



Гаджети в житті дитини: за і проти

Комп'ютери в кожній сім'ї — ознака часу, тож діти бачать їх з пелюшок, як і іншу домашню техніку.

Все, чим захоплена увага дорослого, зацікавлює і малечу, особливо якщо там щось рухається і світиться. Приваблюють малят і кермо машини, і вогонь на плиті, й електророзетка, і кухонний ніж у маминих руках. Усіме цими дивами техніки, як і девайсами, їм належить згодом оволодіти. Тільки ж усьому свій час.

Ми навчилися оберігати дітей від небезпек, що криються у багатьох речах. Тепер на черзі і гаджети.

Юне покоління обов'язково освоїть комп'ютерну техніку. Питання лише в тому, як і коли доцільно це робити, щоб не страждало психічне й фізичне здоров'я малят.

На жаль, мало хто знає, що екранна й ігрова залежності спричиняють такі самі структурні зміни в мозку як і наркотична. Втім, мама, яка жахається самого слова "наркотик", щиро тішиться, коли її п'ятирічна доня чи син може годину спокійно просидіти над планшетом, звільняючи батьків від численних вимог та запитань. Так на небезпеку комп'ютерної залежності наражають дітей самі дорослі, змалку відкупаючись від них гаджетами, притримуючи їхню природну потребу в русі.

Привале споглядання екрана (впродовж 1 години для старших дошкільнят) призводить до перезбудження нервової системи, розвитку агресивності та інших розладів.

До того ж, для повноцінного інтелектуального розвитку необхідна постійна сенсорна інтеграція з довкіллям, яку дорослі часто замінюють екранними засобами. Задоволення потреби в пізнанні, що виражається у зливі запитань, теж, перекладають на комп'ютер і навіть замінюють мультфільмами вечірні задушевні бесіди, такі потрібні для встановлення психологічного контакту з малюком і відносин співробітництва.

Слід узяти до уваги й те, що нереальні події на екрані спотворюють уявлення дитини про справжній світ, порушують формування навичок безпечної взаємодії з об'єктами (наприклад, малюк, який вивчав світ за планшетом, не здатний ухилитися від м'яча, адже на екрані м'яч, що летів прямо в нього, ніколи не вдаряв).

Не всі знають і про те, що, реагуючи на швидку змішу кадрів у фільмі, грі (24 кадри за секунду), мозок виділяє гальмівний гормон, що позначається й на сприйнятті дитини у подальшій діяльності.

Добираючи екранну продукцію, слід узяти до уваги і феномен наслідування глядачами поведінки персонажів, особливо негативної.

Перегляд навіть найдобрішого фільму дасть малюку користь лише тоді, коли поруч із ним буде мудрий дорослий, який пояснить, що відбувається і чому, обговорить з дитиною мотиви вчинків персонажів, їх наслідки, підведе до розумних висновків. І простежить за часом.

Екранна залежність не виникає за один день, вона заволодіває дитиною поступово, на очах у дорослих.

Що має насторожити?

◆ Малюк відмовляється лягати спати без мультфільму.

◆ Серед різноманітних ігор обирає комп'ютери, очікуючи від них найбільшого задоволення.

◆ Вибираючи між цікавою книжкою і примітивним мультиком, надає перевагу останньому.

◆ Особливо уважними слід бути до дітей, у родинях яких хтось має залежності: гаджетову, нікотинову, алкогольну, наркотичну, залежність до соціальних мереж, схильність до трудоголізму тощо.

◆ Сприяє формуванню залежності й авторитарний стиль виховання, від тиску якого малюк тікає у віртуальний СВІЛП, де від нього хоч щось залежить.

◆ Постійне акцентування уваги на недоліках і помилках дитини штовхає до комп'ютерних ігор, де у неї є шанс бути успішною.

Віртуальний СВІЛП дуже привабливий, яскравий, динамічний. Протиставити йому можна лише красу, романтику, рух і дивовижні відкриття реального світу. Якщо батьки захоплені цікавими справами, люблять природу, спорт, музику, рукоділля, активний відпочинок, беруть дитину з собою в походи, разом майструють і променяються радістю від цього, то їхні сини і доньки розставляють пріоритети правильно, і екран ніколи не полонить їх.

Науково-технічний прогрес, як і будь-яке явище, має свої "плюси" і "мінуси". З одного боку, він підтримує комфорт людини, відкриває перед нею величезні можливості, а з іншого — несе низку загроз для гармонійного розвитку, притупляє відчуття захищеності, цілісності і власного "Я".

Нинішні діти змалку перебувають у принципово іншій, ніж ми свого часу, ситуації - відкритому соціальному, інформаційному просторі, де майже неможлива приватність.

Завдяки науково-технічному прогресу не тільки світ дуже рано максимально відверто розгортається перед дитиною, а й вона максимально відкрита перед ним.

Батьки часто власними руками ледь не з пелюшок "вручають" свою дитину інтернету, телевізору — екрану, який супроводжує її навіть у такі ажливі для неї в цьому режимні моменти, як прийом їжі, засинання, привчання до горщика тощо. Це означає, що батьки не задовольняють базову потребу дитини в живому спілкуванні, психологічно й емоційно відсторонюються від неї.

З екрана на малюка летить, майже безконтрольно, інформація, яка впливає на його свідомість, змінює потреби, систему цінностей, нав'язує моделі поведінки. Це одна з причин того, що сучасні діти "заражені" (звісно, не всі) комп'ютерним вірусом, який, образно кажучи, торкнувся їхніх очей, сердець, душ.

Діти бездумно копіюють те, що бачать на екрані, привчаються легко, без жодних зусиль, отримувати не тільки інформацію, яку, в силу свого віку, сприймають ще некритично, а й розваги. Зростають пасивні споживачі, не здатні навіть організувати свій час, заповнити його цікавими, пізнавальними справами!

Сучасна дитина значно відрізняється від своїх однолітків ХХ століття темпом розвитку, словниковим запасом, здібностями, можливостями, проте це зовсім не означає, що "вона стала першою або кращою, вона просто стала іншою" (Д.Фельдштейн), і їй дуже потрібні любов і тепло дорослих.

Отже:

◆ *Малюкові раннього віку, коли він тільки освоює довкілля, пропонувати мультимедійну продукцію не варто, щоб не спотворювалося його уявлення про властивості та*

взаємодію реальних предметів, а також для збереження нервової системи і ще не сформованого зору.

◆ *Дошкільнятам, у яких активно розвивається і росте мозок, можна користуватися гаджетами не більше години на день, серіями по 10-15 хв.*

◆ *Слід ретельно добирати екранну продукцію для дітей і не залишати їх наодинці з нею.*

◆ *Усі завдання і вправи, по змозі варто пропонувати дітям виконувати з реальними посібниками (картонними, пластиковими, тканинними, дерев'яними). До екранних засобів слід вдаватися тоді, коли без них не обійтися. Наприклад, щоб показати вихованцям мультимедійні презентації.*

◆ *Педагогам, які часто застосовують мультимедіа, можна порадити дотримуватися такого співвідношення: 20% часу заняття — екранні засоби, 80% — усі інші.*

За цих умов комп'ютер стане дітям другом і не завдасть шкоди.