

**Овдиенко Л. Н. Образование как феномен культуры информационного пространства: проблемы и тенденции**

В статье сделан вывод, что тенденции развития информационного общества имеют противоречивый характер: с одной стороны – стремление к стандартизации человека, с другой – потребность в людях с развитым творческим воображением. Рассмотрена возможность преодоления негативных тенденций через переход от отношения к образованию как к обучению до отношения как к феномену культуры, в том числе и в информационном пространстве. В связи с этим проанализировано функционирование образования в системе общественных отношений, выявлены его болевые проблемы, предложено видение образования как универсальной формы развития культуры.

*Ключевые слова:* образование, культура, информационное пространство, информационное общество.

**Ovdiyenko L. N. Education as a Cultural Phenomenon of Information Environment: Problems and Trends**

It was concluded that trends of the development of informational society have contradictory nature. On the one hand, there is an urge for standardization of a person; on the other hand, there is a need for people with well developed creative imagination. The article discusses a possibility to overcome negative trends through transition from the point that views education as a cultural phenomenon to the point that considers it as a cultural phenomenon, and also in the informational space. Thereby, it was analysed the functioning of education in the system of social relations. Its weaknesses were identified and a view of education as a universal form of development of the culture was proposed.

*Key words:* education, culture, information environment, information society.

© Овдієнко Л. Н.

*Л. В. Пономаренко*

**ОСОБЛИВОСТІ ВПЛИВУ МАС-МЕДІА НА ШКОЛЯРА**

Представлено результати дослідження ризиків, з якими стикаються школярі, потрапляючи у віртуальні світи. Перспективу розвитку дитячих настановлень учнів 2–5-х класів досліджено за методикою “Безлюдний острів” (замовлення необхідного зі списку): потреба в медіазасобах виявилася першочерговою, а присутність мами і тата – найменш пріоритетною. Запропоновано рекомендації батькам щодо профілактики негативних впливів телебачення і комп’ютерної залежності. Зроблено висновок про актуальність медіаосвіти батьків, учителів, вихователів, лікарів та інших дорослих, причетних до виховання підростаючого покоління.

*Ключові слова:* віртуальні світи, дитячі настановлення, вплив телебачення, комп’ютерна залежність, медіаосвіта батьків.

*Проблема.* Сьогодні важко уявити оселю без телевізора, комп'ютера чи мобільного телефону. ЗМІ відіграють величезну роль у житті людей – це і джерело інформації, і засіб спілкування.

В умовах складних соціально-економічних процесів, які відбуваються в суспільстві останні 15–20 років, значно зменшилась виховна функція сім'ї і школи. Спілкування з дитиною відійшло у батьків на другий план. Як результат, значно збільшився вплив засобів масової інформації на процес соціалізації і формування світогляду підростаючого покоління. Використання електронних, цифрових та інтерактивних інформаційних засобів позитивно впливає на розвиток дітей: захоплює, навчає та соціалізує. Телевізор і комп'ютер виступають засобами не стільки отримання інформації, скільки задоволення від видовищ, спілкування. До того ж, користуватися ними значно дешевше, ніж передплатувати або купувати “пресові” видання, що значною мірою спричиняє різкий інформаційний попит. З'являється безліч освітніх програм, відеоматеріалів, розвиваючих ігор і програм, що надають допомогу як в освіті, вихованні, так і в розширенні світогляду, відкриваючи абсолютно нові горизонти знання.

Проте їх вплив може бути і негативним, про що свідчать останні публікації вчених, про це вже говорять і вчителі, і батьки, і це стало метою нашого дослідження.

Особливо потужний вплив на молодь справляє телебачення. Телевізор стає для дитини чи підлітка основним джерелом інформації. Наприклад, фахівці підрахували, що дошкільнята дивляться телевізор у середньому по 4 години на день. За всі шкільні роки молоді люди проводять біля екрана 15 тисяч годин, а на уроках – близько 11 тисяч годин, тобто значно менше часу, ніж перед екранами телевізорів.

У Німеччині був проведений експеримент “Чотири тижні без телебачення”. Дев'ять сімей виявили бажання брати у ньому участь, 5 сімей вибули з експерименту на ранньому етапі – вони знову стали дивитися телевізор. Один із татусів не встояв перед футболом, мама з донькою не змогли не подивитися улюблену розважальну передачу і т. д. Чотири сім'ї все ж витримали 4 тижні без телебачення. У них було більше часу один для одного, для розмов із дітьми, для читання, у сім'ях стало менше сварок і суперечок.

