



**ЗДОРОВЬЕ РЕБЁНКА**

**В** **???**  
**ИНФОРМАЦИОННОЙ**  
**СРЕДЕ**

*Лэй Энциклопедия*

# Лэй Энстазия

## Здоровье ребенка в информационной среде

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=70051585](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70051585)*

*SelfPub; 2023*

### **Аннотация**

В работе рассматриваются факторы и компоненты индивидуального здоровья на физическом уровне с уклоном на здоровый образ жизни в информационном пространстве. Особое внимание уделяется понятию критического мышления и возможностью эффективно воспринимать, анализировать и использовать получение информацию в повседневной жизни ребенка и подростка. Вы узнаете о возможностях современной медиасреды и защите ребенка от цифровой аддикции и трудностей дистанционного обучения.

# Содержание

Здоровый образ жизни в информационном пространстве	10
Зависимое поведение при использовании медиа	22
Развитие критического мышления	27
Негативные стороны дистанционного образования	36

# Лэй Энстазия

## Здоровье ребенка в информационной среде

*В современном информационном мире каждый может стать средством массовой информации, как отдельный человек так и организация или государство, а чтобы отделить качественную информацию от низкосортной мы используем критическое мышление и классификацию информационных источников, с целью предотвращения негативных последствий на развитие личности.*

### **Основные определения и понятия здоровой личности**

*Здоровье* – это состояние полного физического, душевного и социального благополучия и равновесия. Здоровье является одним из основных условий оптимизации человеческого существования и условием счастья человека.

### **Показатели индивидуального здоровья**

– генетика (генофонд, отсутствие наследственных дефектов)

- биохимия (показатели биохимических жидкостей и тканей, уровень метаболизма в покое и после нагрузки)
- морфология (конституционный тип, уровень физического развития)
- функциональность (состояние органов и систем)
- психология (эмоции, мышление, тип темперамента)
- нейробиология (доминантность полушария, тип доминирующего инстинкта, ведущая нервная деятельность)
- духовность (нравственные ценности, целевые установки, идеалы, мировосприятие)
- когнитивистика (используемые концепции, уровень критического мышления)
- социальность (степень признания, уровень эмоционального интеллекта, уровень притязаний)
- клиницизм (отсутствие признаков болезни)
- поведение (акцентуации, девиантность и делинквентность)

## **Компоненты индивидуального здоровья**

- соматика (актуальное состояние органов и систем жизнеобеспечения человеческого организма)
- физика (уровень развития, функционирования и приспособления возможностей систем организма)
- психика (состояние душевного комфорта, регуляторные возможности адекватного поведения)

- сексуальность (социальные, эмоциональные и интеллектуальные навыки повышающие коммуникабельность и способность к любви)
- нравственность (потребностно-информационные системы ценностей и мотивов поведения в социуме)
- психология (творческие и социальные навыки познания мира разумом, чувствами и интуицией)
- репродукция (воспроизводство потомства и гармония психо-сексуальных отношений в семье)
- эмоциональность (удовлетворение биологических и социальных потребностей через эмоционально-положительное самочувствие)
- интеллект (способность к критическому мышлению и рациональному использованию информации)
- социальность (адекватность поведения человека в обществе, коллективе, семье включающие исполнение социальной и гендерной роли)
- экологичность (решение задач по сохранению, восстановлению и укреплению здоровья через улучшение качества окружающей среды)

## **Элементы внутренней картины здоровья**

*Когнитивный компонент.* Межконцептуальное развитие сознания и идейный синтез, размышления о своем здоровье, понимание роли здоровья в жизнедеятельности, знание

деструктивных и конструктивных факторов влияющих на здоровье.

*Эмоциональный компонент.* Рефлексия эмоций, переживаний и чувств человека, развитие эмоционального интеллекта, фиксация изменений эмоционального состояния обусловленных ухудшением факторов здоровья.

*Поведенческий компонент.* Осознание важности индивидуального здоровья в иерархии ценностей человека, развитие мотивационной деятельности в области здорового образа жизни, знания в особенностях поведения при ухудшении здоровья.

## **Элементы взаимоотношений со здоровьем**

Создание своего образа “Я”, понимание себя самого, своих эмоций, чувств и ощущений, мотивов и контуров поведения.

Оценка самочувствия и настроения в концепции “здесь и сейчас” с отражением внутренней картины здоровья.

