

## РАЗДЕЛ 2

# АКТУАЛЬНОСТЬ ИДЕЙ Л.С.ВЫГОТСКОГО В СОВРЕМЕННОЙ ПСИХОЛОГИИ

**Дядиченко Е.А.,**  
канд. пед. н., доцент  
ФГАОУВО «ЮФУ»  
г. Ростов-на-Дону

### ИНТЕРНЕТ-АДДИКЦИЯ ПОКОЛЕНИЯ АЛЬФА

Аннотация. Актуальность исследования обусловлено тем фактом, что проблему современной молодежи и детей, не отрывающихся от гаджетов, признали официально. Альфа-детям сейчас не больше одиннадцати лет, исследование посвящено проблеме интернет-зависимости этого поколения.

Ключевые слова: интернет-аддикция, поколение альфа, интернет-зависимость, аддиктивное поведение.

**Dyadichenko E.A.,**  
Cand. Sc/ (Pedagogy),  
Associate Professor at the  
Academy of Psychology and Pedagogy  
Southern Federal University  
Rostov-on-Don

### ALPHA GENERATION INTERNET ADDICTION

Annotation. A new cultural and psychological phenomenon - digital childhood is determined by the special social situation of the development of a modern child, which changes the forms of his interaction with the outside world, forms new values and social practices, and affects the personal and cognitive development of children and adolescents. Alpha children are now no more than eleven years old, our research is devoted to the problem of Internet addiction of this generation.

Keywords: Internet addiction, Generation Alpha, Gambling addiction, Gambling disorder, Disorders due to addictive behaviours, digital native.

Новый культурно-психологический феномен — цифровое детство определяется особой социальной ситуацией развития современного ребенка, изменяющей формы его взаимодействия с внешним миром, формируют новые ценности и социальные практики, а также оказывает влияние на личностное и когнитивное развитие детей и подростков. Технологии развиваются быстро, как и

новые поколения, недавно все были увлечены первыми цифровыми детьми Z, но австралийский демограф и исследователь Марк Мак-Криндл ввел название нового поколения [1].

Использование греческого алфавита вместо латинского оправдано. Пройдя путь через поколения X, Y и Z, появилась новая когорта - Поколение Альфа - не возврат к старому, а начало чего-то нового. Определения поколений наиболее полезны, когда они охватывают определенный возрастной диапазон и, таким образом, позволяют проводить значимые сравнения между поколениями. Вот почему каждое из поколений сегодня охватывает 15 лет, включая Поколение Y (миллениумы), родившиеся с 1980 по 1994 год; Поколение Z с 1995 по 2009 год и поколение Alpha с 2010 по 2024 год. Отсюда следует, что поколение Beta будет рождаться с 2025 по 2039 год.

«Альфы – настоящие цифровые люди, которые, скорее всего, никогда не будут использовать кошельки, слушать радио, сдавать письменный экзамен, физически присутствовать на голосовании или устанавливать аналоговый будильник. Они растут, учась говорить и критически мыслить с помощью смартфонов, умных часов и беспроводных наушников в эпоху 5G, искусственного интеллекта, потоковой передачи и музыкального видео Baby Shark»[2].

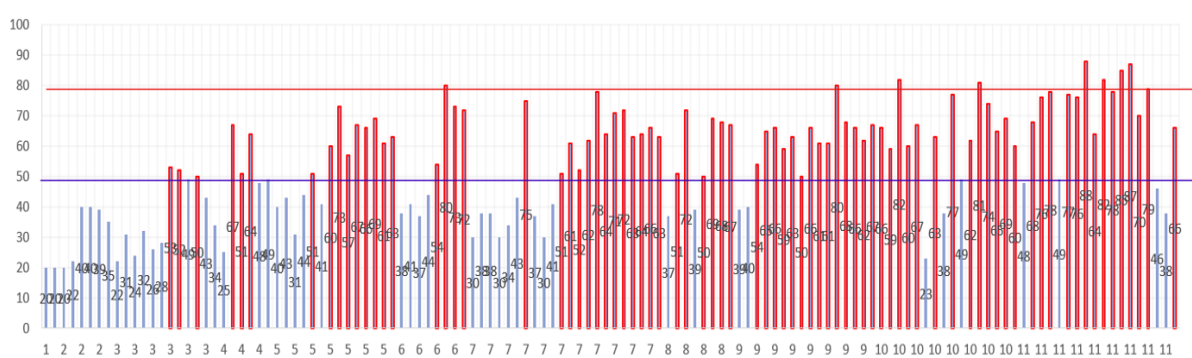
Благодаря родителям, которые любят рассказывать о своей жизни в социальных сетях, Альфе удалось оставить «цифровой след» еще до рождения, но они сами начнут больше думать о кибербезопасности и своей репутации, чем другие - у них все в порядке с цифровой грамотностью.

