

## КОМПЬЮТЕР, ИНТЕРНЕТ И КИБЕРБЕЗОПАСНОСТЬ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



В современном мире значительно увеличилось не только количество и доступность продуктов технического прогресса, но и расширились их функциональные возможности. Дети сильно изменились под воздействием информационно-технического прогресса общества.

Марк Prenski в 2001 году ввел такое понятие, как «аборигены цифрового общества». Это поколение людей, родившихся и развивающихся в условиях, когда новые технологии уже стали неотъемлемой частью жизни. Они привыкли к цифровым играм и инструментам, которые являются для них естественной средой обитания.

Аборигены цифрового общества понимают ценность цифровых технологий и могут пользоваться ими без специальной подготовки. Они обладают интуитивным владением информатикой, компьютерами, электронными устройствами и мобильным оборудованием. Им не нужно читать руководство пользователя или просить уроки по использованию компьютера.

Это поколение выросло в окружении интернета и социальных сетей, поэтому они думают и обрабатывают информацию иначе, чем предыдущие поколения. У них изменились алгоритмы мышления.

Это настолько радикальное изменение, что образовался большой разрыв между молодым поколением и предыдущими. Особенно остро этот конфликт поколений ощущается в образовании.

Разрешение данного конфликта намечается не в стремлении старшего поколения «догнать» молодое, а в переходе от компьютерной грамотности к информационной культуре для молодого поколения. Старшее поколение, выполняя социальный заказ нового общества, берет на себя важную **функцию формирования у современных детей культуры использования информационных коммуникационных технологий и средств массовой информации как части общей культуры человека**. При этом учитываются возрастные и психологические особенности детей, сохраняется их психическое и физическое здоровье.

**Специалисты предупреждают:** постоянное воздействие негативных факторов современной цифровой среды может привести к снижению уровня психологической и личностной зрелости ребенка. Они отмечают опасность задержки развития сферы воображения, ориентации на наглядность при восприятии информации, формирования коммуникативных умений и навыков, слабости произвольной сферы и искажения восприятия мироустройства. К факторам риска также относятся киберугрозы, с которыми дети сталкиваются в цифровом пространстве.

В целом, последствия неуправляемого и необдуманного взаимодействия детей с цифровым миром можно разделить на несколько категорий:

**1. негативное влияние на психику ребенка;**

Самые распространенные жалобы этой категории: эмоциональная неустойчивость, агрессивное поведение ребенка, снижение самооценки, развитие компьютерной зависимости, отказ от других видов деятельности и др.

**2. нарушение физического здоровья ребенка;**

Ухудшение зрения, нарушения опорно-двигательного аппарата и осанки, головные боли, трудность с засыпанием и др.

**3. социальная дезадаптация личности;**

Проблемы в установлении взаимоотношений со сверстниками, напряженность отношений с родителями и взрослыми, снижение качества формирования навыков учебной деятельности, появление антисоциального поведения и др.

**4. угроза жизни ребенка от преступников.**

В цифровом пространстве сложно узнать, с кем ребенок общается. Преступники создают профиль, в котором представляют себя как сверстника и начинают общаться с ребенком на увлекательные темы. Уговаривают ребенка встретиться с ним в реальности.

Выделим наиболее **частые киберугрозы**, с которыми встречаются дети.

**– Нежелательный контент.**

К нежелательному контенту относится все то, о чем ребенку не следовало бы узнавать как можно дольше. К этой категории относятся порносайты, информация, пропагандирующая агрессивное поведение, алкоголизм, употребление наркотиков, самоубийство и многое другое. Нежелательный контент – самая частая угроза, с которой сталкиваются дети в интернет-пространстве.

При этом дети редко делятся с родителями своими открытиями.

**– Развитие пристрастия к азартным играм.**

Вопреки мнению, что дети сами «перерастут» игровую зависимость, это случается довольно редко. Чаще всего одни игры сменяются другими. Времени и потребности заниматься чем-либо еще становится все меньше.

**– Различные виды мошенничества.**

Фишинг (у детей пытаются разными способами узнать конфиденциальную информацию, номера и пароли банковских карт родителей и т.д.), непреднамеренная трата денег (во многих первоначально бесплатных онлайн-играх игрокам предлагается купить за деньги различные опции, дающие ощутимые преимущества в игре).

**– Вирусные атаки.**

Способствуют не только поломке компьютера, возможна кража конфиденциальной информации, личной переписки и т.д., что в последствии может служить для преступников предметом шантажа.

**– Доступ к личной информации.**

Необходимо знать, что домашняя сеть не безопасна. Любая информация, которую вы размещаете или ищете, доступна любому. Особенно осторожно

следует относиться к той информации, которую сами родители размещают в социальных сетях.

– ***Кибергруминг.***

Прямая угроза жизни и здоровью детей от незнакомцев, предлагающих личные встречи через интернет-пространство. Общаясь в социальной сети с ребенком, преступник вызывает интерес и устанавливает эмоциональную связь с целью сексуального насилия и/или убийства.