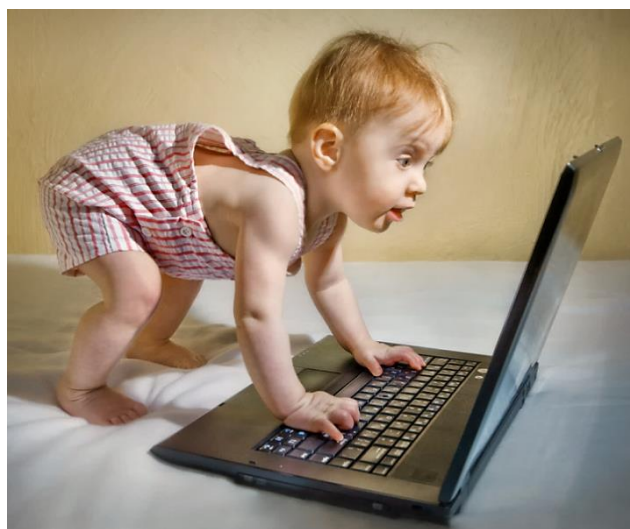


Методическая разработка
сценария родительского собрания в ДОО на тему
«Взаимодействие детей с современными гаджетами».

Майорова Н.В.,
педагог-психолог МАДОУ
«Детский сад № 377» г.о. Самара

Актуальность темы.

В век информационных технологий невозможно представить общество без использования различной техники, электроники и современных гаджетов: компьютеров, ноутбуков, телефонов, смартфонов, планшетов и др. Гаджеты стали неотъемлемой частью всех сфер нашей деятельности. Маленькие дети с удовольствием изучают и легко осваивают интересные устройства. Гаджеты и дети — это



тесная связь, которая с каждым годом становится все прочнее, а дети все раньше осваивают современную технику. По мнению А. Платова, проблема взаимоотношений детей и электронных устройств «обсуждается в обществе с тех самых пор, как персональные компьютеры пришли в наши квартиры на правах бытовой техники» [2]. Прошло много лет, а общество по-прежнему не определилось, что же такое компьютеры и другие гаджеты для детей: зло или благо? Насколько безопасно такое интенсивное увлечение детей гаджетами?

Изучая воздействие гаджетов на детей, ученые исследователи получили как положительные, так и отрицательные результаты. Электронные гаджеты и интернет дают доступ к информации; с помощью обучающих компьютерных игр и программ можно научить ребенка читать и считать. Т. Сергеева, автор статьи журнала «Здоровье» отмечает, что «...тачскрины, кнопки и джойстики развивают мелкую моторику и логическое мышление. Пользуясь устройством, малыш учится анализировать и сосредотачивать внимание, тренирует зрительное и слуховое восприятие» [7].

Однако использование гаджетов объясняет резкий рост речевых проблем у современных детей. В 3-4 года дети способны легко управляться с сенсорным

экраном, однако им трудно играть в обычные игры. Частое использование планшетов, смартфонов негативно влияет на здоровье детей: ухудшается зрение, возникают проблемы с позвоночником, страдает детская психика. А.В. Гордеева отмечает, что «компьютерные игры с агрессивным содержанием способны стимулировать агрессивность у детей» [1]. По мнению А. Платова при чрезмерном увлечении детьми гаджетами «на гармоничном развитии малыша можно смело ставить точку» [2].

В связи с этим проблема использования детьми современных гаджетов остается актуальной и необходимой для обсуждения с родителями в детском саду.

Предварительная работа с детьми и их родителями.

С целью получения необходимой информации была проведена предварительная работа с детьми и их родителями:

- индивидуальная беседа с детьми старшего дошкольного возраста;
- анкетирование родителей.

Индивидуальная беседа с детьми 6-7 лет включала вопросы по использованию современных гаджетов; ответы детей вносились в специально подготовленные бланки, а сама беседа была записана на видео. Полученные результаты были обобщены и приведены в таблице «Результаты беседы с детьми об использовании современных гаджетов» (см. приложение 1).