Альфа-детям сейчас не больше одиннадцати лет. Наше исследование посвящено проблеме интернет-зависимости этого поколения. Актуальность исследования обусловлена тем, что официально признана проблема современной молодежи и детей, которые не отрываются от гаджетов. Всемирная организация здравоохранения включила в новый классификатор МКБ-11 зависимость от компьютерных и видеоигр (6C51). Международная классификация болезней (МКБ-11) была представлена на 144-м заседании Исполнительного комитета в январе 2019 г. и одобрена 72-й сессией Всемирной ассамблеи здравоохранения

(ВАЗ) в мае 2019 г. Переход на новый классификатор рекомендован ВОЗ с января 1 августа 2022 года переходный период продлен до 2027 года.

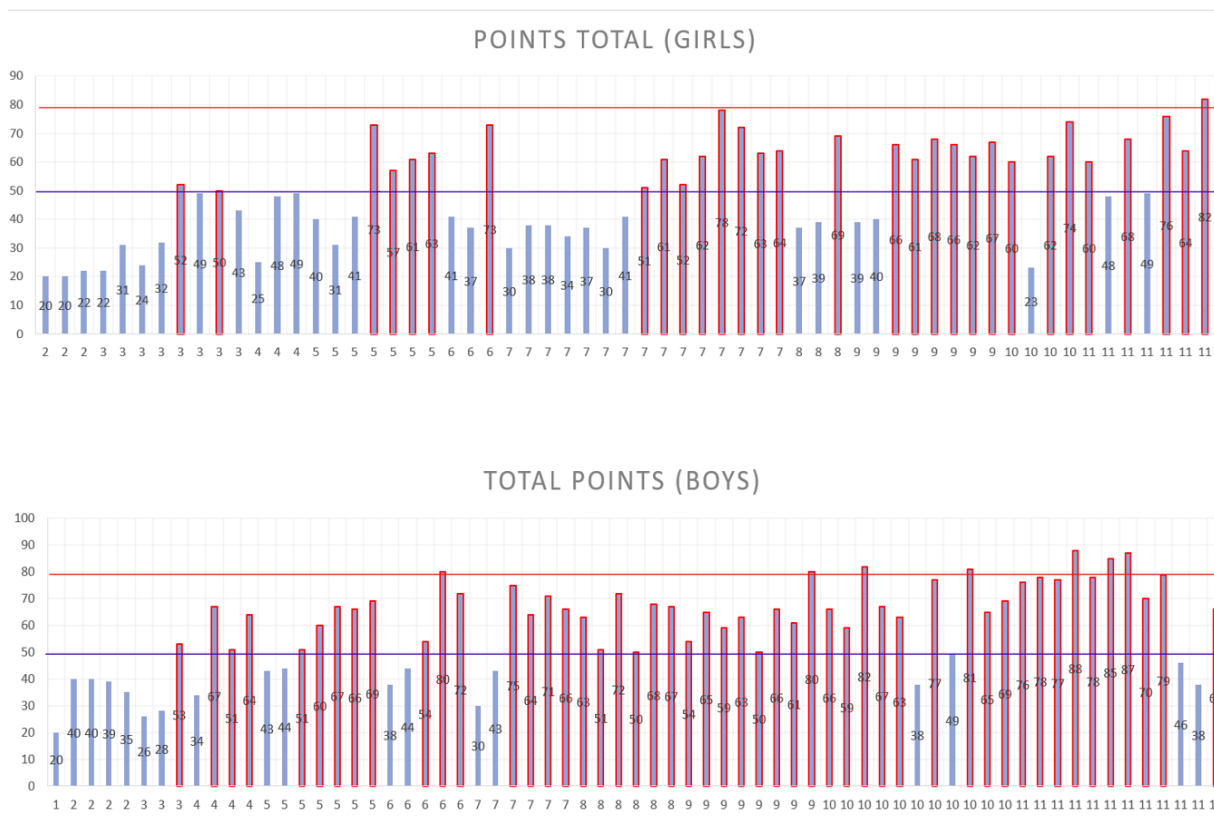
В нашем исследовании «Интернет-зависимость поколения Альфа», которое проводилось онлайн <https://clck.ru/UDTYU> (февраль-август 2021 г.), приняли участие 128 родителей 67 мальчиков и девочек в возрасте от 1 до 11 лет из Владикавказа – 4, Волгодонска – 8, Казани – 5, Кисловодска – 3, Краснодара – 11, Москвы – 9, Перми – 3, Ростова-на-Дону – 59, Самары – 7, Саратова – 5, Севастополя – 3, Ставрополя – 10, Тайшета – 1.