Учені встановили, що від ТБ, як і від алкоголю та куріння, можна стати залежним. Останнім часом мова йде не тільки про ТБ, але і про комп'ютери. За статистичними даними [1]:

1. Дві третини наших дітей дивляться ТБ щодня.
2. Час щоденного перегляду телепередач становить у середньому більш як 3 години.
3. Дивляться телепередачі поспіль, без жодного вибору і винятків, 50% дітей.

4. Одні й ті самі телепередачі від 5 до 40 разів поспіль дивляться 25% дітей.

5. При визначенні рейтингу використання вільного часу на перше місце поставили телевізор, виключивши при цьому заняття спортом, прогулянки на повітрі та спілкування із сім'єю, 38% дітей.

Можливо, ця статистика не стосується наших дітей?

Дослідження проводили з учнями 2–5-х класів двох загальноосвітніх шкіл м. Пирятин Полтавської області в січні–березні 2013 р. Дітям було запропоновано дати відповіді на запитання анкети:

1. Скільки часу на день ти дивишся ТБ?
2. Ти дивишся все підряд чи віддаєш перевагу окремій передачі?
3. Твої улюблені передачі.
4. Для чого ти дивишся ТБ?
5. Ти дивишся ТБ один чи з родиною?
6. Скільки часу на день ти проводиш перед комп'ютером?
7. Для чого ти використовуєш комп'ютер?

Аналіз отриманих результатів свідчить, що 50% дітей проводять біля телевізора/комп'ютера 2 години, 26% – близько 2–3 годин, 22% – близько 4 годин, решта – понад 4 години. Основний інформаційний контент – це мультфільми та різнопланові серіали. Близько 7% дітей переглядають всю доступну інформацію. Зауважимо, що лише 11% опитаних переглядають телепередачі у присутності батьків, тобто лише 11% учнів отримують відфільтровану інформацію. Понад те, лише 16% дітей використовують комп'ютер з навчальною метою, решта – спілкуються в соціальних мережах, грають в ігри, слухають музику.

Саме телевізор стає “другом” дитини, він розповідає або показує більше “повідомлень”, ніж батьки, друзі або вчителі, і досить часто діти довіряють цим повідомленням не менше, а іноді навіть більше, ніж рідним і близьким.

Дорослий ще може критично оцінювати всю цю телепродукцію і відокремлювати віртуальну реальність від дійсності, а діти, через відсутність у них усвідомлення кордонів реальності, всі події, які відбуваються перед їхніми очима, сприймають як справжні. Вбивство і насильство не викликають у них почуття страху або огиди, тому що в результаті звикання до таких телевізійних передач побачене на екрані для дітей не тільки є реальним, але й природним. Дитина часто сприймає ці телевізійні схеми як план для наслідування в реальному житті, і в неї поступово формується кримінальний стиль мислення. Якщо тебе образили, ти повинен дати здачі і знищити кривдника, якщо ти розумієш, що не можеш досягти того, чого прагнеш досягти законними методами, то не страшно в чомусь переступити межу; якщо ти багатий і сильний, закон для тебе не писаний. Як результат – звикання до цих сцен, формування уявлень, що основний шлях вирішення більшості проблем – насильницький, і формування дуже дивних ідеалів або зраз-

ків для наслідування. Дані соціологічного дослідження О. Ю. Дроздова (Інститут психології ім. Г. С. Костюка АПН України) показують, що 58% молоді прагне копіювати поведінку телегероїв, здебільшого з іноземних фільмів, а 37,3% молодих людей взагалі готові вчинити протиправні дії, копіюючи телегероїв.

Останнім часом значно збільшилась кількість самогубств серед школярів. Можливо, причиною цього є захоплення інтернетом вже молодших школярів та дошкільнят?

З розвитком нових інформаційних і комунікаційних технологій, особливо інтернету, зросли і переваги, і ризики легкого доступу до них. Інтернет є неперевершеним засобом доступу до всіх видів інформації і до дистанційного спілкування. Однак немає гарантії того, що отримана інформація є коректною або що спілкування не здійснювалося зі шкідливими намірами.

