

Богдан Семчук

Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини
Кафедра дошкільної освіти
e-mail: semchyk.bogdan@gmail.com
tel. +380 730 575 700

Соціалізуючий вплив медіа-технологій на дітей дошкільного віку

Анотація. У статті розкрито соціалізуючий вплив медіа-технологій на дітей дошкільного віку, проаналізовано сучасні погляди науковців на специфіку сприйняття дітьми екранних образів, трансформацію дитячої картини світу, що призвело до необхідності вивчення особливостей впливу медіа-технологій на особистість дитини з метою запобігання їх негативного впливу на дитячу аудиторію. Визначено багатоаспектність понять «медіа», «мас-медіа», «медіа-технології», яку дослідники пов'язують з феноменом інформаційного суспільства, з технологічною революцією, з появою і розповсюдженням сучасних медіатехнологій. Розкрито психологічні закономірності та особливості формування дитячої свідомості під впливом медіаінформації. Обґрунтовано позитивні і негативні особливості впливу медіа-технологій на дітей дошкільного віку. З'ясовано, що соціалізаційні можливості мас-медіа полягають в їхній здатності до поширення знань, формування способів їх сприйняття та оцінювання, вони фактично конструюють суб'єктивну реальність і «занурюють» у неї молоде покоління. Проаналізовано роль мезофакторів у процесі соціалізації дітей дошкільного віку.

Ключові слова: мас-медіа, медіа-технології, медіаінформація, соціалізація, діти дошкільного віку

1. Постановка проблеми

Медіа-технології – частина світу або зовнішнього середовища, у якому відбувається розвиток особистості. Кожна дитина від свого народження стає частиною надскладної системи світів, що перетинаються між собою, надбудовуються чи співіснують у сусідстві один із одним, вступають у різноманітну взаємодію. Особистість буде свій життєвий світ, поєднуючи зовнішні та

внутрішні психологічні простори та часові виміри. Для того щоб навчитися жити й успішно діяти у складному інформаційно-комунікаційному середовищі, дитина, що тільки-но входить у життя, має усвідомити багатовимірний всесвіт, що розгортається перед нею, як осягнену розумом цілісність, стосовно якої можна самовизначитися, віднайти своє місце і прокласти власний шлях [Багацкий, Кормич 2004].

Медіа-технології посідають важливе місце в методиці медіа-освіти, оскільки застосування будь-якої технології має великий вплив на результат освіти. Медіа-освіта – частина освітнього процесу, спрямована на формування в суспільстві медіа-культури, підготовку особистості до безпечної та ефективної взаємодії із сучасною системою мас-медіа, включаючи як традиційні (друковані видання, радіо, кіно, телебачення), так і новітні (комп’ютерно опосередковане спілкування, Інтернет, мобільна телефонія) медіа з урахуванням розвитку інформаційно-комунікаційних технологій.

Соціалізація – це процес входження індивіда в соціальне середовище, оволодіння навичками практичної та теоретичної діяльності. Перетворення реально існуючих відносин в якості особистості. Цей процес передбачає як цілеспрямований вплив на особистість у процесі виховання, так і стихійний сплив різних умов і обставин життя на формування особистості.

Психосоціальна система «соціум – особистість» поступово набула принципово нової структури і якості. В неї активно включився такий впливовий посередник як мас-медіа, і відтепер діада «соціум – особистість» виглядає як тріада «соціум – мас-медіа – особистість». Отже, процес соціалізації відбувається як медіа соціалізація.

Сучасний стан вивчення проблеми становлення особистості дошкільника та впливу інформаційно-комунікаційних технологій на цей процес досліджують науковці І. Бех, Г. Васянович, Н. Волкова, О. Козлюк, Л. Кулагіна, О. Невмержицька та ін.; вплив медіа на особистість дитини розглядають ученні А. Гриценко, В. Клименко, Л. Кулагіна, О. Петрунько, М. Романова, М. Семенюк, В. Скотний, Л. Чорна.

