

## ДОСЛІДЖЕННЯ ХАРАКТЕРУ ІТЕРАКТИВНОЇ ВЗАЄМОДІЇ ПІДЛІТКА З ПРОГРАМНИМ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯМ

Мізь Я.А.,

*СумДШТУ ім. А.С.Макаренка*

В останні роки відбувається комп'ютеризація всіх сфер суспільного життя: комп'ютери стають необхідними в офісах, лікарнях, школах, у побуті. Поряд з цим росте стурбованість суспільства щодо можливого негативного впливу програмного забезпечення на психіку користувача, зокрема дитини. Це – тема багатьох статей у пресі й досліджень, поки що пілотажних, у психологічній та соціологічній сфері.

Якою б жахливою не здавалася нам павутина, психологи – дослідники цього питання (К.Суррат, Дж.Суллер, А.Жичкіна, О.Белінська, О.Войскунський, О.Щепіліна) припускають, що відсоток залежних від мережі коливається в межах 2-10. Решта доволі успішно задовольняє в мережі свої потреби й цілі. Які ж цілі використання Інтернет у підлітків? І як визначити, що особистість підлітка-користувача опинилася під загрозою? Так як підлітки відчують потребу у спілкуванні, у нових знайомствах, її частково задовольняє Інтернет. І до тих пір, поки дитину цікавлять реальні друзі, поки вона є активною, а не пасивно йде за програмою, поки точно знає з чим і за чим звернулася до програми, поки не втратила свою хитку ідентичність (все це – ознаки інтерактивності), можна вважати, що їй комп'ютер загрози не несе.

В проведеному нами дослідженні взяли участь 80 підлітків – учнів 8 класів спеціалізованої школи м. Суми. Нами була розроблена анкета, запитання якої виявили деякі аспекти соціально-психологічного розвитку підлітків, в різній мірі захоплених комп'ютером. Мета дослідження – здійснити змістовний аналіз сфери інтересів дітей підліткового віку і визначити ступінь захопленості комп'ютером.

Згідно з відповідями, отриманими в результаті дослідження, можна зробити такі висновки:

1. Соціально-психологічний фактор доступності – можливості користування комп'ютером є досить високим: 56% респондентів мають комп'ютер вдома, 16% підлітків відвідують Інтернет-кафе, 28% грають у друзів.

2. Переважаючими мотивами використання комп'ютера є розваги

(89%). Навчально-пізнавальна діяльність за комп'ютером переважає у 10% підлітків, лише 1% використовує цей ресурс як засіб продуктивної творчої діяльності (розробка власних програм).

3. Стосовно знань, які дає комп'ютер, то 61% учнів говорять, що він допомагає отримати знання, корисні в технічній сфері, 9% відповіли, що комп'ютер заважає отриманню знань, 30% вважають, що комп'ютер розвиває мислення і допомагає засвоїти знання з будь-якої області.

4. Що стосується суб'єктивної оцінки користі чи шкоди, яку, ймовірно, несе комп'ютер, то 35% говорять, що на спілкування комп'ютер не впливає, 16% стверджують, що спілкування з комп'ютером може заважати "живому" спілкуванню, 49% респондентів вважають, що він допомагає знайти спільні інтереси, теми для розмови.

5. Основними мотиваційними компонентами захопленості комп'ютером слід вважати інтерес (70%) та відпочинок (51%).

6. Перевага по виду комп'ютерних ігор надається рольовим (37%), спортивним та логічним іграм (по 27%).

7. Стосовно змістовного аналізу сфери інтересів підлітків можна відмітити недостатню їх різноманітність. На першому місці для дітей підліткового віку стоїть спілкування з друзями (82%), на другому – користування комп'ютером (28%); малий відсоток підлітків у вільний час читають (5%) та займаються спортом (3%).

8. Щодо планів і перспектив на майбутнє, спостерігається інфантильність суджень

З усього вищезазначеного можна зробити висновок, що комп'ютер сам по собі не є загрозою свободи особистості чи ворогом людства, він – як дзеркало, яке відображає проблеми, інтереси, мотиви, цінності особистості: важливо те, з чим людина до нього приходить, і чи зможе скористатися безмежним ресурсом, який надають незліченні форуми, сайти, програми, ігри для власного пізнавального, культурного та особистісного розвитку. Дітей потрібно навчити критично ставитися до цих ресурсів і сприймати комп'ютер як нейтральну річ.

Наук. кер. – Гільова Л.Л.