Багато дослідників зазначають, що інтернет і комп'ютерні ігри викликають звикання або навіть залежність, і це звикання може виникнути досить швидко, навіть через півроку [2]. Діти стикаються з такими ризиками, як потрапляння у віртуальний світ, зменшення соціальних контактів, соціальна дезадаптація, що можуть призвести до депресії та самогубства. Інтернет-залежна дитина не може контролювати, яку кількість часу вона може провести перед монітором. У неї виникають сухість очей, порушення сну, зникає апетит. Психологи багато говорять про те, що зацікавленість різного роду "стрілялками", яскраві картини крові, розривання плоті вбитих може провокувати людину спробувати створити таку ситуацію не "понарошку", а в реальному житті. Так само, як ігри, в яких герой може стрибати з високого будинку, перелітати прірви тощо, провокують дітей робити щось подібне, ризикуючи своїм здоров'ям і життям.

Для того щоб побачити перспективу розвитку дитячих настанов, було проведено психологічне дослідження за методикою "Безлюдний острів". Учням тих же 2–5-х класів двох загальноосвітніх шкіл міста була представлена ігрова ситуація. Дитина, уявляючи себе на красивому безлюдному острові з чудовими фруктовими деревами і добрими звірами, може замовити по рації, яка працює в певний час, таке зі списку:

1. Солодощі, морозиво.
2. Книги, журнали, газети.
3. Комп'ютер.
4. "Відак".
5. Ігри та іграшки.
6. Телевізор.
7. Друзів.
8. Маму і тата.

Діти могли замовити зі списку все, що хотіли, але тільки одне через годину, інше – через день, тиждень, місяць, рік.

За наведеними назвами, як бачимо, стоять певні цінності: потреба у спілкуванні з батьками і однолітками (мама, тато, одноліток); потреба у грі і ласоцах, тобто потреба в задоволенні, потреба в пізнанні і, нарешті, цінності сьогоднішнього дня – комп'ютер, “відак” і телевізор.

Результати були досить несподіваними і свідчать, що головною потребою дітей молодшого шкільного віку є потреба в медіазасобах. Подальшою необхідністю стали іграшки та солодоші, на останньому місці у старших дітей – потреба у присутності батьків.

Підводячи підсумок, можна визначити негативний вплив сучасних ЗМІ на розвиток дітей:

1. Сучасне телебачення змінює і деформує психіку дитини, впливаючи на її уяву, даючи нові настанови і моделі поведінки. З віртуального світу в дитячу свідомість вриваються помилкові і небезпечні цінності: “культура” сили, агресії, грубої і вульгарної поведінки, що призводить до гіперзбудливості дітей.

2. У західних мультфільмах відбувається фіксація на агресії. Багаторазове повторення сцен садизму, коли герой мультфільму заподіює комусь біль, викликає у дітей фіксацію на агресії і сприяє виробленню відповідних моделей поведінки.

3. Діти повторюють те, що бачать на екранах, і це є наслідком ідентифікації. Ідентифікуючи себе з істотою, яка має відхилення в поведінці і ніяк на екрані не карається, навіть не засуджується, діти наслідують її і засвоюють її агресивні моделі поведінки. Альберт Бандура ще в 1970 р. зазначав, що одна телевізійна модель може стати предметом наслідування для мільйонів.

4. Вбиваючи в комп'ютерних іграх, діти відчувають почуття задоволення, подумки переступають моральні норми. У віртуальній дійсності відсутній масштаб людських почуттів: вбиваючи і пригнічуючи, дитина не переживає звичайних людських емоцій – болю, співчуття, співпереживання. Навпаки, звичні почуття тут спотворені, замість них дитина отримує задоволення від удару, образи і власної вседозволеності.

5. Агресія в мультфільмах супроводжується красивими, яскравими картинками. Герої красиво одягнуті, перебувають у гарному приміщенні або серед чудової природи. На фоні цього відбуваються бійка, інші агресивні моделі поведінки, це робиться для того, щоб мультфільм притягував. Якщо на основі вже наявних уявлень про красу вливати картинку садизму, то цим самим розмиваються вже сформовані уявлення. Таким чином формується естетичне сприйняття, нова культура людини. І ці мультфільми та фільми дітям вже хочеться дивитися, і вони вже ними сприймаються як норма. Діти до них тягнуть-

ся і не розуміють, чому дорослі з традиційними уявленнями про красу, про норму не хочуть цього показувати їм.