Анализ полученных в ходе беседы результатов показал, что все дети используют различные гаджеты. Многие из них пользуются в течение дня и компьютером, и планшетом, и смартфоном родителей. Основная роль гаджетов – игровая и развлекательная (просмотр видео, мультфильмов и т.д.) По мнению детей, большинство родителей (68%) контролируют время отведенное ребенком на игру. Однако, в силу возраста детей, невозможно установить точно, каков этот промежуток. Большинство детей знают, что компьютер может нанести вред здоровью - зрению. Однако, на вопрос, хотелось бы играть дольше, большинство детей отвечают утвердительно. 52% опрошенных детей хотят иметь свой собственный телефон и планшет, что бы играть «когда захочу».

Проанализировав полученные результаты, были сделаны выводы о том, что дети старшего дошкольного возраста пользуются современными гаджетами в качестве игрового средства или просмотра видео, порой бесконтрольно и неограниченно, нанося вред полноценному развитию. Электронные игры порой сомнительного и агрессивного содержания навязывают детям нежелательные сюжеты и роли для их проигрывания в детском саду.

Также до проведения собрания родителям было предложено заполнить анкету «Мой ребенок и современные гаджеты», выявляющую проблему взаимодействия их ребенка с гаджетами и желание родителей обсудить данную тему (см. приложение 3).

Анализ результатов анкетирования показал, что большинство родителей (80%) проявили интерес к обсуждению данной проблемы, многие из них обеспокоены сильной заинтересованностью детей компьютерными играми, но не знают, что предложить ребенку взамен. Часть родителей (40% опрошенных) считают, что вполне контролируют ситуацию, но при этом указывают, что их ребенок играет в игры не больше 1,5 часов, а в выходные не больше 2 часов. 50% опрошенных указали, что положительным моментом в использовании ребенком гаджетов то, что ребенок в момент игры «не отвлекает от дел». Многие родители (62%) затруднились в описании совместных занятий с детьми или указали ежедневные бытовые действия: совместный ужин, укладывание ребенка спать, чтение перед сном.

Главной целью встречи с родителями была обозначена помощь в осознании последними пользы и вреда от использования современных гаджетов детьми, обучение родителей приемам безопасного использования гаджетов, а также способам совместного взаимодействия в семье.

Основными психолого-педагогическими технологиями, применяемыми в работе с родителями на родительском собрании стали:

- Психологическая мастерская, как форма групповой работы, активизирующая деятельность родителей в поиске и определении положительных и отрицательных сторон использования гаджетов, а также обогащение опытом и приобретение новых знаний родителями в вопросах использования гаджетов и в процессе знакомства с развивающими компьютерными играми;

- Диалоговое общение, позволяющее высказать и обсудить различные мнения и предложения, обменяться опытом;

- Информационно-коммуникационные технологии, помогающие наглядно проиллюстрировать психологические проблемы, возникающие у детей при бесконтрольном использовании электронных игр (видеоролики), донести до родителей информационный материал (презентация), а так же компьютерные развивающие игры программы KIDSMART, рекомендуемые для совместного времяпрепровождения детей и родителей;

- Работа со сказкой: слушание сказки на тему предполагаемого обсуждения и сочинение окончания сказки родителями, позволяющее актуализировать ресурсы

правильного обращения родителей с детьми при использовании компьютера последними;

- Рефлексия, помогающая родителям осознать собственные мысли и переосмыслить свое отношение к проблеме использования детьми современных гаджетов.

Формы работы педагога-психолога с родителями:

- Информационно-аналитическая (анкетирование родителей).
- Познавательные (беседа с родителями по разработанному сценарию, диалог с родителями, обсуждение проблемы).
- Наглядно-информационные (видеоролики, презентация, памятки).
- Интерактивные:
 - ✓ «психологическая мастерская», на которой родители изучают, выбирают и представляют информацию о гаджетах;
 - ✓ постановка проблемных вопросов психологом, активизирующих родителей в обсуждении проблемы и поиске решений;
 - ✓ участие родителей в развивающих компьютерных играх.