Наличие индивидуального опыта нездоровья, осознание его характеристик, психологическая проработка остаточного влияния.

Осознание ценности быть здоровым для самого себя и окружающих его людей, приложение усилий по сохранению и укреплению своего самочувствия.

Понимание и личная ответственность за то что является здоровьем на когнитивном уровне включенном в культурное сознание.

Проявление интереса к собственному здоровью через прямое участие родителей или заменяющих их персон, педагогов, врачей, тренеров.

Независимое суждение в принятии решения через критическое мышление к информационному полю взрослых, сверстников и средств массовой коммуникации.

## **Соотношение факторов формирующих здоровье**

- образ жизни (50-55 %)
- экология (20-25 %)
- биология (15-20 %)
- медицина (5-10 %)

## **Понятие здорового образа жизни**

*Здоровый образ жизни (ЗОЖ)* – это система действий и состояний человека составляющих активность к себе и окружающему миру. Формирование понятия здорового образа жизни строится на формировании интереса ребенка к вопросу здоровья и воспитании ответственного отношения к себе и окружающему миру при участии педагога и родителя помогающих выстраивать внутреннюю картину здоровья ребенка с позиции саморазвития и самоактуализации.

# **Здоровый образ жизни в информационном пространстве**

## **Уровень физического здоровья**

- разумное ограничение времени и места взаимодействия с информационными источниками информации и коммуникации
- учет физиологических особенностей организма и техники безопасности при использовании технических средств получения, хранения и передачи информации
- развитие критического отношения о получаемых информационных потоках и изучение источников их распространения

## **Уровень психологического здоровья:**

- устойчивость личности к информационно-психологическому воздействию и провоцированию социальной неудовлетворенности
- отслеживание мышления при получении информации провоцирующей на деструктивные мысли и действия
- реализация созидательно-конструктивных социальных ролей и гендерных стереотипов

## **Уровень нравственного здоровья:**

- формирование мировоззрения на основе получения позитивного социального опыта опираясь на общечеловеческие и гуманистические ценности
- непрерывное развитие личности выражаемое в самопознании, самореализации и самоактуализации на основе информационных ресурсов

## **Функции развития личности ребенка:**

- социальная идентификация на основе импринтинга норм и поведения семьи и ближайшего окружения
- самоисследование и саморефлексия себя в процессе взаимодействия с окружающим миром
- формирование коммуникативных навыков и эмоционального интеллекта для эффективного взаимодействия с людьми
- создание гармоничной обстановки препятствующей потере природной целостности и непредвзятого мировосприятия

## **Функции развития личности подростка:**

- половозрастная идентификация соответствующая воз-

растному и половому физическому созреванию

- выраженный интерес к пониманию внутреннего мира и формирование зрелых морально-ценностных установок
- ориентация на создание партнерских отношений и понимание важности диалогического отношения со сверстниками и взрослыми
- формирование возможности самоопределения в решении собственных проблем, выборе профессии и путей социального самоопределения

### **Факторы идеального критического мышления:**

- любознательность
- осведомленность
- непредубежденность
- гибкость мышления
- оценочная справедливость
- благоразумное суждение
- прояснение проблем
- тщательный анализ
- поиск результатов
- разумность выбора
- перманентная переоценка

Основными факторами здорового образа жизни в информационной среде являются понятность и предсказуемость.

Представление для ребенка и подростка знаний о законах создания и воздействия информации в цифровом пространстве помогают развивать критическое мышление и существенно повысить резистентность к манипулятивному влиянию.

Разъяснение принципов работы медийной и цифровой реальности способствует формированию устойчивости против внушения и изменения сознания ребенка обеспечивая эмоционально-психологическое благополучие и способность реализовать заложенные природой качества и таланты с минимальными последствиями для физического, психического, духовного и нравственного здоровья.

## **Педагогические принципы сбережения здоровья**

*Самоорганизация* – перевод заботы о здоровье человека в заботу человека о самом себе.

*Природосообразность* – соответствие педагогической системы естественной природе человека.

*Антропоцентричность* – развитие индивидуальной мотивации на самоорганизацию здорового образа жизни.

*Индивидуализация* – опора на частный опыт ребенка, его

самочувствие, способности и актуальные интересы.

*Партнерство* – доверительные отношения всех участников образовательного процесса и совместный поиск истины.

*Справедливость* – обсуждение вопросов здоровья без субъективного отношения к различным аспектам и образа жизни.

