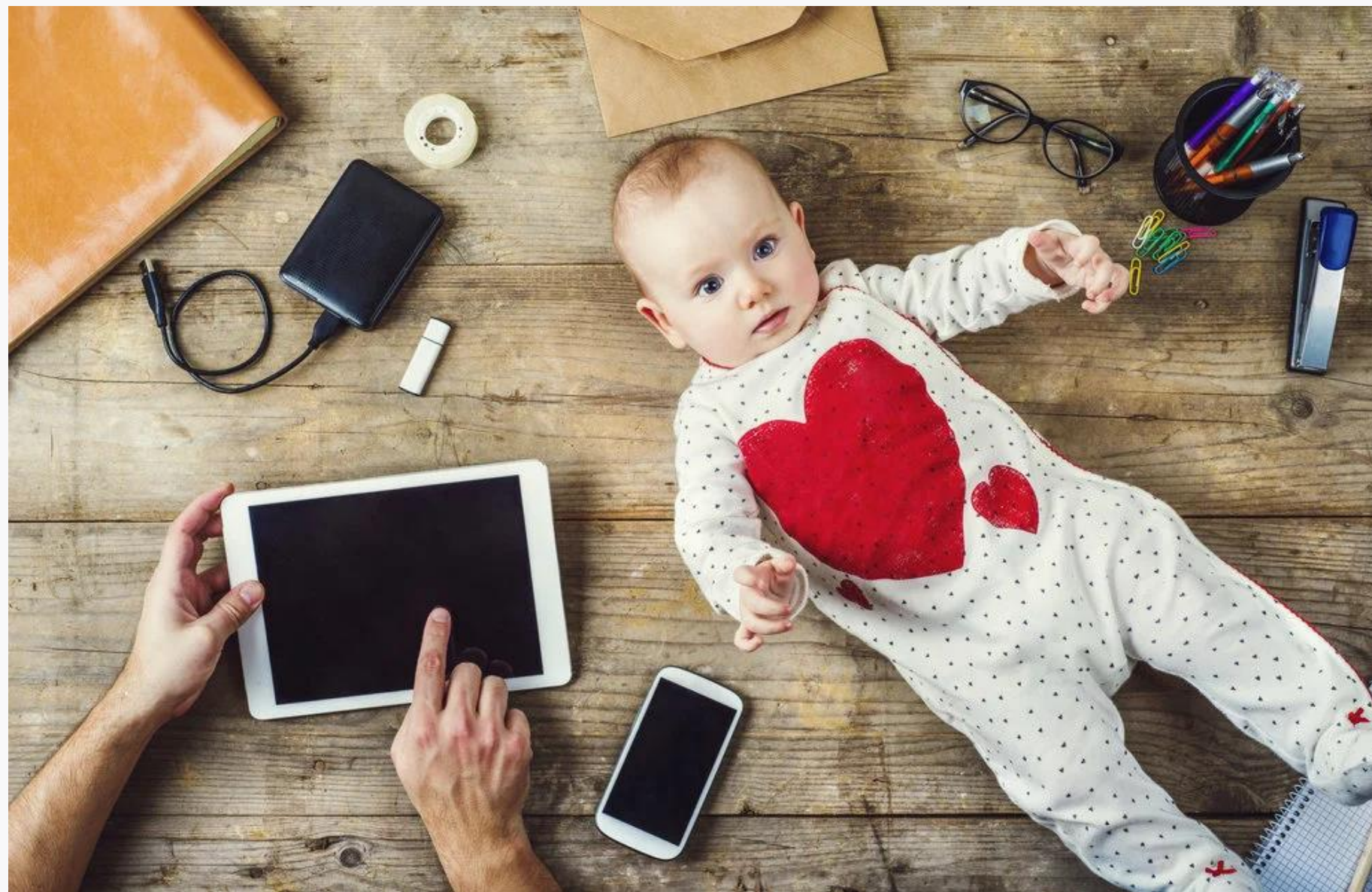


# Дети и гаджеты



Шангина Татьяна Дмитриевна  
Педагог – психолог МАОУ ДО г. Иркутска «Дворец  
творчества»