Цель родительского собрания: формирование родительских компетенций в вопросах использования детьми современных гаджетов, осознания пользы и вреда информационно-коммуникационных технологий для дошкольников; выдача рекомендаций родителям по безопасному использованию гаджетов их детьми.

Задачи:

1. Познакомить родителей с проблемой, обозначить ее значимость и актуальность опираясь на результаты опроса детей и результаты анкетирования по заданной теме.
2. Расширить представления родителей о положительных и отрицательных сторонах взаимодействия детей с гаджетами.
3. Обозначить психологические проблемы, возникающие у детей, бесконтрольно использующих гаджеты, и возможности профилактики нарушений психического развития детей.
4. Познакомить родителей с компьютерными играми развивающей направленности, обозначив их отличительные признаки.

5. Способствовать повышению педагогической культуры родителей в вопросах общения и взаимодействия с детьми, осознанию родителями роли семьи в формировании у детей культуры общения с современными гаджетами.

Участники собрания: родители подготовительной группы ДОУ, педагог-психолог, воспитатели.

Место проведения: группа ДОУ или музыкальный зал.

Предварительная работа:

1. Беседа с детьми на тему «Использование современных гаджетов»; *(приложение 1,2).*
2. Монтаж видеоролика «Ваши дети и гаджеты».
3. Анкетирование родителей на тему «Мой ребенок и современные гаджеты» *(приложение 3).*
4. Подготовка карточек с утверждениями для психологической мастерской «Гаджеты: плюсы и минусы» *(приложение 4).*
5. Подготовка памяток для родителей «Правила безопасного взаимодействия детей с современными гаджетами» *(приложение 5).*

Оборудование и необходимый материал:

- Проектор;
- Ноутбук;
- Магнитная доска (для карточек в психологической мастерской);
- Видеосюжеты (видеоролик «Ваши дети и гаджеты», видеосюжет «Влияние компьютерных игр на детей» https://www.youtube.com/watch?v=f_h-Qq43s2k).
- Компьютерные игры программы KIDSMART;
- Бланки с опросами детей;
- Памятки родителям;
- Карточки с утверждениями для психологической мастерской.

СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СОБРАНИЯ.

Этап	Цель этапа	Инструментарий по достижению цели	Раздаточный материал	Деятельность родителей	Планируемый результат
ВВОДНЫЙ	Введение в проблему, обозначение ее актуальности и значимости, ознакомление с результатами проведенной беседы с детьми.	1. Рассказывание сказки «Ваня и его Компьютер».	-	Слушание сказки.	Включение в проблему, интерес к предложенной теме.
		2. Презентационные материалы по результатам опроса детей (обобщенные по группе).	Бланки с ответами детей (каждому родителю).	Изучение ответов своего ребенка, обобщенных результатов опроса, комментарии по поводу полученной информации.	Осознание родителями актуальности заявленной темы, включение в проблему, настрой на обсуждение.
		3. Видеоролик «Ваши дети и современные гаджеты».	-	Просмотр ролика.	Эмоциональное усиление актуальности проблемы, готовность к обсуждению.
ОСНОВНОЙ	Создать условия для осознания родителями пользы и вреда использования детьми современных гаджетов. снабдить рекомендациями в вопросах безопасного использования гаджетов их детьми.	1. Психологическая мастерская «Гаджеты: плюсы и минусы».	Карточки с утверждениями.	Ознакомление с утверждениями, выбор утверждения, обсуждение высказываний по поводу влияния гаджетов.	Определение положительных и отрицательных сторон влияния гаджетов на детей.
		2. Видеосюжет «Влияние компьютерных игр на детей»	-	Просмотр видеосюжета, комментарии по увиденному.	Осознание родителями негативных последствий использования гаджетов.
		3. Презентация на тему «Правила взаимодействия детей с современными гаджетами».	-	Восприятие информации, Ответы на вопросы психолога, комментарии.	Усвоение психологической информации с целью ее дальнейшего использования.
		4. Работа с памятками.	Памятки	Чтение информации, поиск	Обобщение полученной информации и

