

Консультация для родителей

«Влияние электронных гаджетов на развитие детей дошкольного возраста»



Жизнь современного человека уже не представляется без таких вещей, как планшет, телефон, компьютер. Дети, наблюдая за жизнью взрослых, с пелёнок начинают интересоваться **гаджетами**. Как показывают современные социологические исследования, отношение **родителей к внедрению гаджетов** в жизнь ребёнка неоднозначное: одни активно их используют, другие настойчиво пытаются оградить своих **детей** от современных веяний. Поэтому, изучение проблемы **влияния современных гаджетов на развитие детей дошкольного возраста** является актуальным и должно носить междисциплинарный характер.

Как известно, в период **дошкольного** детства ребенок осваивает важнейший навык – ролевую игру, в процессе которой он воспроизводит поведение взрослых. В игре ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений, а из

отношения к другому человеку формируется смысл поступков и действий. По мнению Д. Б. Эльконина, эволюция действия проходит следующий путь: ребенок ест ложкой, затем манипулирует ложкой («кормит куклу», как мама, далее его действия все более схематизируются, кормление превращается в уход, в отношение к другому человеку. Компьютерная же игра в исполнении **дошкольника** имеет другую психо-социальную структуру. Для компьютерной игры характерны: преобладание механического следования игровому протоколу с погружением в мир звуков и ярких цветовых эффектов; многократный повтор действия для достижения результата; малоосмысленное продвижение по уровням сложности; попытки поймать, отсортировать или собрать что-то, преодолевая однотипные препятствия, уничтожая возникающие на пути преграды. Такая игра не требует от ребенка **дошкольного возраста** высокого интеллектуального потенциала, творчества, умения разговаривать, договариваться и сотрудничать, проявлять личностные душевные и нравственные качества. При этом она привлекает ребенка сенсорными эффектами, иллюзией управляемости, примитивным, понятным без слов сценарием, способностью самому наполнять свой досуг, независимо от друзей и **родителей**.

Игра ребенка на компьютере или планшете не требует эмоциональной включенности в этот процесс **родителя**, его участия, помощи и содействия, что отражается на степени **детско-родительской привязанности**.

Роль **родителя трансформируется** : постепенно ребенок воспринимает его как «хранителя **гаджета**» или досадное препятствие на пути к любимому устройству.

Изучая проблему **влияния игровых гаджетов на развитие ребенка**, специалисты утверждают, что у **детей**, которые с раннего **возраста** чрезмерно увлекались компьютерными играми, выявлен новый вид заболевания – синдром видеоигровой эпилепсии. Кроме того, у **детей** отмечено формирование негативных черт характера: подозрительность, мнительность, враждебно-агрессивное отношение к близким, вспыльчивость.

Среди негативных факторов **влияния гаджетов на развитие детей дошкольного возраста**, современные ученые выделяют, в первую очередь, физические недомогания. Если ребенок часто играет в компьютерные игры, то, это чревато ухудшением зрения. Возникает синдром «сухого глаза». Это связано с тем, что из-за постоянной концентрации внимания человек перед монитором реже моргает. Дети очень увлечены игрой или просмотром мультфильма, и они забывают о таком простом действии. В результате слезная пленка высыхает и истощается. Появляется ощущение сухости или «песка» в глазах, с которым дети борются своеобразно - начинают тереть их грязными руками, что, в свою очередь, может привести к различного рода заболеваниям. Еще один минус постоянного общения ребенка с современными технологиями - малоподвижный образ жизни. Дети, которые постоянно играют в планшетный компьютер или ноутбук, практически не двигаются, зачастую, сутулясь. Все это провоцирует искривление позвоночника и проблемы с осанкой.

Несмотря на большое количество минусов в использовании современных **гаджетов детьми**, существуют некоторые плюсы. **Дошкольники** достаточно тяжело переносят длительное ожидание в очередях, дальнюю дорогу. Игрушки, книги, фломастеры и альбом далеко не всегда могут оказаться под рукой, а вот с **гаджетами** взрослые не расстаются, и тут они будут очень кстати. Смартфон или планшет с мультфильмами, играми или интересными приложениями помогут скрасить ребёнку томительные минуты ожидания. Кроме того, некоторые компьютерные игры и приложения способствуют **развитию внимания**, памяти, логического мышления, учат читать, считать, рисовать. Так же существуют познавательные мультфильмы, которые позволяют ребенку получить новые знания об окружающем мире.

Таким образом, проблема **влияния современных гаджетов на развитие детей дошкольного возраста** имеет неоднозначный характер. С одной стороны, в научной литературе описано много случаев негативного **влияния как на физическое развитие**, так и на психику ребенка, С другой

– современное общество немислимо без использования инновационных технологий и дети являются неотъемлемой частью этого общества. Поэтому, основной задачей **родителей** будет являться соблюдение строгой договоренности с ребенком об использовании **гаджетов**.