*Целостность* – комплексный подход к здоровью и создание межпредметных связей для создания объективных оценок различных реальностей.

*Ненавязчивость* – избегание стереотипного мышления в вопросах сохранения здоровья и излишнего акцентирования на морализаторстве.

## **Современные медиасистемы**

*Массовая коммуникация* – процесс производства и передачи информации, общение и обратная связь рассчитанная на сознание массовой аудитории.

*Средства массовой коммуникации* – информационно-технические приспособления для вневременного контакта с массовым адресатом имеющие возможности обратной связи.

*Средства массовой информации* – информационно-технические средства создания записи, копирования, хранения и распространения информации для массовой аудитории.

## **Виды связи и передачи сообщений**

- вербальная
- невербальная
- визуальная
- аудиовизуальная
- межличностная
- внутриличностная
- дистанционная
- тактильная
- контактная
- конфликтная
- культурная
- межкультурная
- социальная
- педагогическая

*Информационное пространство* – медиакультурное пространство объединяющее частных, коммерческих и государственных издателей информации различных жанров ориентированных на массовое воздействие.

*Информационная культура* – совокупность материальных и интеллектуальных ценностей в области информации создающих культуру личности и общества.

*Медиакомпетентность* – изучение процессов функционирования информационных потоков через их оценку и критический анализ для осознания целей и мотивов издателя.

*Информационная грамотность* – способность позволяющая увеличить уровень образованности через умение считать, анализировать и синтезировать информацию, включающие компетентность в использовании компьютерной техники, знании информатики и информационных технологий.

## **Компоненты информационной грамотности**

- поиск информации, ее анализ, сортировка и синтез
- способность преобразовать информацию в знания
- генерация новых теорий, концепций, идей и гипотез

*Цифровая грамотность* – обеспечение безопасного использования глобальной сетью при использовании цифровых устройств и используемых источников информации.

*Медиаграмотность* – понимание контекста и функциони-

рования медиатекстов в социокультурном и политическом аспектах, способность их восприятия, анализу, оценке и созданию.

*Медиатекст* – завершенное информационное сообщение закодированное в системе знаков (язык, мимика, жесты, графика, цвет, музыка, символы), передаваемое через средства массовой коммуникации в виде текста, аудио, видео или мультимедийного синтеза.

## **Критерии медиаграмотности**

- способность самостоятельной оценки и критического восприятия получаемой из медиаисточников информационных материалов
- умение различать субъективную и объективную информацию, из эстетического, этического содержания и уровня приемлемости
- установление информационного характера: манипуляция, реклама, убеждение, констатация и применяемых приемов воздействия
- оценка авторов и заказчиков информации, анализ мотивов и целей ее распространения

## **Задачи повышения медиаграмотности**

- подготовка детей и молодежи к жизни в современном информационном мире
- осознание воздействия информационных потоков на психические процессы
- освоение процессов социального взаимодействия и передачи смыслов
- развитие коммуникативных способностей и эффективных взаимоотношений

## **Типы информационных материалов**

- словесные (сообщения, рассказы, лекции, дискуссии, обсуждения)
- наглядные (фотографии, комиксы, рисунки, эмодзи, видео)
- интерактивные (мозговой штурм, кооперативное обучение, тренинг)
- исследовательские (проектная деятельность, опросы, задачи)
- эвристические (творческая деятельность, диалоги, избирательный поиск)
- игровые (создание медиатекстов, импровизация, игры, конкурсы)

## **Актуальность медиаобразования**

Рост количества медийных материалов, усиление механизмов управления и распространения информации.

Насыщенность источников современной информационной среды и ускоряющийся ритм потребления информации.

Обретение идеологической важности медиаисточников за счет формирования информационной отрасли влияния на сознание.

Проникновение информационных медиа в демократические и социальные общественные процессы.

Цифровая трансформация отражаемая в повышении значимости аудиовизуальной информации.

Неизбежная необходимость обучения школьников и студентов в соответствии с дистанционными методами получения образования.

Переход функций контроля за информационными потоками от государств к транснациональным компаниям и цифровым платформам.