6. Часто персонажі західних мультфільмів є потворними і огидними зовні. Для чого це робиться? Справа в тому, що дитина ідентифікує себе не тільки з поведінкою персонажа. Механізми імітації у дітей є рефлекторними і такими тонкими, що дають змогу вловлювати найменші емоційні зміни, дрібні мімічні гримаси. Чудовиська злобиви, тупі, божевільні. Ідентифікуючи себе з такими персонажами, діти співвідносять свої відчуття з виразом їхніх облич і починають поводитися відповідним чином: неможливо перейняти злісну міміку і залишатися в душі добряком, перейняти безглуздий оскал і прагнути “гризти граніт науки”, як у передачі “Вулиця Сезам”.

7. Атмосфера відеоринку пронизана вбивцями, гвалтівниками, чаклунами та іншими персонажами, спілкування з якими людина ніколи не вибрала б у реальному житті. А діти все це бачать на екранах телевізора. У них підсвідомість ще не захищена здоровим глуздом і життєвим досвідом, які дають змогу відмежувати реальне від умовного. У дитини все побачене – реальність, яка закарбовується на все життя. Екран телевізора з насильством світу дорослих замінив бабусь і мам, читання, долучення до справжньої культури. Звідси зростання емоційних і психічних розладів, депресій, підліткових самогубств, невмотивованої жорстокості дітей.

8. Головна небезпека телевізора пов’язана з придушенням волі і свідомості, аналогічно тому, як це роблять наркотики. Американський психолог А. Морі пише, що тривале споглядання матеріалу, стомлюючи зір, виробляє гіпнотичне заціпеніння, що супроводжується ослабленням волі та уваги. За певної тривалості впливу світлові спалахи, мерехтіння і певний ритм починають взаємодіяти з мозковими альфаритмами, від яких залежить здатність концентрації уваги, і дезорганізують мозкову ритміку – розвивається синдром порушення уваги з гіперактивністю.

9. Потік зорової та слухової інформації, що не вимагає зосередженості і розумових зусиль, сприймається пасивно. Це з часом переноситься на реальне життя, і дитина починає сприймати цю інформацію так само. І вже зосередитися над виконанням завдання, зробити розумове або вольове зусилля дедалі важче. Дитина зникає робити тільки те, що не вимагає зусиль. Вона через силу включається в роботу на уроках, через силу сприймає навчальну інформацію. А без активної розумової діяльності не відбувається розвиток нервових зв’язків, пам’яті, асоціацій.

10. Комп’ютер і телевізор відбирає у дітей дитинство. Замість активних ігор, переживань справжніх емоцій і почуттів, спілкування з однолітками та батьками, пізнання самого себе через навколишній живий світ діти годинами, а буває днями, ночами просиджують біля теле-

візора і комп'ютера, позбавляючи себе тієї можливості розвитку, що дається людині тільки в дитинстві.

Відповіддю на такий стан справ є:

1. *Медіаосвіта батьків*. Якщо суспільство хоче уберегти дітей від ігрової залежності, воно має передусім впливати на батьків, адже родина відіграє захисну роль, яка дає можливість незрілій особистості сформуватися і стати на ноги.

Батьки повинні зрозуміти, що дітям НЕ МОЖНА дивитися сцени насильства, проводити по декілька годин біля комп'ютера, стріляючи і радіючи з того, що ними убита фігурка на екрані.

Американський психолог Дейвід Гроссман одним із перших у США довів, що агресивні фільми й ігри заражають агресією. Жорстокість і аномальні дії на екрані провокують жорстокість і аномальність у житті.

“Тупе” сидіння біля екрана, коли 90% інформації сприймається очима за повної нерухомості тіла, призводить до гіподинамії, захворювань практично всіх органів, насамперед серця, судин, мозку, очей. Випромінювання через екран монітора теж робить свою справу.

Що ж мають робити дорослі? Як вони можуть допомогти дитині уникнути потоку агресії з телевізійного екрана?

Щоб уберегти дітей від комп'ютерної залежності та ігроманії, фахівці радять батькам:

1. Разом з дітьми визначати телепередачі та комп'ютерні ігри.
2. Обговорювати улюблені телепередачі дорослих і дітей після перегляду.
3. Вислуховувати думки дітей із приводу дорослих і дитячих телепередач.
4. Необхідно зрозуміти, що дитина, яка дивиться сцени насильства, убивств, зникає до них і навіть може відчувати від них задоволення. Необхідно виключити їх із перегляду дітьми.
5. Телевізор не повинен бути значущою частиною в житті батьків, тоді це стане позитивним прикладом для дитини.