Тест основан на анкете психотерапевта высшей категории, доктора медицинских наук, профессора С.А. Кулакова, модифицировавшего тест Кимберли С. Янга для детства и юношества. Анкета для родителей состоит из 20 вопросов, родителям нужно выбрать один из 5 вариантов (1 - очень редко, 2 - иногда, 3 - часто, 4 - очень часто, 5 - всегда). Затем баллы суммируются. Кулаков С.А. предложил следующую интерпретацию: при балле 50-79 родителям необходимо учитывать серьезное влияние Интернета на жизнь ребенка и всей семьи; с оценкой 80 и выше ребенок, скорее всего, будет интернет-зависимым и нуждается в помощи специалиста. Мы расширили анкету. Ниже мы также представим полученные результаты.

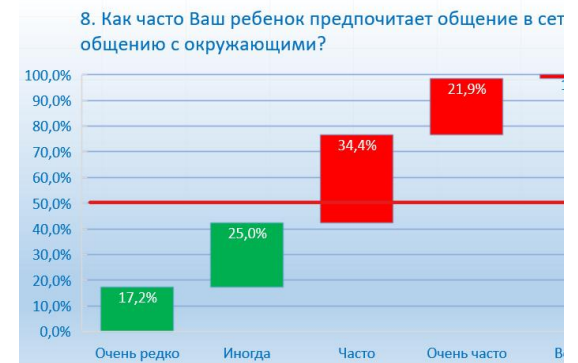
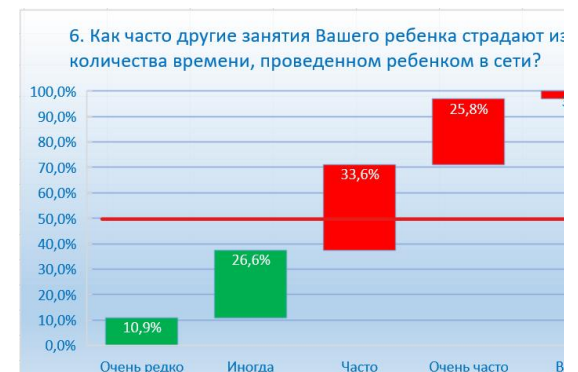
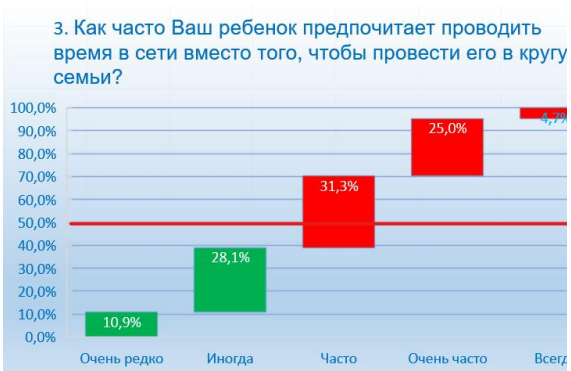
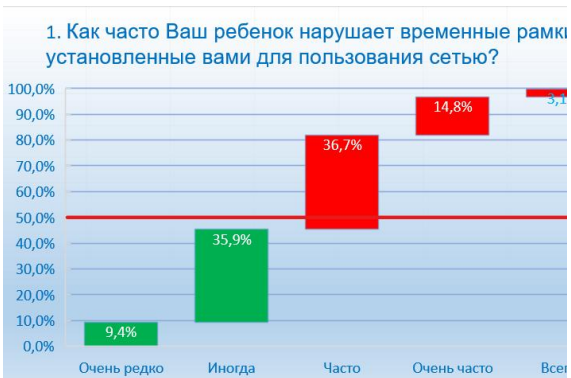