				необходимой. ответы на вопросы психолога, обсуждение.	правил использования гаджетов детьми.
		5. Развивающие компьютерные игры программы «KIDSMART».	-	Практическое ознакомление с играми.	Знакомство родителей с развивающими играми и их отличитель- ными особенностями.
ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ	Подведение итогов собрания, обсуждение вопроса использования гаджетов в ДОУ, осознание родителями собственных мыслей по обсуждаемой теме.	1.Подведение итогов, основные выводы.	-	Слушание.	Обобщение главных мыслей по обсуждаемой проблеме.
		2.Обсуждение вопроса об использовании гаджетов в ДОУ, голосование.	-	Обсуждение, голосование.	Принятие решения о запрете использования гаджетов в ДОУ.
		3.Сочинение окончания сказки «Ваня и его Компьютер».	-	Ответы на наводящие вопросы педагога- психолога, совместное придумывание окончания сказки.	Придуманная положительная концовка сказки, описывающая имеющиеся у родителей ресурсы для решения проблемы.
		4.Рефлексия «Закончи предложения».	-	Высказывания родителей в предложенной форме.	Осознание родителями собственных мыслей по проблеме.

СЦЕНАРИЙ РОДИТЕЛЬСКОГО СОБРАНИЯ

«ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ДЕТЕЙ С СОВРЕМЕННЫМИ ГАДЖЕТАМИ»

I. Вводный этап.

- Здравствуйте, уважаемые родители! Я очень рада видеть вас сегодня в стенах нашего детского сада.

1. Введение в проблему. Рассказывание сказки «Ваня и его Компьютер».

- Сегодня мы собрались для того, чтобы поговорить о проблеме взаимодействия детей с современными гаджетами. «Гаджеты (от английского gadget – приспособление) – небольшие электронные устройства, которые за последние несколько лет проникли чуть ли не во все сферы нашей жизни». Под гаджетами мы подразумеваем компьютер, ноутбук, планшет, смартфон, игровые приставки и др. Но, прежде чем мы перейдем к обсуждению этой сложной проблемы, я предлагаю вам ненадолго окунуться в детство и послушать сказку.

«В некотором царстве, современном государстве, в одной семье жили-были Мама и Папа. И был у них сыночек Ваня (выбрать то имя, которого нет в данной группе детей). Рос Ваня не по дням, а по часам, был любознательным, активным. Весь день напролет играл с мамой в кубики, машинки, конструктор, а как наступал вечер, вместе с папой играл в прятки, мячик, железную дорогу. Жизнь была шумной и активной, до тех пор, пока в их семье не появилось его величество Компьютер.

Ваня очень быстро сдружился с ним, разобрался во всех клавишах и функциях, познакомился с различными компьютерными играми. Они были такими яркими, динамичными, захватывающими, что Ваня готов был часами общаться с Компьютером. Родители тоже были рады появлению в доме нового друга. У Мамы появилось время для того, чтобы заняться собой, а Папа, придя с работы, мог, не отвлекаясь, посмотреть интересную телепередачу.

Шло время. Ваня осваивал все новые уровни игр, радуясь своим победам и огорчаясь неудачам, и не замечал, как Компьютер потихоньку стал затягивать мальчика в свои компьютерные сети. Он делал это осторожно, постепенно, что бы ни спугнуть своего нового друга. И вот однажды, когда Ваня просидел за Компьютером целый час, монитор раскрылся, и непреодолимая сила затянула Ваню прямо в экран. Мальчик оказался в виртуальном мире, по ту сторону экрана, и выбраться оттуда у него не хватало сил. Ведь он был еще маленьким».

- Чем закончилась история Вани, вы узнаете в завершении нашей беседы. А сейчас подумайте и скажите: на каком этапе взаимодействия с компьютером

находится ваш ребенок? (ответы родителей: знакомство, свободное общение и т.д.).

2. Презентация материалов по результатам опроса детей.

- А сейчас я предлагаю вам познакомиться с результатами беседы, проведенной с вашими детьми, о современных гаджетах. Обобщенные результаты представлены на экране, а с ответами вашего ребенка вы можете ознакомиться лично.