Необхідно запропонувати батькам і рекомендації дитячих невропатологів та психологів щодо збереження психосоматичного здоров'я дітей:

- Дітям до трьох років телевізор дивитися не слід. А якщо дитина перенесла перинатальну енцефалопатію або в неї судомою на підвищену температуру чи черепно-мозкова травма, менінгіт, підвищена збудливість, поганий сон, рання відмова від денного сну, заїкання, то їй можна дозволити дивитися телевізор тільки у віці 5–6 років;

- Здорові діти 3–4 років можуть проводити біля телевізора 15 хвилин, 5–6-річні – 30 хвилин, молодші школярі – 1–1,5 години 2–3 рази на тиждень.

• Віртуальні образи залучають і виробляють психологічну залежність насамперед тому, що стимулюють перезбудження нервової системи і дисгармонію мозкових ритмів, що відбуваються завдяки швидкості, яскравості, ефекту “мерехтіння”. Тому спочатку дорослі самі мають переглянути мультфільми й фільми, які хочуть показати дітям, звертаючи увагу на те, чи не викличуть вони перезбудження нервової системи.

• До 7 років у дитячій свідомості немає захисного бар’єру від віртуальної агресії, тільки після 12 років діти вчаться розрізняти віртуальну реальність і дійсність. Не слід залишати дитину один на один з телевізором, комп’ютером. Сама вона захиститися перед віртуальною агресією не зможе.

• Треба враховувати фактори шкідливого фізіологічного впливу електромагнітного випромінювання при роботі дитини з комп’ютером:

– підвищену стомлюваність, дратівливість, виснаженість нервової системи;

– розлад сну, порушення пам’яті та уваги;

– зростання алергічних реакцій організму;

– зміну в кістково-м’язовій системі;

– специфічний біль у зап’ясті і пальцях під час роботи з клавіатурою;

– розвиток короткозорості.

2. *Медіаосвіта вчителів, вихователів, керівників гуртків, лікарів – усіх дорослих, причетних до виховання підростаючого покоління.* Таким чином, медіаосвіта дорослих має йти в ногу з часом. Вчителі мають формувати і розвивати критичні навички дітей у роботі зі ЗМІ, розуміння їх потужного потенціалу. Медіаосвіта дорослих має бути спрямована й на те, щоб навчити дітей краще передавати свої ідеї за допомогою вивчення й використання різних засобів комунікації, включаючи настільні видавничі системи, радіо- і телевізійні програми, сайти і блоги в інтернеті.

Можливо, варто створювати певні просвітницькі програми, зокрема, вчити дітей аналізувати побачене на екрані, зіставляти його з реальним життям, оцінювати побачене якомога різноманітніше, давати кілька трактувань одного кадру. Варто також вивчати і використовувати досвід зарубіжних країн. Зокрема, у США в шкільну програму введено уроки кінокритики. Над їх розробленням працювали педколективи провідних університетів, представники релігійних організацій та приватних компаній за сприяння ЮНЕСКО.

У Великій Британії усі програми, які транслюються до 21.00, мають відповідати певним вимогам для перегляду їх дитячою аудиторією. У Німеччині за конституцією дозволено обмеження свободи інформації “законоположеннями про захист молоді”. Деякі суспільні телекомпанії



керуються положеннями, за якими програми, які можуть завдати шкоди здоров'ю дітей і підлітків, не повинні випускатися до вжиття заходів, що забезпечують малу вірогідність перегляду їх дітьми.

Вища аудіовізуальна рада Франції, що діє згідно із законом від 1986 р., контролює мовлення програм, здатних завдати шкоди дітям. Зокрема, згідно з його директивою від 1989 р., телекомпаніям не рекомендується транслювати еротичні програми, що містять сцени насильства, до 22.30 і їх рекламу до 20.30.