# Институт современных медиа, Медицинская школа Вашингтонского университета

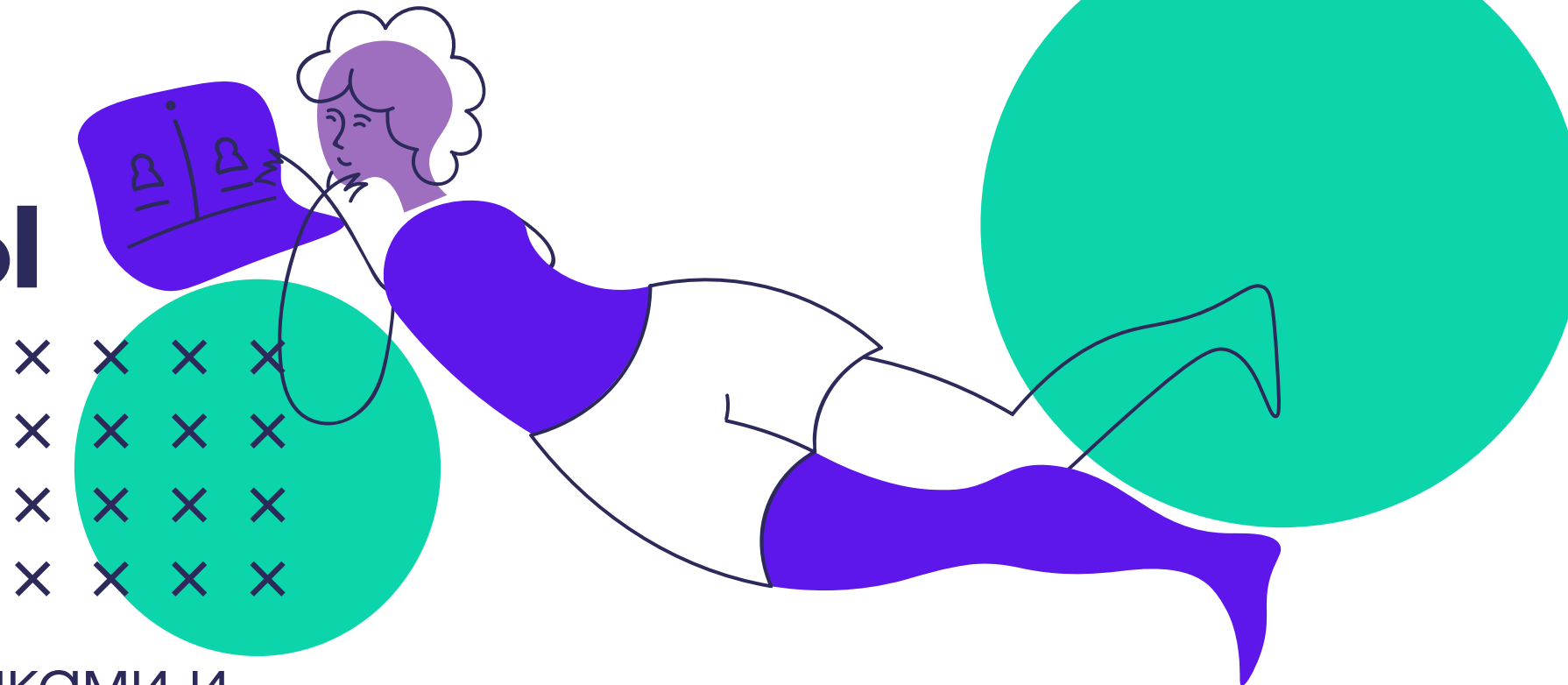


- К 10 годам у каждого ребенка есть личный гаджет;
- У 25 % он появляется уже в 5-4 года;
- Наиболее популярен у детей планшет

65 % взрослых, 59 % подростков и 62 % детей проводят с гаджетами в руках более 2 часов в день

# Плюсы и минусы

---



x x x x  
x x x x  
x x x x  
x x x x

- **Нарушение** общения со сверстниками и взрослыми;
- Нечувствительность; отсутствие эмоций;
- Сложности в формировании комплексной готовности к школе;
- Проблемы со здоровьем
- **Положительное** влияние на умственное развитие детей;
- Многими навыками, к примеру, счета, чтения, изучения географических карт дети овладевают быстрее (а зачастую и лучше) при помощи компьютера, нежели при обычном обучении

Большинство специалистов ставит вопрос о необходимости оптимизации процесса использования детьми электронных гаджетов, даются рекомендации по нормированию времени, проведенном с ними, описываются признаки зависимости от электронных игрушек



# Ранний возраст

- Доминирующей ВПФ ребёнка до 3 лет является восприятие – зрительное, слуховое, кинестетическое;
- У человека с рождения органы артикуляции готовы к произношению звуков. Первые три года жизни ребенка очень важны для развития связной речи;
- Очень маленькие дети лучше всего учатся, общаясь с реальными живыми людьми, но они также успешно учатся, если много двигаются, выполняют реальные дела и играют в реальные игры;
- Если они не осуществляют на практике свои личные взаимоотношения и взаимодействия, то это затруднит их общение с людьми и в будущем.