Родителям раздаются бланки с ответами детей. На экране появляется сводная таблица «Результаты опроса детей об использовании современных гаджетов». Ведется обсуждение основных моментов: желания детей играть дольше, получить в подарок гаджет, ненормированное время игры (*см. приложение № 1*).

- Итак, я думаю, вы все согласитесь со мной, что ваши дети активно пользуются различными гаджетами порой бесконтрольно и достаточно много времени.

3. Просмотр видеоролика «Ваши дети и гаджеты».

-А сейчас вашему вниманию я предлагаю видеоролик, снятый в группе детского сада в период времени, отведенный для свободных игр детей.

Демонстрируется видеозапись детей, играющих в планшет и PSP в детском саду, а так же высказывания детей: «Я больше всего люблю сидеть в компьютере. У меня там столько игр!», «Я весь выходной могу проиграть в планшет!» и др.

- Действительно, его величество Компьютер поселился в каждой семье и с ним уже познакомился и крепко сдружился каждый ребенок.

II. Основной этап.

- Гаджеты и дети — это тесная связь, которая с каждым годом становится все прочнее. Но вот вопрос: способствует ли она развитию ребёнка дошкольного возраста или, напротив, сдерживает его? В чем плюсы и минусы современных гаджетов?

1. Психологическая мастерская «Гаджеты: плюсы и минусы».

- Для ответа на эти вопросы я предлагаю вам поработать следующим образом: вы подходите к стенду с прикрепленными на нем карточками-утверждениями, касающимися гаджетов, выбираете понравившееся вам утверждение и рассаживаетесь по следующему принципу - справа садятся те, кто выбрал утверждение, показывающее «плюсы» гаджетов, слева садятся те, кто выбрал

утверждение, указывающее на отрицательные стороны гаджетов. После того, как каждый из вас определится с выбором, мы заслушаем Вас и обсудим каждое утверждение. Возможно, с некоторыми из них Вы не согласитесь.

После того, как родители выберут себе карточку и сядут по группам, сначала ведется обсуждение положительных сторон использования гаджетов, затем – отрицательных. Примеры утверждений приведены в *приложении 4*.

При обсуждении «плюсов» и «минусов» педагог-психолог задает вопросы, активизирующие обсуждение родителей:

- Назовите, в каких играх или заданиях могут развиваться творческие способности ребенка?

- Согласны ли Вы с подобным утверждением?

- Наблюдали ли вы за поведением своего ребенка, непрошедшего уровень и проигравшего в игре?

- Как вы относитесь к рекомендациям, которые дают вам окулисты и неврологи по поводу времени игры? Какое время они рекомендуют для игры?

2. Просмотр видеосюжета «Влияние компьютерных игр на детей».

-Как видите, у современных гаджетов есть и положительные и отрицательные стороны. Но один из самых важных факторов риска - это нагрузка на детскую психику. Между здоровьем и болезненным пристрастием - тонкая грань. Я предлагаю вашему вниманию видеосюжет «Влияние компьютерных игр на психику детей».

После просмотра видеосюжета родителям предлагается обсудить:

- Так стоит ли разрешать ребенку пользоваться современными устройствами вроде компьютера и смартфона?

3. Презентация на тему «Правила взаимодействия детей с современными гаджетами».

- Как мы убедились, однозначного ответа на этот вопрос нет. Стоит заметить только, что гаджеты прочно вошли в нашу жизнь, нравится нам это или нет. И попытки всеми силами оградить ребенка от их влияния могут оказаться бессмысленными. Не стоит лишать ребенка знакомства с этой стороной жизни. Но сделать это нужно правильно.

- Во-первых, в работе на компьютере следует делать перерывы и следить за временем, проведенным ребенком за компьютером. Психологи считают, что до 3

лет малышу вообще не стоит показывать компьютер, с 3 до 5 лет можно разрешать находиться за ним до 15 минут, в 6-7 лет – до получаса. В 9-10 лет при необходимости можно увеличить время нахождения за монитором до 1-1,5 часа, но с перерывами для отдыха глаз.