Сьогодні на теоретико-методичному рівні інтенсивно досліджуються проблеми оновлення змісту освіти, створення належних умов для формування особистості дитини дошкільного віку, оптимального її розвитку й виховання. Помітний доробок у галузі аналізу соціально-психологічних та педагогічних аспектів цієї проблеми належить таким дослідникам, як Л. Артемова, І. Бех, А. Богуш, В. Болгаріна, В. Кремень, І. Зверєва, В. Іванов А. Капська, Л. Коваль, В. Кузь, О. Кононко, Н. Лавриченко, В. Оржеховська, Р. Пріма, О. Савченко, І. Фельдштейн.

Психолого-педагогічна наука б’є на сполох, усвідомлюючи ті жахливі, непередбачувані наслідки у вигляді негативного трансформування свідомості, травмування психіки, які може дати така інформація дитині-дошкільнику,

свідомість якої формується. Водночас ніхто поки що не поставив на державному рівні питання про те, у якому віці й на який час доцільно вперше підпустити дитину до медійного впливу.

2. Мета дослідження

Обґрунтувати роль мезофакторів у процесі соціалізації дітей дошкільного віку загалом та впливу медіа-технологій на цей процес зокрема.

3. Основний матеріал дослідження

У сучасному світі особистість дитини з раннього дитинства виявляється в оточенні техносфери, істотною частиною якої є засоби масової інформації та комунікації. Причому на першому місці стоять електронні засоби, які значно витіснили писемні. Вони відіграють передусім інформаційну роль у розвитку дітей, завдяки чому вони здобувають різноманітні суперечливі, несистематизовані відомості про типи поведінки людей і способи життя в різних соціальних стратах, регіонах, країнах, відтак дитина здобуває медіаінформацію, яка істотно відрізняється від навчально-виховної в закладах дошкільної освіти.

Однією з форм впливу ЗМІ на соціалізацію дітей дошкільного віку є трансляція інформації про культуру та її репродукція. Другою – власні творчі, продуктивні можливості ЗМІ. І третьою формою впливу ЗМІ є естетична їх функція. Окремі спеціалісти вважають, що принаймні половина людства формує свої погляди під впливом медіа впливу.

Аналіз нових наукових джерел [Апостолова 2003; Бондаровська, Пов'якель 2005] з питань впливу медіаінформації, на дітей дошкільного віку, дозволив нам виділити психологічні закономірності та особливості формування дитячої свідомості:

- гострий сюжет викликає й підтримує увагу та зацікавленість дітей;
- підвищена увага до перегляду коротких сюжетних роликів;
- можливість залучення дитини до участі в процесі перегляду реклами;
- захоплення дитини рекламним сюжетом базується на психологічних механізмах;
- легкість запам'ятовування короткого, цікавого та близького дитині сюжету;
- можливість формування в дитинстві етичних та моральних норм, цінностей за допомогою цікавого та доступного дитині сюжету.

Під кінець ХХ ст. види і можливості ЗМІ значно розширилися. До сфери мас-медіа належать тепер всі види телебачення разом з такими його нови-

ми технологіями, як супутникова і кабельне, радіомовлення, всі різновиди звукозапису та його розповсюдження. А комп'ютери та їх програмне забезпечення, відео, кіно, друковані видання надали людству величезні можливості для отримання різнобічної інформації в найкоротші строки. Винахід комп'ютера знаменував собою перехід людства від моделювання і посилення фізичних можливостей і функцій людини до моделювання і посилення її інтелектуальних можливостей.

Перш ніж перейти до аналізу теоретичних поглядів щодо проблеми взаємодії дітей дошкільного віку із медіа-простором, розкриємо основні функції медіа-засобів [Лавриченко 2000]:

- релаксаційна (відпочинок із медіа-засобами);
- компенсаторна (медіа створюють можливість компенсації дефіциту спілкування);
- просвітня (джерело інформації та просвіти);
- світоглядна (засвоєння широкого спектру соціальних норм і формування ціннісних орієнтацій особистості).

Зарубіжні дослідники мають власне розуміння однозначної дефініції мультимедіа. Так, на думку Д. Гаескі [Gayeski 1993], мультимедіа – це такі інтерактивні комунікаційні системи, що запускаються комп'ютером і здатні створювати, зберігати, передавати і відтворювати відео- (текстову, графічну) та аудіо інформацію.

