

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/nauchno-issledovatel'skaya-rabota/298054>

**Тип работы:** Научно-исследовательская работа

**Предмет:** ОБЖ

1. Введение \_\_\_\_\_ 3-4
2. Обоснование проекта \_\_\_\_\_ 5-6
3. Описание проекта \_\_\_\_\_ 7 -11
4. Ожидаемые результаты \_\_\_\_\_ 12-13
5. Заключение \_\_\_\_\_ 14-15
6. Список литературы \_\_\_\_\_ 16-17

На сегодняшний день в эпоху современных информационных систем и компьютерных технологий довольно непросто оставаться равнодушным. Каждый день в информационном мировом сообществе появляется какой-либо новый продукт, который сразу или с течением непродолжительного времени становится неотъемлемым атрибутом человеческой повседневной жизни. Эти новинки оказывают различное влияние на каждого человека. Незначительная часть современного общества относится к новым приспособлениям спокойно, порой даже равнодушно, но подавляющее число все же восхищаются появлением новых трендов и с нетерпением ждут их широкого внедрения в различных сферах общественной жизни.

Человеческое общество является хранителем многовековой истории и, эволюционируя на протяжении многих веков, сумело добиться огромных успехов в своем развитии. В настоящее время многие исследователи поддерживают идею того, что сейчас человечество вышло на новый уровень и развивается теперь как информационное общество, где главная ценность – это информация, а интерес представляют информационные системы и компьютеры.

На данный счет интересно мнение М. Маклюэна, который в своем труде «Галактика Гутенберга» свел развитие человеческого общества к трем историческим периодам: 1) «племенной человек» - осуществлял деятельность с помощью сенсоров и анализаторов; 2) книжный человек» - осуществлял прогресс в преобразовании техники и технологий и с помощью чтения книг и привел общество к индустриальному типу; 3) «информационный человек» - осуществил новую коммуникацию, основанную на информации, ее циркуляции и распространении в масштабах всего человечества [1: с.49].

Поскольку в информационном обществе важное место отводится виртуальной культуре, то основу составляет мозаичность, связанная с познавательными процессами, структурированием и ценностным отбором социального жизненного опыта.

А для того, чтобы смягчить и сделать более комфортным жизнь людей в информационном обществе и были придуманы так называемые «гаджеты», которые в переводе с английского означают «приспособления», «устройства», то есть «гаджет» был придуман для того, что применять конкретную технологию в конкретной сфере.

И действительно, сегодня нам трудно представить свою повседневность без гаджетов, они везде и повсюду и с каждым годом они все сильнее и сильнее делают нашу жизнь - с одной стороны зависимой от них, а с другой - проще.

Гаджеты пришли в нашу жизнь всерьез и надолго. Мы сами видим, какую роль играет сейчас интернет, сенсорные телефоны, планшеты, ноутбуки, беспроводные технологии. На собственном опыте можно убедиться, как формируются новые общественные отношения, особенно это заметно на примере социальных сетей и общение через тот же «скайп».

Сейчас не обязательно выходить на улицу, идти в гости, для того, чтобы просто пообщаться и завести новых друзей и знакомых, не обязательно посещать библиотеку, театр, кино, для того, чтобы прочитать интересующую или новую книгу, журнал, можно не спешить за билетами на очередную премьеру спектакля и нового фильма. До чего дошло даже в некоторых случаях, люди не обращаются в больницу, а консультируются в онлайн-режиме с врачами, а про дистанционное обучение и работу через интернет и вовсе можно не говорить. Порой кажется, что не мы управляем гаджетами, а они управляют нами и нашими жизнями.

Интересен и тот факт, что мир людей, применяющие гаджеты, стремительно молодеет: дети дошкольного

возраста быстрее родителей, бабушек и дедушек осваивают современные электронные технологии [2: с.70].

1. Крухмалева О. В. Современные игровые устройства в жизни детей и подростков: социокультурный анализ // Культура и образование. М.: ФГБОУ высшего образования МГИК, 2017.
2. Некрасов С. Д. Отношение родителей к использованию дошкольниками электронных гаджетов // Человек. Сообщество Управление. Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2017.
3. Максимов А. С. Диагностика влияния рисков интернет - пространства при использовании школьниками старшего подросткового возраста гаджетов // Наука о человеке: гуманитарные исследования. Омск.: ОмГПУ, 2018.
4. Гаджеты в современной жизни человека. [Электронный ресурс]. - URL: <http://www.cfin.ru/management/stuالت.shtml> (дата обращения: 25.11.2022).
5. Губанова А. Ю. Электронный контент для детей: риски или новые возможности // Вестник РГТУ. Серия: Философия. Социология. Искусствоведение. - 2016. - № 2(4). - С. 92-98.
6. Табурца В. А. Влияние гаджетов на психику ребенка: маркеры проблемы, спектр последствий [Электронный ресурс] // Научно-методический электронный журнал «Концепт». - 2016. - Т. 15. - С. 1826-1830. [Электронный ресурс] URL:<http://e-koncept.ru/2016/96284.htm>
7. Щедрина В. А. Влияние гаджетов на поведение современной молодежи // Политика, экономика и инновации, Курск: КГУ, 2016.
8. Шаповаленко А. А. Активность пользователя социальной сети (на примере vk.com) и особенности личностного самоопределения в юности // Педагогическое образование в России, 2013.
9. Дейл А. Зависимость от смартфонов. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.psychologytoday.com/blog/reading-between-the-headlines/201307/smartphone-addiction>(дата обращения: 25.11.2022.)

*Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:*

<https://stuservis.ru/nauchno-issledovatel'skaya-rabota/298054>