## **Факторы воздействия медиасреды**

## **Негативные стороны медийной среды:**

- преподнесение фактов в выгодном для заказчика контексте
- фильтрация данных с изменением реального соотношения фактов
- изменение общественного мнения и взглядов в нужном направлении
- использование агрессивных средств и методов воздействия
- манипулирование сознанием общества для получения выгоды
- демонстрация сомнительных примеров поведения, взглядов и ценностей

## **Негативные последствия воздействия медиа на ребенка**

*Физическое здоровье.* Продолжительная работа за компьютером и статичное положение при использовании мобильных устройств наносит вред костно-мышечной системы и приводит ее к атрофии. Длительное использование наушников и разговоры по мобильному телефону прикладывая его уху нарушает слух и по некоторым данным может негативно влиять на мозговую деятельность. Отсутствие ограничений при просмотре контента в ночное время суток вызы-

вает нарушение сна.

*Психологическое здоровье.* Гиперактивное потребление информации и страх пропустить что-то важное приводит к стрессу, а их искаженная подача и индуктивный (от частного к общему) метод обработки вызывает синдром неуспешности. Подтасовка соотношения позитивной и негативной информации, а также приоритет на публикацию шокового контента изменяет мышление и ведет к деструктивному отношению к себе и окружающей действительности.

*Нравственное здоровье.* Широкое распространение контента искажающего созидательный образ жизни ведет к снижению эмпатии при столкновении с шокирующими ситуациями в реальной жизни. Манипуляции в медиасреде меняют сознание личности, его образ мысли, манеру поведения, деформируют жизненные ценности и часто является причиной неосознанной агрессивного образа действий.

# **Зависимое поведение при использовании медиа**

**Виды аддиктивного поведения в медиaprостранстве:**

- компьютерные игры (кибераддикция)
- интернет контент (серфинг по сети)
- виртуальное признание (лайки и комментарии)
- телезависимость (фильмы и сериалы)
- мультзависимость (единственный вид досуга)
- мобильный (общение и приложения)

**Виды эмоционально зависимого поведения**

*Эмоциональная зависимость* – это акцентуированное поведение человека характеризующиеся на стремлении уйти от реальности путем искусственного изменения своего психического состояния и поддержания интенсивных эмоций посредством фиксации на определенном виде деятельности.

**Импульсивное (без борьбы мотивов)**

- kleptomания (вид воровства ради получения острых ощущений)
- гемблинг (патологическая нужда в азартных играх)
- kleptomания (болезненное влечение к играм с огнем)
- переедание и голодание (расстройства приема пищи)

## **Компульсивное (с борьбой мотивов)**

- аддикция к деньгам (стремление к наживе любым способом)
- трудоголизм (уход от реальности с помощью деятельности)
- фанатизм (создание сверхценных идей о чем-либо)
- кибераддикция (стремление всегда быть онлайн)

## **Формы эмоционально зависимого поведения**

- бегство в тело (самоповреждение, модификация или усовершенствование самого себя)
- бегство в работу (чрезмерная концентрация на служебных делах или учебной деятельности)
- бегство в контакты (утрированное стремление к постоянному общению или уединению)
- бегство в фантазии (попытка создать жизнь путем ухода в мир иллюзий и фантазий)

## **Этапы развития эмоциональной аддикции**

Открытие способа с помощью которого можно сравнительно просто изменить психическое состояние.

Использование способа для ухода от реальности на отдыхе и в сложные моменты жизни.

Зависимое поведение становится частью личности и не подлежит критическому анализу.

Аддиктивная часть личности выходит на первый план и полностью определяет жизнь зависимого.

### **Распознавание зависимого поведения ребенка**

– незрелость (недостаток интеллектуальных и духовных интересов)

– конформность (нехватка критического мышления к чужому мнению)

– безответственность (дефицит нравственных норм и ценностей)

– нестойкость (отсутствие сил для перенесения жизненных трудностей)

– ранимость (неприятие критики и неодобрения со стороны)

- нестабильность (затруднение в создании стойких социальных контактов)
- тревожность (склонность к полярному колебанию эмоций)
- стереотипность (шаблонное поведение на протяжении долгого времени)
- неудовлетворенность (постоянно испытываемое ощущение скуки)
- сосредоточенность (преобладание интереса к сфере зависимости)
- цестезия (утрата чувства собственного “я”)
- деперсонализация (нарушение чувства времени)

## **Факторы предрасположенности к зависимому поведению**

- неустойчивость к физическим нагрузкам и стрессовым состояниям
- низкая самооценка и неуверенное поведение в обществе
- тревожное и напряженное общение в детском коллективе
- стремление к получению к изменению психических ощущений
- зависимость от чужого мнения и легкая подчиняемость
- врожденные заболевания, травма мозга или инфекция
- стремление ухода в иллюзии при появлении конфликта

– зависимое поведение отягощенное наследственностью

В нейробиологии зависимое поведение как и другие формы психических расстройств рассматривается как дисбаланс нейромедиаторов головного мозга обусловленное различными причинами и их комбинированием. Начиная передачей особенностей от родителей, генетически или в процессе восприятия их поведения, продолжая физическими и психологическими травмами в течении жизни (особенно в детском возрасте), заканчивая особенностями строения мозга и неправильно усвоенными формами мышления.