Р. Гуревич [2006] дає таке трактування цього терміна: «Мультимедіа є новою інформаційною технологією, тобто сукупністю прийомів, методів, способів продукування, обробки, зберігання, передавання аудіовізуальної інформації, заснованої на використанні компакт-дисків».

Відтак, мультимедіа є одним із видів креативних технологій і розглядається як інформаційна система, заснована на використанні різних форм інформації – текстів, графіки, звуку, відеоінформації.

Н. Полька [1999] вважає, що, працюючи на комп'ютері, дитина п'ятого року життя діє із наочними екранними образами, яким надає ігрового значення, переходить від звичайних практичних дій із предметами до дій з ними в образному плані (уявному, модельному, символічному). Освоєння комп'ютерних засобів навчання формує в дітей передумови теоретичного мислення, здатність свідомо обирати способи діяльності, спрямовані на розв'язання завдання, а також особистісні якості, здатність працювати в індивідуальному темпі. Дитина, яка оволоділа елементарною інформаційною технологією, краще за інших здатна розмірковувати, розв'язувати задачі у внутрішньому плані, почуватися компетентною. Працюючи за комп'ютером, дитина шостого року життя діє з наочними екранними образами, переходить від звичайних практичних дій із предметами до дій з ними в образному плані (модельному і символічному).

Є. Машбиць [1988] зауважує, що робота дитини з комп'ютером – це специфічна форма спілкування «особистість–комп'ютер», у межах якого формується інтелект дитини, тому всі навчально-розвивальні комп'ютерні програми повинні задовольняти основні психолого-педагогічні вимоги, які ставляться до організації процесу спілкування та діалогу: доброзичливість, об'єктивність, дотримання соціальної дистанції, педагогічна спрямованість на досягнення загальних цілей навчально-виховного процесу. Науковець виділяє три рівні педагогічного діалогу в контексті впливу ІКТ на особистість: фактичний (псевдодіалог), у якому відповідь будується на основі формального перетворення повідомлення; «діловий», якому притаманна спрямованість на розв'язання поставлених завдань без урахування цілей навчання; «педагогічний», який будується на основі моделі суб'єкта навчання. У зв'язку з цим виникають питання, які необхідно розв'язувати: розуміння та інтерпретація відповідей дітей; фіксація та встановлення причини труднощів, визначення необхідної допомоги для їх подолання; фіксація терміну виконання завдання; надійність навчальної програми; зведення до мінімуму зусиль дитини з уведенням відповідей; розміщення і кількість інформації на екрані монітора; темп її зміни; урахування психологічних особливостей сприйняття кольору під час підбору гами графічних зображень; визначення ступеня узагальнення, абстрактності, співвідношення ілюстративного і теоретичного матеріалу та ін.

Практика використання ІКТ у дошкільному навчальному закладі показує, що у дитини, яка оволоділа елементарною комп'ютерною грамотою, добре розвинуті уява, пам'ять, мислення.

Так, Ю. Горвиць зазначає, що у світі спостерігається тенденція до більш широкого використання медіа-технологій для навчання та розвитку дітей дошкільного віку. При цьому велику увагу слід приділяти проектуванню інтерфейсів, створенню інтегрованого розвивального предметного середовища, де ІКТ найбільш природно поєднуються з іншими дидактичними засобами та методами. Науковець виділяє особливості розробки дитячих програм та зазначає про існуючі відмінності у комп'ютерних програмах, комп'ютерних іграх та описують із яких елементів повинна складатися комп'ютерна програма.

Учені (Ю. Горвиць та В. Лунячек) зазначають, що використання медіа-технологій значно підвищує зацікавленість дитини у навчанні, робить процес засвоєння нових знань та уявлень про довкілля більш швидким та різно-бічним, сприяє вдосконаленню та закріпленню старого матеріалу, розвиває логічне мислення, покращує пізнавальну активність, сприяє розвитку багатьох психічних процесів.

Створена телебаченням та Інтернетом віртуальна реальність (медіа реальність) є цілком конкурентоспроможною альтернативною дійсності, і разом вона утворює середовище існування сучасної дитини (медіасередовище).

Сучасний медіа-простір став не лише середовищем інформаційного обміну, а й середовищем, де здійснюється соціальна комунікація, обмін поглядами й почуттями тощо.