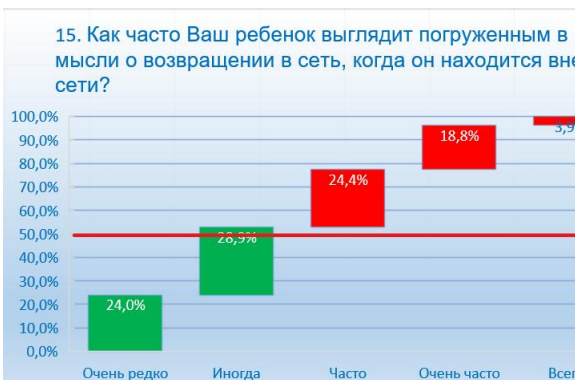
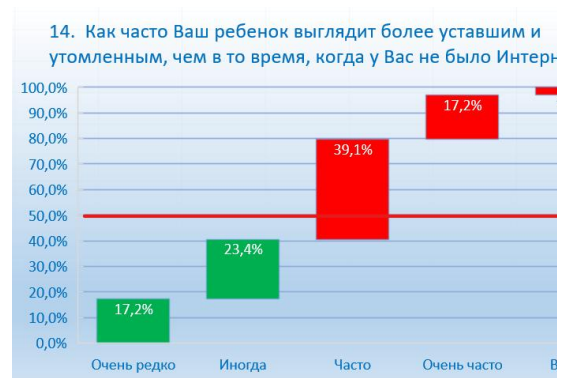
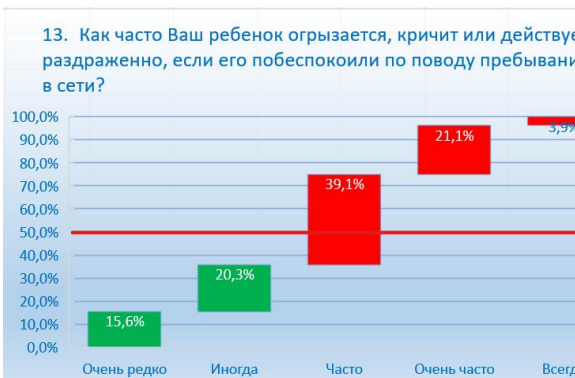
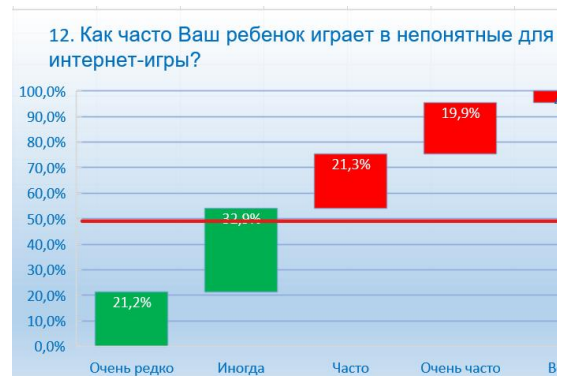
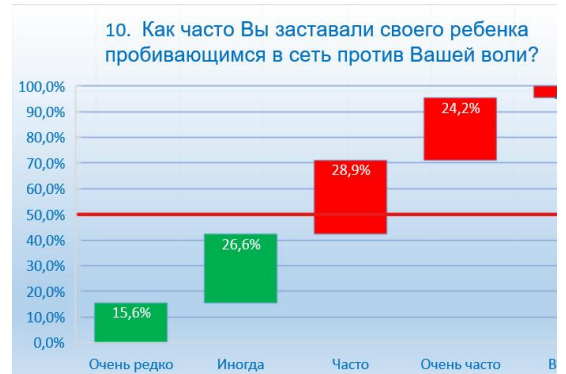
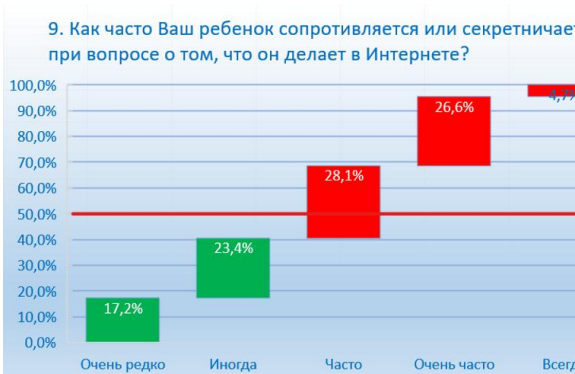
За границы нормального поведения попали 61,72% –79 ребенка. Девочек 30, что составляет 49,18% от и 49 мальчиков, что составляет 73,13%. В диапазон 50–79 вошли 71 ребенок (55,47%). Из них 29 девочки (47,54%) и 42 мальчика (62,69%). Для этих детей необходимо учитывать серьезное влияние Интернета на жизнь ребенка. В диапазон выше 80 попали 8 детей (28,57%), из них 1 девочка (1,64%) и 7 мальчиков (10,45%). Для этих детей, характерна с

высокой долей вероятности Интернет-зависимость и им необходима помощь специалиста.

