**Ваш ребенок – младший подросток. С какими трудностями он столкнется при переходе из младшей в основную школу?**

В возрасте 10 лет ребенок становится младшим подростком. Этот возрастной период сменяет детство и продлится примерно до 12 лет. Младший подростковый возраст (учащиеся IV - VI классов) – один из самых сложных периодов развития школьников. В это время ребенок одновременно переживает два кризиса – возрастной и образовательный. В дополнение к этому внешняя информационная среда оказывает на ребенка и семью не всегда позитивное воздействие.

*Возрастной кризис* вызван переходом от детского возраста к подростковому. Подростковый возраст – стадия развития личности между детством и взрослостью - качественно новый этап в развитии школьника, который характеризуется изменениями, связанными с началом полового созревания и вхождением во взрослую жизнь. В это время происходит становление нового, еще достаточно неустойчивого, самосознания, сложных форм мыслительной деятельности, абстрактного, теоретического мышления, появляется мужской и женский взгляд на мир, активно развиваются творческие способности. Активно формируется новый образ физического «Я», новый уровень самосознания, пробуждается интерес к себе, существенно повышается самооценка, укрепляется чувство собственного достоинства, заметно повышается уровень личностных притязаний.

В социальном плане подростковый возраст представляет собой переход от зависимого детства к самостоятельной и ответственной взрослости. Центральное новообразование этого возраста - чувство взрослости. Оно выражается в отношении подростка к себе как к взрослому и желании, чтобы и взрослые, и сверстники так же относились к нему. Социальное развитие подростка противоречиво. С одной стороны, происходит свертывание прежде установившейся системы интересов ребенка, проявляется протестный характер поведения подростка по отношению к взрослым. С другой – возрастает самостоятельность, разнообразными, содержательными становятся отношения с людьми и миром, укрепляется ответственное отношение к себе, другим людям, формируются общественно-значимые мотивы деятельности, сознательное отношение к себе как члену общества. Подросток пытается понять себя и свои возможности, у него появляется чувство принадлежности к особой, «подростковой» общности, ценности которой являются основой для собственных нравственных оценок. Ведущей деятельностью подростка является общение со сверстниками. Главная тенденция - переориентация общения с родителей и учителей на сверстников. В общении у подростка формируются навыки социального взаимодействия, появляется чувство солидарности, эмоционального благополучия, самоуважения.

*Образовательный кризис* связан с переходом с начальной на основную ступень общего образования. В 5 классе вместо одного педагога, который в течение 4 лет выстраивал разносторонние отношения с ребенком и его родителями, появляются разные учителя, преподающие разные предметы. Отношения с ними еще долго будут ограничены в основном вопросами успеваемости по отдельным предметам и соблюдения дисциплины на уроках. Один класс, который был освоен младшим школьником как личностное пространство, заменяется кабинетной системой, как следствие - «феномен беспризорности» подростков в школьном здании. В выпускном классе начальной школы младшие подростки были самыми взрослыми. В основной школе они оказываются самыми маленькими на фоне активно формирующегося чувства взрослости. Учителя, принимая класс, нередко видят своих новых учеников, в сравнении со старшими школьниками, несамостоятельными и недостаточно образованными.

Такое отношение учителей к младшему подростку во многом обусловлено и различием в организации учебного процесса на ступенях начального и основного общего образования. В начальной школе широко используется личностное учебное общение учителя - значимого взрослого - и ребенка, построенное в форме диалога, широко применяются технологии развивающего обучения. В основной школе преобладает обучение репродуктивного типа, оно ведется в одном темпе и по одной общей для всех траектории, результаты учения оцениваются с «единственно правильной» точки зрения, предметные знания нередко не находят применения за пределами тех учебных ситуаций, в которых были освоены.

Таким образом, 4 – 5 классы, переход из младшей в основную школу, – довольно сложный период развития ребенка, когда происходит наложение образовательного кризиса на возрастной и их взаимное усиление[[1]](#footnote-1). Младший подросток нередко оказывается в стрессовой ситуации. Поэтому бывает сложно выявить единственную причину новых, не всегда позитивных форм его поведения. В этом возрасте происходит заметное отчуждение ребенка от родителей и учителей, снижается ценность школы в жизни подростка, иногда теряется смысл образования, ставится под сомнение авторитет старших как носителей норм взрослой, социально приемлемой жизни.

Негативные последствия возрастного и образовательного кризисов существенно усиливает не всегда позитивное *влияние на подростка социально-информационной среды*. Благодаря стремительному развитию средств связи, информационных технологий, транспортного сообщения с любой точкой мира, современный ребенок находится в беспредельном информационном и огромном социальном пространстве, не имеющем четких внешних и внутренних границ. На него воздействуют потоки информации, получаемой из Интернета, телевидения, компьютерных игр, кино. Воспитательное и социализирующее воздействие (не всегда позитивное) этих и других источников информации нередко является доминирующим в процессе развития и воспитания младшего подростка, оттесняя на второй план семью и школу.