В сучасних наукових джерелах широко висвітлюються переваги поширення медіа-технологій – віртуальна освіта, мобільні телефони-радіоприймачі, Інтернет-аукціони, нові субкультури, що виникли в мережі Інтернет. Водночас широко обговорюються й негативні наслідки розвитку мережі Інтернет:

- страхи перед інформаційною війною, втрата державного суверенітету, засилля порнографії та її згубна дія на розум і почуття юних відвідувачів мережі Інтернет;
- страшні історії про захоплення найбільших банків, всебічну поінформованість терористів у справах своїх майбутніх жертв.

На сьогоднішній день вітчизняні медіа-технології стали не тільки головною рушійною силою прогресу, засобом спілкування світового масштабу а й потенційним джерелом насилля та агресії. Жорстока і агресивна поведінка – це одна із найактуальніших проблем, що пов’язана із взаємодією дітей дошкільного віку та телебачення. Медіа-технології, в свою чергу, дуже активно пропонують все нові і нові можливості для підкріplення такого стану занепокоєння. Телевізійне насилля: бойовики, трилери, фільми жахів, жорстокі мультфільми – зараховуються зазвичай до окремої групи і кваліфікуються як «соціально небезпечні», бо саме вони пропагують культ насилля, жорстокості, розпусти, істотно деформують дитячу психіку.

З цього приводу С. Лемсон [Lamson 1995] висловив таку переконливу думку: «діти привчаються до думки, що страхи та насилля – це норма, побоюються стати жертвою злочинця і найменше спроможні допомогти жертві злочину. Вони зростають більш агресивними і жорстокими».

Слушною з цього приводу є думка А. Федорова [2004], який погоджується з думкою С. Лемсона [Lamson 1995], що: «багатообразні медіа показують дітям велику кількість лякливих і викликаючих страх образів, більшість з яких вони, ймовірно, ніколи б не побачили в реальному житті».

Соціалізаційні можливості мас-медіа полягають передусім в їхній здатності до поширення знань, формування способів їх сприйняття та оцінювання, утвердження того чи іншого ставлення до подій. Тобто фактично вони конструюють суб’єктивну реальність і «занурюють» у неї молоде покоління.

Загальновідомо, що спілкування дітей дошкільного віку з комп’ютером починається із комп’ютерних ігор, ретельно підібраних з урахуванням віку й навчальної спрямованості. Гра є основним видом діяльності дошкільника, займає важливе місце в його житті. Ігрові елементи активізують навчальну діяльність дітей, сприяють розвиткові самостійності, ініціативності та логічному пошуку [Новик 2010].

Комп'ютерна гра – програмний засіб, що надає можливість спрямувати діяльність дитини на досягнення певної дидактичної мети в ігрівій формі. Вони не ізольовані від педагогічного процесу дошкільного навчального закладу; пропонуються поряд із традиційними іграми і навчанням, що не замінюють звичайних ігор і заняті, а доповнюють їх, уходячи в їх структуру, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями. В комп'ютерних іграх пропонуються ті елементи знань, які у звичайних умовах і за допомогою традиційних засобів дидактики зрозуміти або засвоїти важко чи неможливо. Діти в процесі комп'ютерних ігор здебільшого оперують символами і знаками, отож особливе значення має психологічна та фізична готовність дітей. Передувати комп'ютерним іграм мають ігри зі звичайними іграшками і предметами-замінниками. Поетапне формування різних видів традиційних ігор створює базу для залучення дітей до комп'ютерних ігор. Отож, іграм на комп'ютері з будь-яким змістом передує діяльність дітей з опорою на реальний предмет чи реальні дії.

Особливістю комп'ютерних ігор є те, що в ролі одного із гравців виступає комп'ютерна програма. Мета навчальної комп'ютерної гри має подвійний зміст: ігровий – одержання дитиною винагороди; навчальний – придбання знань, умінь і навичок за допомогою діяльності за заданими правилами.

Комп'ютерні ігри в дошкільному дитинстві мають особливу спрямованість, вважає С. Новосьолова [1990]. Вони не лише стимулюють індивідуальну діяльність дитини, її творчий потенціал, а є тим важливим засобом, що об'єднує дітей у цікавих колективних іграх, коли за одним комп'ютером грає двоє-троє вихованців.