Поведение ребенка отклоняющееся от стандартов является особенностью характера обусловленного непредсказуемым развитием головного мозга. Индивидуальность не рассматривается как болезнь, а снижение негативных процессов осуществляется через совместную работу по укреплению навыков критического осмысления информационных потоков, рефлексии собственных поступков, помощь в социализации среди сверстников и самоактуализации в трудовой и творческой деятельности.

# Развитие критического мышления

*Критическое мышление* – это способность находить, получать, анализировать, классифицировать, интерпретировать и использовать информацию, а также применять ее в процессе коммуникации применяя в качестве полученных знаний.

В информационном обществе одним из приоритетов воспитания личности является формирование навыков по аналитической работе с поступающей информацией. Под информацией можно понимать любые сигналы получаемые органами чувств человека с младенчества, но в большей степени аналитика поступающих данных развивается с началом использования систем массовой информации и коммуникации, а также в процессе межличностных отношений и учебной деятельности.

В течении первых трех лет жизни ребенок интроектирует поступающую информацию от родителей и оставляет ее в памяти как запечатления (импринтинг) выражающиеся в наблюдении и повторении поведения. В это время основным источником информации является непосредственно самое близкое окружение и это один из самых важных периодов жизни в котором формирование двигательных, эмоциональных, поведенческих навыков усваивается в качестве повто-

рения за родителями или заменяющими их лицами.

Если по каким-то причинам первые три года жизни ребенка оказались вне контактов с людьми то в будущем их уже невозможно социализировать в полной мере. Развитие нейротехнологий, дистанционного образования и раннего перехода к парадигме обучения “человек – машина – человек” в свою очередь может создать огромные сложности адаптации головного мозга выражаемые в аутизме и цифровой деменции, однако такие эксперименты уже рассматриваются в качестве приемлемых.

После попадания в образовательную среду ребенок сталкивается с традициями классической педагогической практики в которой оправдывается преподавание мифологических знаний, составляющих субъективную точку зрения учителя или издателя учебного материала и не дает возможности ребенку в полной мере осмыслить предмет из-за выстраивания иерархии между учеником и учителем и существующего табу на оспаривание точки зрения последнего.

Привычка использовать готовые интерпретации без их анализа лишает ученика сопротивляться социальному манипулированию в дальнейшей жизни. Ситуация осложняется переходом на удаленное обучение где в качестве учителя выступает компьютер создающий при помощи искусственного

интеллекта индивидуальную траекторию обучения для подготовки специалиста узкой специальности исходя из рыночных требований.

Опасность компьютерного обучения рассматривается как стремление к стереотипизации мышления ребенка с последующим формированием гражданина удобного для структур власти которую на текущий момент может составлять транснациональная компания как единственный источник знаний и трудоустройства, а также рассматриваемый в будущем как архитектор цифровой трансформации общества, владелец цифрового профиля ребенка, и будущего работника собирающего информацию о его деятельности на протяжении всей жизни.

## **Особенности построения информационных сообщений**

- заголовок может не соответствовать содержанию
- основная информация содержится в первом абзаце
- заказчик новости оформляется в прямой речи
- низкое качества источника информации
- мнение от некомпетентного эксперта
- исследование достоверности и первоисточника
- отсутствие фактов из уст очевидцев
- гиперболизированное представление ситуации

- проявление признаков эмоциональности
- анализ последнего абзаца сообщения

## **Требования к информационному потребителю**

- умение грамотно считывать информацию
- идентифицирование коммуникативных кодов
- оценка скрытых информационных смыслов
- установка причинно-следственных связей сообщения
- способность противостоять недостоверной информации
- защита от информационного насилия
- наличие языкового чутья и вкуса

## **Основные качества мышления при обработке информации**

*Проблемность.* Педагогический подход создающий проблемные ситуации по обсуждаемой теме и побуждающий задавать вопросы, выдвигать гипотезы, делать выводы и пробовать различные варианты их решения.

