

## **ИССЛЕДОВАНИЕ ОСВЕДОМЛЕННОСТИ ОБ ИНТЕРЕНЕТЕ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВАХ СРЕДИ ДОШКОЛЬНИКОВ И МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

*Валиуллина С.А. (РУДН)*

Интернет является неотъемлемой частью жизни современного общества. Интернет-технологии предоставляют неограниченный доступ к информации, возможность к моментальному обмену электронными сообщениями, преимущества в сфере услуг и развлечений, однако, вместе с тем Интернет-пространство наполнено реальными угрозами и рисками. В течение последних лет в России большое внимание стали уделять вопросам использования детьми и подростками интернета, включая вопросы безопасности подрастающего поколения в глобальной Сети. Одним из важных результатов исследований, проведенных Фондом Развития Интернет и факультетом психологии МГУ имени М.В. Ломоносова в сфере цифровой компетентности, явилась констатация того факта, что российские дети и подростки стремительно овладевают интернетом в ситуации значительного цифрового разрыва между взрослыми и детьми, это создает у молодого поколения иллюзию, что Интернет-пространство не поддающееся контролю взрослых, где все позволено [1].

Некритичное отношение к получаемой в Интернете информации подвергает детей контентным, электронным, потребительским и коммуникационным рискам.

Контентные риски включают в себя материалы (тексты, картинки, видеофайлы), содержащие насилие, нецензурную лексику, эротику и порнографию, разжигающие расовую ненависть. Электронные риски – это хищение персональной информации, риск подвергнуться вирусной атаке. Потребительские риски включают в себя риск приобретения контрафактной и фальсифицированной продукции, потерю денежных средств без приобретения товара или услуги, хищение персональной информации с целью кибер-мошенничества [2]. Коммуникационные риски связаны с межличностными отношениями интернет-пользователей, сюда входит кибербуллинг и груминг.

Кибербуллинг – новая разновидность школьного буллинга, при котором жертва получает оскорбления через сервисы мгновенных сообщений, в чатах, социальных сетях, на web-сайтах, а также посредством мобильной связи, включает в себя самозванство, клевету, хепчислепинг, киберпреследование. Помимо всех вышеперечисленных рисков стоит упомянуть о компьютерных играх, которые за последние 10 лет стали неотъемлемой частью детского досуга. Особенное беспокойство вызывает увлеченность современных детей играми-шутерами, в

которых игрок расстреливает «противников». В компьютерных играх граница условности недопустимо сдвинута в сторону реализма, сцены насилия изображаются ярко и красочно, осуществляется идентификация с героем, полное вхождение в роль. Погружаясь в виртуальный компьютерный мир, ребенок отчуждается от реального, перестает интересоваться окружающим миром, аутизируется, начинает пренебрегать уроками, чтением книг, рисованием, посещением кружков и общением с друзьями [3].

Нами было проведено исследование осведомленности о цифровых устройствах и Интернете среди детей 6-8 лет. Был разработан опросник, включающий три этапа. На первом этапе детям показывали картинки цифровых устройств, предлагалось назвать знакомые устройства, объяснить, зачем они нужны и указать, какими из устройств пользуется сам ребенок. На втором этапе детям показывали различные значки браузеров, предлагалось указать на знакомые значки, объяснить их значение. На третьем этапе детям показывали иконки социальных сетей, предлагалось назвать знакомые социальные сети, объяснить для чего они нужны. После проведения трех этапов ребенка спрашивали о значении слова «Интернет». Опрос проводился в индивидуальном порядке. В исследовании приняли участие 30 детей: 15 детей, посещающий старшую группу детского сада (7 мальчиков, 8 девочек) и 15 учеников 1 класса Средней Общеобразовательной Школы (6 мальчиков, 9 девочек). В результате исследования были выявлены следующие особенности: все дети смогли назвать предложенные цифровые устройства, затруднения вызвал лишь настольный компьютер и простой телефон, что, возможно, связано с массовым переходом на ноутбуки, планшеты и смартфоны. Дети, посещающие детский сад и ученики 1ого класса определяли настольный компьютер, как компьютер для работы взрослых, ноутбук, планшет и смартфон, как цифровые устройства, к которым у них есть доступ. В младшей группе испытуемых были отмечены следующие функциональные возможности ноутбука: просмотр мультфильмов, видеоигры, работа, обмен сообщениями; планшет испытуемые охарактеризовали как цифровое устройство для игры и просмотра мультфильмов; смартфон, по их мнению, обладает такими функциональными возможностями как просмотр мультфильмов, обмен сообщениями, игры, звонки; у простого телефона была отмечена всего одна функция: звонки. В сравнении с младшей группой испытуемых школьники назвали большее количество функциональных возможностей цифровых устройств: работа, интернет, просмотр мультфильмов, общение в Skype и Одноклассниках, поиск нужной информации, видеоигры, обмен сообщениями -для ноутбука; планшет первоклассники охарактеризовали как цифровое устройство для просмотра фильмов и мультфильмов, покупок в интернет магазинах, поиска информации, ориентации на местности, игр; у смартфона школьники выделили такие функции как будильник, календарь, карта, музыка, телефонная связь, обмен сообщениями, камера, поиск информации. У простого телефона были отмечены три функции: будильник, камера, телефонная связь.

Наиболее узнаваемыми браузерами среди детей стали: Google Chrome, Mozilla Firefox, Windows Internet Explorer, самым неузнаваемым – детский интернет браузер Гогуль. При этом дети, посещающие детский сад, при первичном узнавании интернет браузеров не могли назвать что они обозначают и для чего используются, школьники же связывали значки браузеров с выходом в Интернет.

Наиболее узнаваемыми из социальных сетей стали: YouTube, Skype, Вконтакте, Мой мир, при этом 70% из всех опрошенных детей пользуются сервисом YouTube и 40% программным обеспечением Skype. Только 2 ребенка из опрошенных имеют свою личную страничку в социальной сети Вконтакте.

Примечательно, что больше половины детей, посещающих детский сад, не отделяют Интернет от цифровых устройств, а остальные затруднились ответить на вопрос. Школьники же описали Интернет как место, где можно скачать видеоигры, общаться с друзьями, смотреть мультфильмы, слушать музыку.

Нами будет проводиться дальнейшее исследование осведомленности о цифровых устройствах и Интернете среди учащихся начальных классов Средней общеобразовательной школы.

Итак, в современном мире дети достаточно рано становятся интернет-пользователями, что требует формирования навыков ответственного и безопасного использования интернета у представителей цифрового поколения, а также сокращения цифрового разрыва между поколениями.

#### **Литература:**

- [1] *Солдатова Г.У., Нестик Т.А., Рассказова Е.И., Золотова Е.Ю.* Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты всероссийского исследования. – М.: Фонд Развития Интернет, 2013. – 144 с.
- [2] Дети в информационном обществе: информационно-аналитический журнал. – Вып.5 - М.: Фонд Развития Интернет. – URL: <http://detionline.com/journal/numbers/15>
- [3] *Медведева И.Я., Шишова Т.Л.* Ребенок и компьютер: сборник материалов. – Клин: «Христианская жизнь», 2007. – 320 с.