Н. Голота [2008] зауважує, що комп'ютерні ігри дозволяють дитині дошкільного віку побачити витвір своєї уяви; відтворити процес і динаміку творчості; реалізувати власні можливості; впливати на мотиваційну сферу комплексно; активно й самостійно керувати грою.

Існує декілька основних жанрів комп'ютерних ігор, однак у кожному з них є свої різновиди. Символічно всі комп'ютерні ігри можна класифікувати на: адвентурні, стратегії, аркадні, рольові, 3D-Action, логічні, симулятори (імітатори).

О. Кореганова пропонує таку класифікацію комп'ютерних ігор, які використовуються в роботі з дітьми дошкільного віку й умовно поділила на такі підгрупи:

- розвивальні комп'ютерні (формування загальних розумових здібностей, пам'яті, мислення, уваги);
- навчальні комп'ютерні (ознайомлення з математичними поняттями, дидактичними уявленнями, основами систематизації, класифікації, синтезу, аналізу понять, навчання грамоти, читання);

- квести (за правила приховані, слід підібрати ключ для розв'язання завдання);
- забави (розважального характеру);
- комп'ютерні діагностуючі (виявляють рівень знань, розвитку, здібностей або відхилень).

У комп'ютерних іграх діти виконують дослідницьку роботу. Тому майбутнім фахівцям дошкільної освіти потрібно підтримувати такі навички дослідження у дітей, як уміння отримувати інформацію; правильно аналізувати та інтерпретувати її; формулювати висновки та припущення; уміти будувати перевірний експеримент; коригувати свої подальші дії.

Учені (Б. Гершунський, С. Майорова-Щеглова, М. Мітченко, В. Моторин, В. Чудінова) вказують на те, що комп'ютерні ігри- заняття звичайно складаються із пояснення гри (визначення установки на гру) на комп'ютері (основна частина), аналізу гри, оцінки самих результатів і способів їхнього досягнення, зняття напруги (заключна частина). Згідно з ергономічними вимогами, тривалість завдань комп'ютерних ігор не повинна перевищувати 10–15 хвилин, – це максимальний час, протягом якого діти можуть концентрувати увагу. Як показують педагогічні спостереження, при збільшенні тривалості гри можуть виявлятися ознаки втоми, у результаті чого діти починають робити помилки, яких не було на початку гри.

Використання комп'ютера на різних заняттях дозволяє розвивати у дітей дошкільного віку уміння орієнтуватися в інформаційних потоках довкілля; оволодівати практичними способами роботи із інформацією; розвивати уміння, що дозволяють обмінюватися інформацією за допомогою сучасних технічних засобів; активізувати пізнавальну діяльність. Тому, майбутньому фахівцеві дошкільної освіти необхідно переходити від пояснювано-ілюстрованого способу навчання до діяльнісного, при якому дитина стає активним суб'єктом навчальної діяльності. Це сприяє усвідомленому засвоєнню знань дітьми.

На основі вище зазначеного, вважаємо за необхідне виділити позитивні особливості впливу медіа-технологій на дітей дошкільного віку:

- суттєво засвоюється матеріал, виявляються прогалини у знаннях та створюється можливість для їх усунення;
- розвиваються позитивні емоційні реакції, що сприяють корекції і розвитку психічних процесів;
- формується пізнавальна діяльність і прагнення досягати поставленої мети.

Слід зауважити, що дитина, граючись, потрапляє в різні уявні ситуації, однак її емоції – реальні. Далеко не всі комп'ютерні ігри спроможні розв'язувати освітні завдання.

О. Шелудько [2013] зазначає, що під час роботи за комп’ютером мислення дітей дошкільного віку активізується, у них з’являється прагнення до набуття нових знань, формуються уявлення про комп’ютер як сучасний технічний засіб, що розширює інформаційні обрії та допомагає орієнтуватися в умовах високої технологізації життя. Елементарні навички роботи з ним дадуть дитині змогу почуватися компетентною в умовах розвитку інформаційного суспільства.