*Наблюдательность.* Определение участника коммуникации как активного интерпретатора, детально рассматривающего вопрос и делающего выводы на основании полученной информации сопоставляя ее с известными фактами.

*Логичность.* Коммуникативное качество со строгой последовательностью рассуждений учитывающее все существующие стороны исследуемого объекта и всех возможных связей для аргументированного выражения содержания.

*Доказательность.* Использование закономерных фактов обсуждаемого вопроса позволяющие сделать правильные выводы путем присоединения истинного суждения к составу уже имеющихся неоспоримых данных.

## **Опасность использования цифровых устройств**

*Цифровая деменция* – это нарушение когнитивных функций мозга с поражением отдельных его участков при активном использовании детьми цифровых устройств и интернета сопровождающиеся зависимым поведением и необходимостью как можно больше времени проводить в виртуальном пространстве.

Продолжительное стимулирование мозга путем активации дофаминергическо-медиативной системы при помощи ярких обрывочных импульсов передаваемых через дисплеи разрушает участки лобной доли головного мозга отвечающие за концентрацию, память, коммуникацию, внимание, способность переживать эмоциональному состоянию другого человека и по морфологическим свойствам напоминает

старческое слабоумие.

Самый активный этап формирования головного мозга происходит до двадцатилетнего возраста. Начиная с младенчества мозг ребенка увеличивается быстрее чем его тело и потребляет практически всю энергию получаемую с пищей поскольку после появления на свет открываются способности применения основных чувств для получения внешней информации поэтому происходит активное построение нейронных связей.

Восприятие, мышление, переживания, ощущения и поведение оставляют в мозге следы памяти или синапсы, места контакта между нейронами которые проводят электрические сигналы позволяющие создавать новые связи. Чем богаче окружающая среда и деятельность ребенка, тем лучше развиваются когнитивные функции головного мозга: увеличивается количество связей между нейронами и их размеры, растет вес мозга и его кора, возрастает количество новых нервных клеток, ответственных за обучение, поведение и память.

Физическое исследование окружающей реальности с помощью цифровых устройств изменяет человеческое познание которое заменяется виртуальным миром и развивающийся детский мозг перестает получать опыт взаимодействия

ствия с реальным миром и получение классических навыков жизнедеятельности безвозвратно утрачиваются.

Важнейшие участки мозга отвечающие за концентрацию, сопереживание, самоконтроль и принятие решений могут быть развиты в недостаточной степени если перенести формирование воспитательных, поведенческих и эмоциональных функций в виртуальную реальность.

Мир в котором присутствует лишь аудио-визуальные стимулы между компьютером и человеком исключают кинестетический контакт (тактильный), физическое развитие и отношения между людьми негативно влияют на развитие мозга ребенка и для создания полноценной личности компьютерные технологии могут быть применены в ограниченной форме чтобы сократить время на усвоение материала и в то же время увеличить свободное для отношений между людьми и творческого процесса.

Постоянный доступ к любой информации в режиме реального времени неблагоприятно влияют на мышление. Цифровые технологии избавляют мозг от функции обучения, информацию не нужно запоминать, достаточно лишь знать где ее можно найти. Хранение информации на цифровых носителях и в облачных сервисах снижает мотивацию к запоминанию информации, а поиск любого решения в

глобальной сети заменяет способность самостоятельно мыслить, изобретать, запоминать что-то новое.

Поверхностное изучение сути информационного сообщения активирует меньшее количество связей в головном мозге, информация запоминается хуже и это негативно влияет на процесс обучения и получения специальных знаний. Книжки и научные работы становятся менее воспринимаемыми, количество ежедневно возникающей информации не позволяет тщательно анализировать сложные тексты, при этом большая часть важной информации скрыта от пользователей, а их внимание приковывается к ярким событиям которые не имеют отношения к их собственной жизни и самореализации.

Развивающийся детский мозг наиболее подвержен влиянию со стороны обрывочных информационных сообщений составляющих: короткие заголовки, видеоклипы, новости, жаргон, эмодзи, сториз, через которые они вынуждены воспринимать мир попадая под влияния средств массовой коммуникации. Реальность воспринимается как информационные осколки не связанные между собой, сменяющие друг друга без логических связей и является частью калейдоскопического мышления в котором отдельные информационные сообщения нельзя сложить как мозаику и понять общий смысл.

