхідне щоденне вологе прибирання;
- o до і після роботи на комп'ютері слід протирати екран спеціальними серветками;

- o вважають, що наші зелені друзі – кактуси – також допомагають зменшити негативний вплив комп'ютера;

- o під час грози обов'язково вимикайте комп'ютер;

- o не забувайте частіше провітрювати кімнату.

У Японії вчені досліджували наслідки багатогодинного перебування дітей у віртуальному інформаційному просторі, зокрема під час багатогодинної комп'ютерної гри. Результати цих досліджень вражають:

§ у дітей, які грають у комп'ютерні ігри, можуть виявлятися хронічні зміни у розвитку головного мозку;

§ комп'ютерні ігри стимулюють лише ті частини головного мозку, які відповідають за зір та пересування і не допомагають у розвитку інших його важливих ділянок;

§ у дітей, які довго грають у комп'ютерні ігри, не розвиваються лобні долі мозку, що відповідають за поведінку, тренування пам'яті, емоції, навчання. Ці частини мозку повинні розвиватися до досягнення дорослого віку.

В ігрових залах немає фахівців, здатних керувати заняттями дітей, адже підприємці не ставлять перед собою таке завдання. Найчастіше вони самі добирають для дітей „розклад навчання”: жорстокі ігри та віртуальні розваги. Популярність ігор он-лайн зростає в цілому світі. Відкривається дедалі більше Інтернет-кафе, обладнаних комп'ютерами, на яких можна за відповідну плату пограти у мережеві ігри. Тож ігрова індустрія процвітає. І неможливо заперечити небезпеку, яку вона криє в собі. Чи може людина піддавати ризику своє здоров'я, викидати на вітер багато часу й грошей та

призвичаюватися до жахливого насильства і при цьому не зазнавати жодних серйозних наслідків? Звичайно ж, ні. Тому це неправда, що комп'ютерні ігри завжди навчальні, що це – лише невинні забави.

Більшість гравців, потерпаючи від комп'ютерної залежності, „надмірно дратівливі”, „запальні”, емоційно нестійкі. Але в процесі гри настрої покращується, з'являються позитивні емоції. Та після закінчення гри настрої знову погіршується, швидко повертаючись на початковий рівень, залишається до наступного „входження” у віртуальний світ. Для гравця реальний світ нудний, нецікавий і повний небезпеки. Тому він намагається жити в іншому світі – віртуальному, де все дозволено, де він встановлює правила гри. А вихід із гри може навіть спричинити депресивний стан. Та якщо знати міру, то негативний вплив комп'ютерних ігор буде мінімальним.

Не можемо ми сьогодні не згадати і про мобільні телефони: їх користь і шкоду. Ми звикли ставитися до мобільного телефону як до цілком безпечної речі, тому й носимо його в кишені, сумочці чи на шиї. Виявляється, це дуже небезпечно. Не так давно відразу кілька фатальних випадків сталися внаслідок вибуху мобільних телефонів. Це шокувало мільйони їх власників. Ось деякі приклади таких випадків:

Ø У Китаї внаслідок вибуху мобільника загинув підліток, який мав звичку носити апарат у кишені сорочки.

Ø 59-річний каліфорнієць дістав опіки половини тіла внаслідок самозаймання мобільного телефону в його кишені.

Ø Ще одна американка постраждала від вибуху мобільника – обпечені обличчя і руки.

Ø Через займання акумулятора мобілки сталася пожежа в одній з московських квартир.

Ø У Дніпропетровську внаслідок самозаймання телефону, який був підключений до зарядного пристрою, загинуло подружжя.

Ø Кілька випадків вибуху мобільних телефонів зафіксовано в Київській області.

А нещодавно в редакції газети „Експрес” (м. Львів) серед білого дня в одного з журналістів вибухнув мобільний телефон. А сталося ось що: мобільний, який годину тому було під'єднано до зарядного пристрою, раптом вибухнув. І таких випадків багато. Більшість з них трапляються саме вночі. Хоча в цей час заряджати апарат і справді зручно, задля безпеки потрібно змінити свої звички. Удень, принаймні, більше шансів вчасно зреагувати на ситуацію. Крім того, йдучи у сауну чи на пляж, залишайте мобільник удома. Ризик вибуху акумуляторного пристрою під впливом температури понад 30° збільшується втричі.