Водночас, існують альтернативні думки щодо використання комп’ютера в дошкільному віці. Учені наголошують на шкоді, якої завдає комп’ютер інтелекту дитини, оскільки в основі комп’ютерних ігор – моторні реакції, а не свідома психічна діяльність. У маленьких комп’ютерних гравців, на відміну від тих, хто малює, ліпить, моделює з натуральних предметів, значно гірше розвиваються лобові частини мозку, які регулюють самоконтроль, уdosконалюють пам’ять, сприяють накопиченню знань, тобто відповідають за інтелектуальний розвиток. Попри все, слід враховувати, що комп’ютер щодить фізичному розвиткові дитини, оскільки є джерелом електромагнітних коливань.

Учені (О. Петрунько та О. Белінська) стверджують, що найбільш акцентованими проблемами перебування дітей у медіа-просторі є «згорання» пізнавальних інтересів, зниження тонусу і якості інтелектуальної діяльності, «лінівість» психіки (уваги, пам’яті, уяви); наслідування дітьми асоціальної поведінки віртуальних героїв; «віртуалізація» життєвого світу дітей (руйнування соціальних зв’язків, відволікання від дитячих обов’язків у межах своєї родини, і як найважчий вияв цього – Інтернет-залежність); захоплення іграми з медіа-насилиством («ігроманія»); порушення соматичного і психічного здоров’я.

О. Аrestova [2000] відзначає, що комп’ютерна ігроманія – це патологічна пристрасть дитини до постійного проведення часу за комп’ютером, з метою зміни свого психічного стану шляхом надмірної фіксації на певних видах комп’ютерних ігор. Основні мотиви комп’ютерної гри: азарт досягнення мети; психічне розвантаження або прагнення гострих відчуттів, пошук глибоких емоцій; «проходження» гри або набір балів для самоствердження, бажання обіграти комп’ютер, довести свою владу над машиною; розвага, структурування вільного часу; цікавість; прагнення слідкувати за модою; корисні цілі; навчання.

Учені (О. Аrestова, Л. Бабанин, А. Войскунский, В. Бондаровська, Л. Лещенко, М. Ростоцький) стверджують, що існує небезпека для дитини-гравця, тому що може виникнути «комп’ютерна залежність», яка характеризується такими ознаками: ейфорія; наростання агресивності; втрата часу, відмова від виконання своїх обов’язків; дискомфорт, невпевненість, присту-

пи депресії, якщо протягом певного часу не отримує «порцю задоволення» від гри; нездатність досягти позитивних емоцій та задоволення поза грою, постійне бажання «втекти» від реального світу у віртуальний для отримання необхідного відчуття повноти існування; порушення режиму сну, виникнення хронічної втоми, підвищеної дратівливості, конфліктності гравця внаслідок перенесення часу перебування за комп’ютером; фізіологічні зміни (порушення кровообігу, перепади тиску, головний біль, зниження зору, захворювання опорно-рухового апарату, шлунково-кишкового тракту).

На основі вищезазначеного визначимо негативні особливості впливу медіа-технологій на становлення особистості дитини-дошкільника: гірше розвиваються лобові частини мозку, які регулюють самоконтроль, удосконалюють пам’ять, сприяють накопиченню знань; систематичне використання комп’ютера призводить до адінамії, порушення спілкування, формалізації знань; веде до зриву адаптаційних можливостей організму дитини і створює передумови для формування патологій; виникає синдром «Інтернет-залежності».

Сьогодні утверджується думка про те, що кожна дитина дошкільного віку незалежно від статі, має право на розкриття власного таланту і здібностей, використання їх для саморозвитку й загального поступу. Реклама відіграє одну із важливих ролей у цьому процесі. Як у всьому світі, так і в Україні будь-яка реклама є провідником, медіатором позитивного і негативного, вона виносить на зовні, робить публічними думки, погляди, образи і поведінкові моделі; вона є «вчителем» актуальної культури, формує і транслює нові суспільні зв’язки, даючи власні «уроки життя» і, що важливо, має потужній медіа вплив на соціалізацію дітей дошкільного віку.