Переход к клиповому мышлению и упрощение символьных и визуальных сообщений не позволяет усваивать сложные тексты, дети имеют трудности в чтении, запоминании, понимании смысла прочитанного, испытывают сложности интерпретации чувств, мыслей, ощущений и не способны написать изложение.

Использование социальных сетей в межличностных отношениях приводит к падению реальной социальной активности, навыки которой ухудшаются, приводя к утрате способности сопереживать, умения поставить себя на место другого человека, а также блокировка действий по улучшению положения других людей. Снижение активности в материальном мире ведет к социальной фрустрации и вызывает негативные эмоции у детей и подростков, использующих социальные сети как единственный способ общения.

Основным отличием человека от животных является способность к творчеству, отображаемому в создании новых культурных и материальных ценностей. Человеческий мозг совсем не похож на компьютер и по нескольким причинам не может быть воссоздан исключительно как компьютерное устройство, но вполне осуществимы НБИКС-технологии, способные к конвергенции человека и машины.

# Негативные стороны дистанционного образования

Знакомство ребенка с письменной речью все чаще происходит не с помощью чтения книг и собственноручных записей сделанных на бумажных носителях, а при использовании цифровых устройств.

Эволюционное развитие человеческих способностей во многом определяется развитием манипуляторов которыми выступают руки и в частности пальцы, поэтому написание символов, составление их в слова и осмысленные предложения является лучшим методом для подкрепления эффективности любой сложной творческой деятельности: игра на музыкальных инструментах, использование кисти для рисования, пошив изделий с помощью иглы, и других процессов производства в которой используются ручной инструментарий.

Создание текста является само по себе процессом творческим в котором развивается воображение необходимое для дальнейшей самоактуализации в межличностных отношениях и творческой деятельности. Использование цифровых устройств, особенно с голосовым помощником способным

отвечать на любые вопросы из базы данных создает препятствия для развития культурных ценностей общества, которые упрощаются вместе с образовательным и научным процессом переходящим под контроль алгоритмов искусственного интеллекта.

Электронные тексты воспринимаются поверхностно и не могут комфортно восприниматься продолжительное время. Тактильная связь с информационным источником позволяет структурировать информацию, запоминать ее расположение имея моментальный доступ к любой странице книги, следить за процессом чтения, делать пометки, возвращаться к прочитанному и главное погружаться в смысл написанного.

Наличие гиперссылок в компьютерных текстах не дает сосредоточиться на материале, происходит беспорядочный переход от одной странице к другой. Связь с текстом усложняется дополнительными стимулами которыми выступают рекламные сообщения интегрированные в большинство информационных источников глобальной сети и возможностью в любое время использовать несколько цифровых устройств или просто сменить образовательный материал на развлекательный.

Тексты и учебные материалы размещенные в сети являются препарированными и ангажированными частными и го-

сударственными структурами которые вытесняют, скрывают и модерируют альтернативные информационные источники. Текстовые и аудиовизуальные сообщения сокращаются в размере и представляют собой бессодержательные информационные обломки не дающие полной информации о изучаемом предмете, а каждый отдельный человек может выступать в качестве лидера мнений распространяя некомпетентную, ложную и даже опасную информацию на своем сайте или аккаунте социальной сети.

Использование для обучения вместо классической классной доски электронный экран позволят транслировать информацию всем учащимся на персональные устройства. Процесс переписывания материалов с доски заменяется переносом информационных блоков с помощью экрана реагирующего на прикосновение и не позволяет вникнуть обучающемуся в смысл написанного лишая возможности провести собственный анализ в процессе воспроизведения письменного текста.

Дистанционный процесс обучения с одной стороны является индивидуальным и в зависимости от возможностей ребенка искусственный интеллект подбирает подходящие задания повышающие его уровень знаний в автоматическом режиме, а с другой алгоритм управляющий процессом содержит лишь определенный пласт знаний необходимый для

освоения знаний требуемые работодателям в текущий момент.

Процесс обучения перестает быть привязан ко времени, становится перманентным действием в любое время суток, дня недели, и времени года. Другими словами получение знаний становится вечным, а использование для обучения метаигр способствует зависимому поведению обучающегося от достижений, оценок и виртуального общения со сверстниками и электронным наставником.