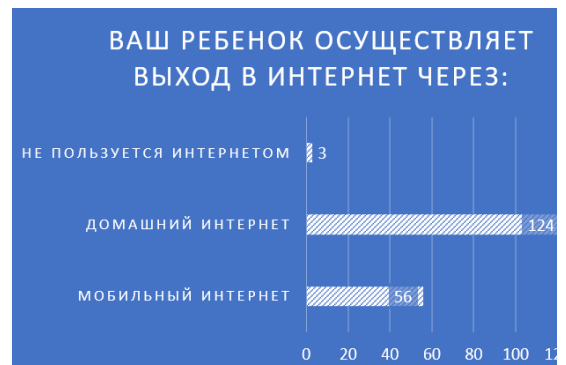
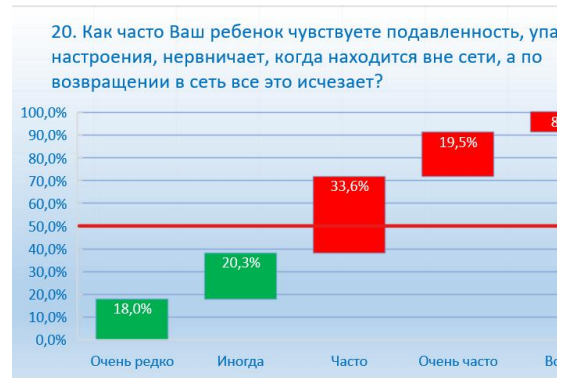
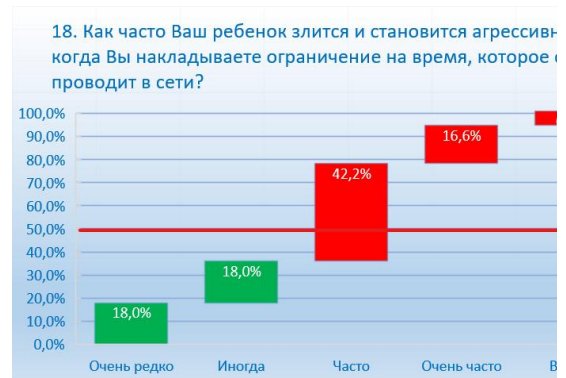
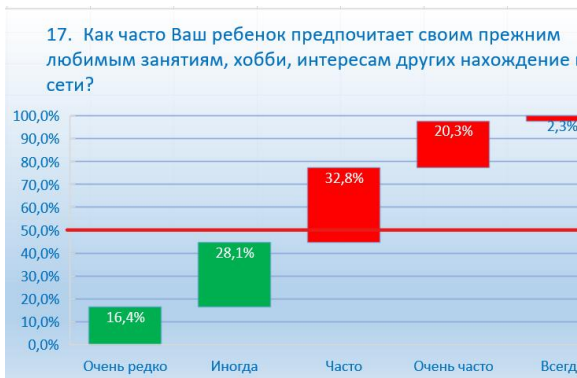


Очень неутешительная получается информация, если рассматривать результаты отдельно по каждому вопросу. Почти 54% детей нарушают установленные родителями сроки использования сети. Более 69% родителей жалуются на количество времени, которое их ребенок проводит в Интернете. 64% детей игнорируют свои домашние дела, чтобы больше времени проводить в Интернете. 57,1% детей завязывают новые отношения с друзьями в Интернете 65,6% детей проводят время в своей комнате, играя на компьютере. 64,1 ребенка кричат или раздражаются, когда их ругают за то, что они онлайн 57,5% детей ругаются и злятся, когда родители злятся на то, что они проводят в сети.