На рівні особистості школяра-телеглядача йдеться про необхідність розробки і застосування у практиці шкіл виховних годин для формування культури споживання телеінформації, розвитку соціальної мотивації, вміння адекватно сприймати, фільтрувати телевізійні потоки, протистояти маніпулюванню свідомістю, обирати корисні передачі, тобто використовувати телебачення як помічника у власному соціальному становленні. Такі виховні години повинні:

- давати уявлення про позитивні та негативні можливості впливу телебачення на соціальне становлення дитячої телеаудиторії, про можливість телебачення як соціального педагога;

- вчити учнів аналізувати, фільтрувати інформацію, порівнювати те, що вони почули і побачили, зі своєю позицією, ідеалами; обґрунтовувати необхідність використання кращих передач на протипагу зразкам масової культури, обирати ту інформацію, що сприяє розвитку головних компонентів соціального становлення (професійного, морального, культурного, політичного і т. ін.), давати рекомендації щодо перегляду телевізійних програм;

- розкривати дітям маніпулятивні прийоми дезорієнтації глядачів, способи захисту;

- підвищувати рівень соціальної мотивації, інтерес до соціально важливих сфер суспільного життя, вчити заглиблюватися в соціальні проблеми, аналізувати їх;

- створювати умови для обговорення телепередач.

*Висновок.* Отже, для того щоб протидіяти негативному впливу ЗМІ на дітей, слід об'єднати зусилля батьків, громадських організацій, відповідних державних структур. Але хоч би як держава забороняла фільми чи сайти з елементами насилля або розпусти, в родині не буде атмосфери довіри і любові і ніякі заборони не діятимуть, якщо батьки не будуть приділяти належної уваги своїм дітям. До речі, за статистичними даними, майже 76% батьків не цікавляться тим, які веб-сайти відвідують їхні діти. Втім, експерти такі цифри пояснюють не байдужістю батьків, а їхньою необізнаністю. Тому батьки повинні своїм власним прикладом надихати дітей на добрі справи і бути для них моральним авторитетом, тоді дітей не буде тягнути до заборонених речей.

### *Література*

1. *Барішполец О.* Чинники впливу засобів масової інформації на аудиторію / *О. Барішполец* // Соціальна психологія. – 2006. – № 6. – С. 153–163.
2. *Мицишин І.* Медіаосвіта як засіб формування медіакультури сучасної молоді / *І. Мицишин, Н. Троханяк* // Вісник Львів. ун-ту. – 2006. – Вип. 21. – Ч. 1. – С. 161–166. – Серія педагогічна.

#### **Пономаренко Л. В. Особенности воздействия масс-медиа на школьника**

Представлены результаты исследования рисков, с которыми сталкиваются школьники в виртуальных мирах. Перспектива развития детских установок учащихся 2–5-х классов исследована с помощью методики “Необитаемый остров” (заказ необходимого из списка): потребность в медиасредствах оказалась первоочередной, а присутствие мамы и папы – наименее приоритетной. Предложены рекомендации родителям относительно профилактики негативного воздействия телевидения и компьютерной зависимости. Сделаны выводы об актуальности медиаобразования родителей, учителей, воспитателей, врачей и других взрослых, имеющих отношение к воспитанию подрастающего поколения.

*Ключевые слова:* виртуальные миры, детские установки, воздействие телевидения, компьютерная зависимость, медиаобразование родителей.

#### **Ponomarenko L. V. Peculiarities of Mass-Media Impact on Schoolchildren**

The article deals with the risks encountered by schoolchildren, when immersed in the virtual space, and presents the results of the relevant research. The prospects of the attitude development for the second - fifth-form pupils has been researched, applying the “Desert Island” method (item selection from the list). Children marked the availability of media as the top-priority, while in the presence of parents the least requested. Formulated have been some pieces of advice for parents, concerning the prevention of the detrimental impact of TV on juvenile development and computer-addiction in their children. In conclusion the urgent necessity of media education for parents, teachers, tutors, physicians and other adults involved in the upbringing of the rising generation was argued.

*Key words:* education, culture, information area, information society.

© Пономаренко Л. В.

*О. В. Іванова*

### **ВПЛИВ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА РОЗВИТОК ОСОБИСТОСТІ В ЮНАЦЬКОМУ ВІЦІ**

Розглядаються різні аспекти впливу інформаційних технологій на молоддь. Зазначається, що цей вплив може бути як позитивним, так і негативним. Наголошується на важливості формування у молоді людини здатності орієнтуватися та адекватно поводитися в інформаційному середовищі, щоб уникнути його деструктивних впливів. Розв'язання цієї актуальної проблеми сучасності визначається як одне