- Задействуются активно только два канала восприятия – визуальный и аудиальный;
- Гаджеты дают нам уже готовые ответы на наши вопросы;
- Яркие картинки вызывают у ребенка сильные эмоции, зрение и слух его перенасыщаются, а в тактильных и осязательных ощущениях испытывается дефицит;
- Воображение и фантазия ребенка также не развиваются, поскольку ему предоставляются уже готовые формы;
- Чем больше ребенок до 3-х лет смотрит телевизор, тем больше у него проблем с чтением и вниманием в дальнейшем;
- Неправильная работа глазных мышц



- Чем длительнее просмотр телепередач ребенком от 8 до 16 месяцев, тем меньше слов он знает;
- Сенсорная перегрузка;
- Проблема информации;
- Зависимость.



Чем больше младенцы и дети раннего возраста подвергаются телевизионному и компьютерному воздействию, тем более вероятно, что они будут неактивны и будут страдать ожирением, будут испытывать трудности со сном и проявлять агрессию

# Дошкольный возраст







Игра – особая форма освоения действительности путём её воспроизведения, моделирования. В игре ребёнок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений, а из отношения к другому человеку рождается смысл поступков и действий.



Зарождение особого вида письменной речи (SMS) без орфографических и синтаксических правил и форм вежливости, главной особенностью которой стали краткость и минимум нажатий клавиш



Компьютерная игра в исполнении дошкольника имеет группу психосоциальную структуру



Невнимательность, снижение способности к концентрации внимания и контролю, ослаблению сосредоточенности в организации ответной реакции



Образ жизни родителей может способствовать формированию у ребёнка убеждённости в значимости и важности данного вида деятельности и принятии его в качестве примера для подражания



- Ухудшение оперативной памяти, снижение ее объема, физическое и эмоциональное истощение;
- Киберболезнь и киберхондрия, синдром фантомного звонка, или «эффект Google»;
- Появление клипового мышления;
- Н.И. Гуткина: «замена живых игр «телевизионными» приводит к понижению интеллектуальной активности и креативного потенциала детей, к угасанию познавательной потребности. В дальнейшем это проявляется в отрицательном отношении к интеллектуальному труду»

× × × ×  
× × × ×  
× × × ×  
× × × ×





# ШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ





# Исследование



86 карт истории развития  
ребенка

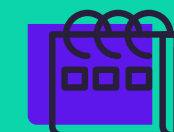


Наиболее распространена  
офтальмологическая  
патология, диагноз «миопия  
слабой степени»



Негативное воздействие  
современных гаджетов,  
компьютерной техники и  
телевизоров отражается  
на состоянии здоровья  
детей

Учитывались патологии и нозологические  
формы заболеваний, выявленных как во время  
профилактических осмотров, так и при  
внеплановых обращениях к узким специалистам



В патологии опорно-  
двигательного аппарата  
наиболее часто встречался  
диагноз «нарушение осанки»





## Рекомендации по времени, которое дети разных возрастов могут проводить за гаджетами:

- до 2 лет не стоит давать в руки гаджеты
- 3-4 лет - 30-40 минут в день
- 5-6 лет - 1 час в день
- 7-9 лет - 1,5 часа в день
- 10-13 лет - 2 часа в день
- 14-16 лет до 3 часов в день



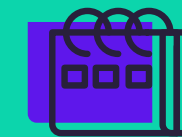
# Виды компьютерной зависимости



Игровая



Серфинговая



Сетевая

# Стратегия действий



- Поговорить с ребенком
- Занятость
- Личный пример
- Польза



# Профилактика зависимости от гаджетов



- С самого раннего возраста приучать ребенка к соблюдению правил родителей
- Не кормить малышек во время просмотра мультфильма
- Нельзя: гаджеты – средство от истерик или плохого настроения
- Родители – пример ребенку
- Детям всех возрастов нужно общение с родителями, общие интересы и цели
- Обеспечить ребенку интересный и разнообразный досуг
- Интересоваться, чем дети занимаются в сети, во что играют, что смотрят, с кем общаются



- Навязчивое желание проверить свой почтовый ящик в Интернете
- Постоянное ожидание следующего выхода в сеть
- Пристрастие к работе
- Информационная перегрузка
- Нежелание отвлечься от работы или игры с компьютером
- Раздражение при вынужденном отвлечении
- Неспособность спланировать окончание сеанса работы или игры с компьютером
- Расходование больших денег на обеспечение постоянного обновления
- Забывание об обязанностях в ходе работы или игры на компьютере
- Пренебрежение собственным здоровьем, гигиеной и сном
- Злоупотребление кофе и другими подобными психостимуляторами
- и т.д.



# СИМПТОМЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