Сучасним дошкільникам необхідна не лише ґрунтовна інформаційна підготовка. Не менш важливою є естетична готовність сприйняти, відчути соціально-психологічну атмосферу епохи, оцінити її здобутки. В цьому вбачається розуміння необхідності створення належного базису, пов’язаного з удосконаленням культури почуттів, взаємин, потреб, без яких не можна соціалізувати особистість, здатну усвідомити цінності людського буття, красу природи, мистецтва, суспільних відносин, нарешті самої людини. Будучи специфічним видом медійного впливу є радіоefір, який наближає до дитячої аудиторії художні цінності, сприяє розширенню галузі активного середовища, що впливає на виховання.

Процеси сьогоднішнього суспільного життя відкрили широкий доступ до надбань світової художньої культури, але водночас посилили й сферу впливу псевдомистецтва на дітей дошкільного віку. Це особливо виявляється в естрадній музиці, де не лише виникають нові стилі, спрямування, жанри, а й під тенетами шоу-бізнесу ефір заповнюють зразки низькопробної музики.

Будь-яка медіаінформація, що транслюється телевізійно-, радіо-, відео-, аудіо-каналами тощо, так чи інше несе заряд естетичного або антиестетичного впливу, оскільки спрямована на максимальне збудження почуттів, емоцій.

Для багатьох дітей перегляд телебачення, прослуховування музичних записів, робота з комп'ютером, а для когось і читання є своєрідною компенсацією дефіциту міжособистісних стосунків, засобом відволікання від проблем. Велику роль відіграють медіа-технології в розвитку дитини, хоча це спірна проблема.

Американські вчені (Шрам, Лайл і Паркер) прийшли до висновку, що перегляд телепрограм прискорює розвиток дитини на рік, особливо до того часу, коли вона має йти до школи. Сутність їхньої теорії полягає в тому, що молоде покоління на «медійних» зразках навчається міркувати, отримують знання, розширяють кругозір. Робота з комп'ютером, з однієї сторони, призводить до розширення контактів, можливості обміну соціокультурними цінностями, набуття символічного досвіду, розвитку процесів навіювання. Але з другої сторони, вона може призвести до «синдрому залежності» від комп'ютерних мереж, який сприяє до звуження інтересів, відлучення від реальності, залежність від комп'ютерних ігор, соціальної ізольованості, ослаблення емоційних реакцій та багатьох негативних наслідків. Оскільки, «Я – концепція» зароджується і формується під впливом багатьох інституцій і головною інституцією для нашого дослідження є медіа-технології, які в наш час займають лідеруюче місце серед багатьох інституцій.

Дослідники медіапростору стверджують, що найбільш артикульованими проблемами, перебуванням у ньому дітей, є «згорання» пізнавальних інтересів, зниження тонусу і якості інтелектуальної діяльності, «лінівість» психіки (уваги, пам'яті, уяви); наслідування дітьми асоціальної поведінки віртуальних героїв; «віртуалізація» життєвого світу дітей (руйнування соціальних зв'язків, відволікання від дитячих обов'язків в межах своєї родини, і як найважчий вияв цього – Інтернет-залежність); захоплення іграми з медіанаасильством («ігроманія»); порушення соматичного і психічного здоров'я.

Саме мас-медіа (телебачення, комп'ютер, реклама, друк, кінематограф, радіо) генерують соціальну пам'ять, надають соціального змісту подіям, що відбуваються. Справді, небезпека медіаінформації полягає в тому, що вона впливає на соціалізацію дітей дошкільного віку безпосередньо, укорінюючись в ній як органічний елемент, здатний доповнити і навіть замінити функції відчуттів, сприйняття, уяви тощо. Тобто безконтрольний інформаційний потік може як завгодно глибоко проникати в суть дитини і деформувати її свідомість.

Отже, як бачимо, особистість дитини-дошкільника знаходиться в системі суспільних відносин, бере участь в їх творенні, тобто є уособленням суспільних відносин у окремо взятого індивіда, завдяки яким відбувається його

соціалізація. Тому, з усією впевненістю ми можемо сказати, що соціальна поведінка і спілкування особистості мають бути інформаційно забезпечені. Отже, на нашу думку, медіа-технології є фактором соціалізації особистості оскільки:

- соціалізація є результатом орієнтаційних проявів в реаліях сьогодення, який задовольняється за рахунок засвоєння різnobічної медіаінформації про неї;
- інформування мас-медіа є організованою формою отримання інформації від суспільства до особистості дитини;
- інформування (мас-медіа) є необхідністю в розвитку, існуванні, самовираженні особистості, оскільки здійснює змістово-діяльнісний зв'язок між суспільством і особистістю дитини. Інформаційна достатність дозволяє особистості не тільки засвоювати попередній досвід, але і розвивати, коригувати;
- інформування (мас-медіа) стає фактором соціалізації, якщо він усвідомлюється дітьми дошкільного віку, як необхідність.

