

**Маслова Софья Сергеевна**

студентка

**Трофимович Алина Станиславовна**

студентка

**Пегова Алина Артёмовна**

студентка

ФГБОУ ВО «Тульский государственный  
педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

## **ВЛИЯНИЕ ГАДЖЕТОВ НА ПРОЯВЛЕНИЕ И РАЗВИТИЕ ОДАРЁННОСТИ В ПОДРОСТКОВОМ ВОЗРАСТЕ**

***Аннотация:** тема влияния цифровых устройств на подростков привлекла внимание в ходе психолого-педагогической практики в профильном лицее. В работе с учениками, демонстрировавшими высокие интеллектуальные и творческие способности, не раз отмечалось, насколько по-разному одни и те же смартфоны или планшеты сказываются на их учебной и творческой активности. Одни ребята с помощью гаджетов создавали сложные проекты и находили единомышленников, другие же, напротив, всё глубже уходили в пассивное потребление контента и теряли интерес к углублённым занятиям. Это наблюдение заставило задуматься: действительно ли гаджеты так однозначно вредны или полезны для одарённого подростка?*

***Ключевые слова:** подростки, гаджеты, развитие одаренности.*

Современный подросток живёт в гибридной реальности, где физическое и цифровое пространства переплетены. Гаджет уже не просто средство связи, а почти продолжение когнитивной сферы – своеобразный внешний накопитель памяти и оперативный инструмент поиска. Для одарённого ребёнка, чья познавательная потребность традиционно считается ненасыщаемой, такая «приставка» к мозгу обещает колоссальные возможности. Однако реальная картина сложнее, чем простое «хорошо» или «плохо». Психолого-педагогическое со-

провожение одарённых детей сегодня невозможно без понимания того, как именно цифровая среда меняет саму природу одарённости.

Классическая одарённость часто ассоциировалась с образом глубокого колодца: ребёнок способен долго концентрироваться на одной теме, глубоко перерабатывать информацию и не отвлекаться на помехи. Однако гаджеты приучают мозг к принципиально иному режиму – многозадачности и быстрому переключению между разнородными фрагментами. В практике не раз встречались примеры, когда одарённые старшеклассники одновременно слушали музыку, листали ленту новостей, мельком читали статью по физике и тут же комментировали пост в соцсетях. Со стороны это выглядит как рассеянность, однако многие из них утверждали, что именно в таком режиме к ним приходят неожиданные идеи.

Создаётся впечатление, что у активных пользователей гаджетов формируется то, что можно назвать «сетевым» или «горизонтальным» мышлением. Они уже не столько выстраивают длинные логические цепочки внутри одной дисциплины, сколько схватывают множество разрозненных точек и мгновенно находят между ними неочевидные связи. Гаджет здесь выступает усилителем дивергентного мышления, помогая одарённому подростку быстрее нащупывать креативные решения.

Вместе с тем трудно не заметить и обратную сторону. Исследование Б. Спэрроу и её коллег (Sparrow et al., 2011), посвящённое «эффекту Google», убедительно показало: когда мы знаем, что информация легко доступна в интернете, мы хуже запоминаем её саму, зато лучше запоминаем путь к ней. Для одарённого подростка это оборачивается риском ослабления глубинной памяти. Содержательное запоминание уступает место навигационному («помню не что, а где найти»). В подростковом возрасте, когда складывается понятийный аппарат, такая привычка может препятствовать переходу от общей одарённости к специальной, требующей именно глубокого усвоения фундаментальных знаний.

Одна из бесспорных заслуг цифровой эпохи – возможность для одарённого подростка заявить о себе. Платформы вроде YouTube, специализированные форумы программистов или сообщества художников позволяют найти аудиторию и получить обратную связь. С точки зрения теории самоэффективности А. Бандуры, лайки и конструктивные комментарии единомышленников в сензитивный подростковый период служат мощным стимулом продолжать развивать свой талант. Показателен пример ученика, увлекавшегося 3D-моделированием: благодаря поддержке в онлайн-сообществе он за год дорос до призёра всероссийского конкурса.

Однако здесь же кроется ловушка, которую можно охарактеризовать как подмену реального творческого акта его симуляцией.