Про заходи безпеки з мобілками говорять уже давно: краще носити апарат у спеціальних чохлах, аби уникнути контакту з тілом. Не варто класти його до кишені, особливо нагрудної. Зовсім неприпустимо носити телефон на шийному шнурочку, коли він звисає у ділянці сонячного сплетіння. Не можна залишати трубку заряджатися на легкозаймистих предметах (папір, килим) і не ставити

телефон на зарядку вночі, адже більшість апаратів вибухає саме під час заряджання. А ще – не купуйте батареї невідомих виробників, які декларують величезну електричну ємність. Крім того, несумлінні виробники, аби здешевити свою продукцію, не обладнують її вмонтованими схемами захисту. І ще. Недавні дослідження британських вчених підтвердили, що випромінювання мобільників і справді пришвидшує реакцію головного мозку, тому збільшується ризик розвитку онкологічних хвороб. А також, як бачимо, небезпека може чатувати на нас ще й у вигляді травмування. Навряд чи застереження медиків приведуть до того, що хтось відмовиться від цього зручного засобу спілкування. Адже для дітей – це оперативний зв'язок з батьками. Нині мобільний телефон дає можливість своєчасно повідомити батькам, що діти закінчили навчання, і взагалі де вони знаходяться на протязі дня.

Проте на уроці використання телефонів може заважати проводити повноцінний навчальний процес. До того ж під час виконання самостійних, контрольних робіт в учнів часто виникає ідея використати мобільний телефон як джерело списування. Більшість школярів користується телефоном з відеокамерами, доступом до Інтернету. Діти хочуть бути оригінальними, щоб когось принизити чи самому похизуватися. Таким чином пропагується жорстокість і розпушта. Поява подібних тенденцій в учнівському середовищі викликає занепокоєння і стурбованість. В зв'язку з цим міністр освіти видав наказ Міністерства освіти і науки України від 24.05.07 № 420 „Про використання мобільних телефонів під час навчального процесу”. Цим наказом забороняється користування з 1 вересня 2007 року мобільним телефоном у школі. Учні мають користуватися мобілками лише як засобом зв'язку і не під час уроків.

Для дітей молодшого шкільного віку можна запропонувати цикл бібліотечно-бібліографічних занять „Подружись з комп'ютером”, „За книгою – в електронний світ”.

З учнями середнього і старшого шкільного віку можна провести урок комп'ютерної грамотності „Комп'ютерний зв'язок”, „Діти в Інтернеті”, „Комп'ютерні віруси та антивірусні програми”.

Використовуючи дані методичні матеріали з учнями старшого шкільного віку радимо провести бесіду „Комп'ютер: за і проти”.

Також для старшокласників пропонуємо питання для диспуту:

„Книга чи комп'ютер: в сучасному і майбутньому?”

Орієнтовні питання:

1. Що на вашу думку: книга чи комп'ютер є основним джерелом інформації в сучасному світі?
2. Чи однаково важлива роль книги і комп'ютера в духовному розвитку людини?
3. Як ви гадаєте, у майбутньому друкована книга залишиться чи її замінить комп'ютер?
4. Чи можна бути освіченою людиною, якщо не знаєш комп'ютера?
5. Чи можна бути сучасною людиною, якщо не читаєш книг?
6. Чи потрібна бібліотека в майбутньому?
7. Чи припускаєте ви виникнення нових носіїв інформації, які колись витіснять комп'ютер?

Список літератури

- Баженова И. Что ищут дети в мировой паутине? // Библиотека. – 2002. - № 9. – С. 40-42.
Войганд В. Интернет в библиотеках для детей та молоді // Світ дитячих бібліотек. – 2002. - № 1. – С. 18-20.

Ваша мобілка – це бомба // Експрес. – 2007. - № 114 (9-16 серпня). – С. 1, 10.

Дзюба Н. Електронні ресурси дитячих бібліотек України // Світ дитячих бібліотек. – 2001. - № 1. – С. 19-25.

Желібо Є., Заверуха Н., Зацарний В. Безпека життєдіяльності. Навчальний посібник. – К.: Каравела, 2003. – 328 с.

Малєєва Т. Книга і комп'ютер в інформаційному суспільстві: сучасне і майбутнє // Світ дитячих бібліотек. – 2003. - № 2. – С. 14-16.

Про використання мобільних телефонів під час навчального процесу: Наказ Міністерства освіти і науки України // Інформаційний збірник Міністерства освіти і науки України. – 2007. - № 18. – С. 32.

Скорих І. Електронне видання – новий етап еволюції книги // Шкільна бібліотека. – 2007. - № 5. – С. 80-83.

Хроніка новин МОН. Мобільні телефони: користь і шкода // Коментар до інформаційного збірника Міністерства освіти і науки України. – 2007. - № 6. – С. 31-32.

Цесарская Г. Размышления о пользе и бесполезности компьютерной паутины // Библиотека. – 2002. - № 5. – С. 36-37.

Л. Максимчук.