4. Висновки

Отже, у статті розкривається соціалізуючий вплив медіа-технологій на дітей дошкільного віку, проаналізовано сучасні погляди науковців на специфіку сприйняття дітьми екранних образів, трансформацію дитячої картини світу, що привело до необхідності вивчення особливостей впливу медіа-технологій на особистість дитини з метою запобігання їх негативного впливу на дитячу аудиторію.

При подальшому дослідженні окресленої проблеми планується розробити й експериментально перевірити методику формування соціальної компетентності дітей дошкільного віку засобами медіаінформації.

Література

- Апостолова Г.В., 2003, Про наслідки використання електронної техніки для розвитку здібностей дитини, *Практична психологія та соціальна робота*, 9, 1-3.
- Арестова О.Н., 2000, Мотивация пользователей Интернета, *Гуманитарные исследования в Интернете*, 11-39.
- Багацький В.В., Кормич Л.І., 2004, *Культурологія: історія і теорія світової культури ХХ століття*, Київ: Одіссея.
- Бондаровська В.М., Пов'якель Н.І., 2005, У мережі Інтернет: психологічні, етичні, культурологічні проблеми, *Психолог*, 25, 10-15.
- Гуревич Р.С., 2006, *Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях*, Київ: «Освіта України».

- Голота Н., 2008, Підготовка вихователів до застосування комп’ютерних технологій у сучасному ДНЗ, *Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова*, Київ: Вид-во НПУ імені М.П.Драгоманова.
- Новик І.М., 2010, Проектування навчальних комп’ютерних ігор в освітньому процесі дошкільного навчального закладу, *Вісник психології і соціальної педагогіки Кіївського університету імені Бориса Грінченка*, 4, 34-36.
- Новосёлова С.Л., 1990, Проблема информатизации дошкольного образования, *Информатика и образование*, 2, 93-96.
- Лавриченко Н.М., 2000, *Педагогіка соціалізації: європейські абриси*, Київ: ВІРА ІНСАЙТ.
- Машбиц Е.И., 1988, *Основы компьютерной грамотности*, Киев: Вища школа.
- Полька Н., 1999, Комп’ютер: санітарні вимоги, *Дошкільне виховання*, 5, 8.
- Федоров А.В., 2004, Школьники и компьютерные игры с «экканным насилием», *Педагогика*, 6, 45-49.
- Шелудько О., 2013, Подорожуємо «Комп’ютерними сходинками», *Вихователь-методист дошкільного закладу*, 2, 50-57.
- Gayeski D., 1993, *Multimedia for Learning: Development, application and evaluation*, Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Pub.
- Lamson S.R., 1995, *Media Violence Has Increased the Murder Rate*, San Diego: Violence in the Media.

The Socializing Influence of Media Technologies on Children of Preschool Age

Abstract. The article focuses on the socializing influence of media technologies on preschool children and analyzes modern scientific perspectives on the specific aspects of children’s perception of screen images and how they transform children’s view of the world. These insights call for further studies of how media technologies affect the child’s personality in order to prevent their negative impact on this target audiences. The author highlights the multidimensionality of the concepts of “media,” “mass media,” “media technology,” which are associated with the existence of information society, with the technological revolution and with the emergence and spread of modern media technologies. In particular, psychological patterns and peculiar aspects of how children’s consciousness is formed under the influence of media information are discussed, with special emphasis on the positive and negative influence of media technologies on children of preschool age. The socialization possibilities of the mass media consists in the capacity to spread knowledge and shape the way in which reality is perceived and evaluated: they actually construct a subjective reality and “immerse” the younger generation in it. The role of meso-factors in the process of socialization of children of preschool is also discussed.

Keywords: mass media, media technology, media information, socialization, children of preschool age