Современные нейросети, генерирующие изображения или тексты по запросу, могут создать у подростка иллюзию, что он творит, хотя, по сути, лишь формулирует задание для алгоритма. В таком случае разрывается связка «замысел – волевое усилие – материализация», которая, согласно модели Дж. Рензулли, объединяет интеллект, креативность и мотивацию. Подросток получает эстетическое удовольствие от самого процесса генерации идей, но утрачивает готовность к рутинной, черновой работе, без которой талант не превращается в устойчивую компетентность. При сопровождении таких детей важно учить их видеть разницу между использованием технологий как инструмента и превращением их в «костыль».

Хорошо известно, что одарённые подростки нередко страдают от асинхронии развития: интеллект ушёл далеко вперёд, тогда как эмоциональная сфера остаётся уязвимой. Гаджеты в этой ситуации способны выполнять роль социального буфера. Виртуальные сообщества, где ценятся специфические интересы и эрудиция, становятся спасительной средой, снижающей тревожность и чувство изоляции. Подросток, который в классе стесняется своего увлечения палеонтологией или астрофизикой, в сети находит «своих» и расцветает.

И всё же цифровое общение, лишённое невербальной подстройки, интонаций и взглядов, уступает живому диалогу. Уместно вспомнить мысль Антуана

де Сент-Экзюпери о том, что «единственная настоящая роскошь – это роскошь человеческого общения». Именно этой глубины часто не хватает онлайн-коммуникации. Высокий интеллект позволяет одарённому подростку отлично моделировать социальное взаимодействие в чатах, но в реальной устной дискуссии или командной работе он может оказаться беспомощным. Возникает новый тип диссинхронии: успешность в виртуальном лидерстве не переносится на живое общение.

Исходя из практического опыта и анализа литературы, можно утверждать, что запретительные меры здесь не работают. Гаджет для современных подростков – естественная среда обитания, а не вредная привычка, которую можно «отменить». Главная задача – помочь им научиться управлять своим цифровым поведением осознанно.

Прежде всего, важно развивать у одарённых подростков метакогнитивные навыки, то есть способность отслеживать, как именно они используют гаджеты: сколько времени уходит на продуктивное творчество, а сколько – на пассивный скроллинг ленты. Практика ведения простого дневника «цифрового времени» для многих учеников становилась настоящим открытием. Цифровой детокс, когда он применяется, должен быть осознанным выбором самого ученика, а не навязанным наказанием.

Второй важный момент – сместить акцент с потребления готового контента на создание собственного. Педагогу в этом смысле стоит занять позицию тьютора, который учит не столько выдавать информацию, сколько грамотно искать, проверять и обрабатывать данные. Потенциал одарённости раскрывается тогда, когда подросток не смотрит чужой видеоролик, а сам монтирует научно-популярный фильм или программирует симуляцию физического эксперимента.

Не менее значима и информационная гигиена. Рекомендательные алгоритмы устроены так, чтобы удерживать внимание, и одарённый ребёнок со своей жадой нового оказывается особенно уязвим перед этим потоком. Формирование критического мышления, умения сознательно формировать свой «инфор-

мационный рацион» – одна из центральных задач сопровождения, если мы хотим, чтобы гаджет оставался инструментом расширения возможностей, а не поглотителем времени.

Таким образом, гаджеты не отменяют психологических закономерностей развития одарённости, но заметно меняют то, как она проявляется. В настоящее время можно наблюдать сдвиг от вертикальной, углублённой модели познания к сетевой, комбинаторной, и в этом есть и новые возможности, и новые риски. Главная опасность кроется не в самих устройствах, а в постепенном размывании у подростка волевых качеств и готовности к продуктивному усилию.

### *Список литературы*

1. Матюшкин А.М. Концепция творческой одарённости / А.М. Матюшкин // Вопросы психологии. – 1989. – №6. – С. 29–33.
2. Шадриков В.Д. Психология деятельности и способности человека / В.Д. Шадриков. – М.: Логос, 1996.
3. Sparrow B., Liu J., Wegner D.M. Google Effects on Memory: Cognitive Consequences of Having Information at Our Fingertips // Science. 2011. Vol. 333. Issue 6043. Pp. 776–778.
4. Renzulli J.S. The Three-Ring Conception of Giftedness: A Developmental Model for Promoting Creative Productivity // Conceptions of Giftedness / ed. by R.J. Sternberg, J.E. Davidson. 2nd ed. Cambridge University Press, 2005. Pp. 246–279.