Печатные и электронные СМИ, доступная система развлечений в основном ориентированы на удовлетворение и культивирование простейших, а иногда и откровенно низменных человеческих потребностей. Изобилие еды, напитков, денег, власти подается как абсолютное человеческое счастье. Самоутверждение за счет других, жесткая борьба с другими людьми, в которой победитель получает все, а конкуренты (другие люди) лишаются всего, навязывается как норма общественной жизни.

В окружающей семью информационной среде родителям и ребенку крайне сложно найти такие ценности, как бескорыстная любовь к человеку, любовь к семье, своему народу, России, честность, совесть, порядочность, уважение к родителям, забота о старших и младших, трудолюбие, милосердие. Эти ценности не продаются, они бесценны, именно поэтому их нет в шоу-бизнесе и коммерческих СМИ.

На ребенка оказывают огромное влияние информационно-компьютерные технологии, развитие которых происходит удивительно быстрыми темпами. Без них трудно представить жизнь современного человека и общества. Но их влияние на развитие ребенка может иметь и негативные последствия. Информационно-компьютерные технологии создают виртуальную реальность (Интернет, компьютерные игры), которая уже стала неотъемлемой частью жизни детей. Она способна не только дополнять реальную жизнь, но и, при чрезмерном внимании ребенка к ней, вытеснять объективную реальность, подчинять ее своим правилам.

Возможности общения в Интернете позволяют человеку виртуализировать себя, легко, по прихоти желания меняя имя, рост, возраст, внешние формы, пол, социальное положение, создавать кажущуюся ему привлекательной иллюзию себя. Но возврат к себе реальному неизбежен и болезнен. Создавая с удовольствием себя виртуального, человек начинает воспринимать свое реальное существование как недоразумение, как неправильную жизнь. И если реальную жизнь нельзя так же легко исправить как виртуальную, то может наступить разочарование в ней самой.

Возможности коммуникации в Интернете, доступность товаров, услуг, информации в режиме «нажал кнопку – получил» способны сформировать установку на легкую жизнь. Ребенок не всегда замечает, что за этим кроются усилия сотен людей, что каждая услуга обеспечена многолетним образованием, нелегким трудом его родителей.

Компьютерные игры могут создавать у ребенка, еще недостаточно знакомого с реальной жизнью, иллюзию свободы, вседозволенности, ничем не ограниченных возможностей. В виртуальной игре война становится забавой, убийство людей, живых существ – источником наслаждения, здесь всегда можно перезагрузить игру и стереть прошлое так, как будто бы его никогда не было. Дети во все времена играли в игры. Традиционные игры происходили между живыми людьми по установленным ими правилам, требовали от каждого игрока выполнения определенных обязательств, в том числе и моральных. Игра всегда была действенным средством взросления, социализации и морального развития ребенка. Но в формате компьютерной игры дети взаимодействуют не с людьми, а с фантомами, в отношениях с которыми не приняты никакие общественные нормы. Ребенок взрослеет среди них, принимает правила поведения, которые в реальности не только не работают, но способны причинять вред человеку.

Виртуальное пространство может заслонять реальное. Если семья и школа в должной мере не обеспечивают социализацию ребенка, включение его, сообразно его возможностям, в решение реальных дел и забот, не обучают его в полной мере правилам жизни в обществе, то виртуальный мир – более яркий, легкий, доступный, динамичный – может занять в сознании доминирующее положение, что неизбежно приведет к искаженному восприятию реального мира и неадекватным формам общественного поведения.

Смещение виртуального и реального в сознании ребенка происходит, о чем было сказано выше, на фоне искаженных ценностей, агрессивно навязываемых СМИ. Добавьте к этому возрастной и образовательный кризисы, которые неизбежно сопровождают переход из младшей в основную школу, из детского в подростковый возраст, и Вы поймете всю сложность ситуации, в которой оказывается Ваш ребенок.

Подмена реальных форм взросления виртуальными, ослабление связей между детьми и взрослыми, между разновозрастными детьми приводят к самоизоляции детства; агрессивное навязывание псевдоценностей, ложных правил жизни - к примитивизации сознания детей и подростков, к росту жестокости, цинизма, грубости, за которыми на самом деле скрываются страх, одиночество, неуверенность, непонимание реальной жизни и неприятие будущего.

1. В психологии такого рода взаимное усиление двух кризисов называется неаддитивный стрессовый эффект – эффект, получаемый в результате «неправильного» сложения, когда целое оказывается больше суммы частей, например, 2+2 может быть равно 5 или 8. [↑](#footnote-ref-1)