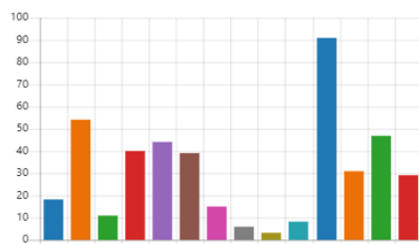








- НЕТ 18
- ВКонтакте 54
- Facebook 11
- WhatsApp 40
- Одноклассники 44
- Instagram 39
- Мой Мир 15
- Twitter 6
- LinkedIn 3
- Snapchat 8
- TikTok 91
- Бигбон 31
- Лунтик 47
- ДНЕВНИК.РУ 29
- Другое 0



Родители обычно сами дают детям гаджеты, и довольно рано. Побуждения, разумеется, благие: хочется, чтобы малыш как можно раньше освоил счет, алфавит, иностранный язык. Мобильное устройство ребенка впервые появляется

ся в 2 года, более 60% детей в возрасте 4-6 лет имеют собственный смартфон или планшет, а к 11 годам показатель достигает 99%.

Ребенок проводит с гаджетом значительно больше времени, чем проводил бы за традиционными занятиями. Сложно представить ребенка, часами штудирующего английский, а вот часами сидящий со смартфоном — обычное явление. Отсюда, конечно, и определенный результат самообучения. Но в ущерб двигательной активности, не менее важной для полноценного развития. Необходимо учитывать, что информация часто не соответствует возрасту. А значит, можно говорить об отсутствии системного и поэтапного развития мышления ребенка.

Существует куда более важная проблема — родители перестают быть «экспертами» в воспитании и социализации своих детей. Самоустранение от процесса социализации родители объясняют по-разному, часто ссылаются на уникальную digital-природу нового поколения, которому абсолютно необходима цифровая среда. В результате утрачивается культура родительства, связь поколений через передачу опыта.

«Возможный вред интернета многие родители осознают, но считают его незначительным. Более того, часто не замечают первых признаков интернет-зависимости. А обнаружив их, начинают критиковать и наказывать ребенка. Но это не решает проблему, а только усугубляет ее и отдаляет ребенка от родителей» [2].

«Родители не должны забывать, что развитие когнитивных функций и навыков требует систематической работы и со стороны ребенка, и со стороны взрослых. Задача взрослых — постоянное моделирование бытовых, игровых, учебных ситуаций, в которых возникает необходимость формирования и упражнения различных психических функций (памяти, внимания, речи, пространственных навыков и т. п.)» [3].

Результаты исследования онлайн - <https://clck.ru/UDTYYY>

Пройти опрос онлайн - <https://clck.ru/UDSwp>

## Литература



1. Understanding generation alpha, Published by McCrindle Research Pty Ltd,  
<https://markmccrindle.com>

2. Dyadichenko, E.A. Alpha generation internet addiction// The International Psychological Forum - Child in the Digital World. Moscow, Russia June 1-2, 2021,  
<https://doi.org/10.26226/morressier.6082ba60dc2fa1af56246f0d>

3. Дети и гаджеты – Наука – Коммерсантъ URL:  
<https://www.kommersant.ru/doc/4323118>

**Кругликова А.Ю.,**  
канд. психол. наук, ЦПК  
ТИ имени А.П. Чехова (филиал)  
ФГБОУ ВО «РГЭУ (РИНХ)»  
**Крымова Ю.В.,**  
педагог-психолог  
МБДОУ д/с «Здоровый ребенок»  
г. Таганрог

### **ИГРЫ СОВРЕМЕННЫХ ДОШКОЛЬНИКОВ: ВЗГЛЯД ПСИХОЛОГА**

Аннотация. В статье раскрыты взгляды Л.С. Выготского на игру в рамках его культурно-исторической концепции развития ребенка в онтогенезе. Осуществлена попытка провести параллели между ними и их отражением в играх современных дошкольников, с позиции последних психологических исследований.

Ключевые слова: культурно-историческая концепция развития ребенка в онтогенезе, сюжетно-ролевая игра, дошкольники, современное детство.

**Kruglikova A.Yu.,**  
Candidate of pedagogical Sciences,  
[Centre of excellence](#) Taganrog Institute named  
after A.P. Chekhov (branch)  
OF ROSTOV STATE UNIVERSITY (RINH)",  
**Krymova Yu.V.,**  
teacher-psychologist  
MBDOU Kindergarten «Healthy Child»  
Taganrog

### **GAMES OF MODERN PRESCHOOLERS: PSYCHOLOGIST'S VIEW**

Annotation: The article reveals the views of L.S. Vygotsky on the game within the framework of his cultural and historical concept of child development in ontogenesis.