- Во-вторых, необходимо следить за содержательной стороной работы на компьютере. Легче всего для детского восприятия крупное цветное статическое изображение в сопровождении звука. Достаточно безопасно рассматривать картинки или фотографии в сопровождении дикторского текста или музыки. Хуже для психики и для глаз воспринимается рисование на компьютере, напрягая зрение, ребенок напрягается сам.

- Ну и, наконец, настоящие вредители для психики ребёнка – игры, содержащие движущееся на высокой скорости изображение и мелкие элементы, содержащие агрессию, девиз, которых можно выразить следующими словами: «Убей их всех!». Переутомление и напряжение детского организма после таких игр снять очень нелегко.

- Выбирайте жанр игры в соответствии с темпераментом и склонностями ребёнка: одним детям лучше подходят размеренные, спокойные игры, другим – активные, динамические.

- Разрешайте детям дольше играть в игры с исследовательским содержанием, чем с развлекательным. Если ребёнок проявляет инициативу, пытается разрешить возникшую проблему, анализирует сложившуюся ситуацию и делает из неё выводы – такая игра, несомненно, содержит элементы исследования.

- Не прерывайте игру ребёнка до завершения эпизода – ребенок должен покинуть компьютер с сознанием успешно выполненного дела.

- Постарайтесь, чтобы ребёнок усвоил главный принцип продолжительности игровых сеансов – нельзя играть в игры в ущерб жизненно важным занятиям, таким как сон, еда, отдых, движения, игры на свежем воздухе и др.

- Ну и конечно же, находите больше время для общения и игр со своими детьми, для совместных прогулок и интересных дел, для чтения книг и просто разговоров с ребенком. Если в семье все благополучно, если присутствуют «живые связи» между членами семьи, ребенок сможет использовать гаджеты без вреда для своего здоровья.

4. Работа родителей с памятками «Правила безопасного взаимодействия детей с современными гаджетами» (приложение 5).

-Уважаемые родители! Для того, что бы подвести итог моей презентации, я предлагаю Вам памятки, составленные от имени ребенка. В них изложены правила, придерживаясь которых, ваш ребенок сможет вырасти здоровым, используя современные гаджеты. Прочтите их, пожалуйста, и скажите, о каких правилах, приведенных в памятке, мы еще сегодня с вами не говорили? (обсуждение родителями правил, касающихся занятости детей: спортивные, творческие увлечения, личный пример родителей.)

5. Знакомство родителей с развивающими играми программы «KIDSMART».

- Уважаемые родители, поскольку мы с вами пришли к выводу о том, что оградить детей от гаджетов мы не сможем, да в этом и нет смысла, я хочу продемонстрировать вам правильные компьютерные игры, которые помогают развивать внимание, память, логику детей. Обращаю ваше внимание на то, что в эти игры вы можете играть вместе с ребенком, общаясь с ним, подключив к компьютеру две мышки одновременно.

- Предлагаю кому-либо из родителей занять место за ноутбуком рядом со мной и сыграть в игру «Размышлялки». Она развивает внимание и мышление, учит ребенка сравнивать и анализировать (прохождение игры демонстрируется на экран, даются комментарии по ходу игры).

-А теперь еще одна игра - «Собери мармеладки». Она развивает зрительно-пространственную координацию. Приглашаю еще одного желающего поиграть (прохождение игры демонстрируется на экран, даются комментарии).

- Какое впечатление произвели на вас предложенные игры? (обсуждение).

III. Заключительный этап.

1. Подведение итогов. Основные выводы.

- Сегодня мы с вами затронули и обсудили важную и неоднозначную проблему взаимодействия детей с современными гаджетами. Увлечение гаджетами – норма нашего времени. Один из буддийских принципов гласит: «Вещи не плохие не хорошие, они просто есть». Сам по себе планшет или компьютер ничего не значат, важно то, как его ребенок использует, и хорошо, если под грамотным присмотром родителей! Электронные устройства должны дополнять жизнь ребенка, а не заменять ее. Пусть они присутствуют в жизни ребенка в той же степени, что и спорт, общение со сверстниками, творчество. Именно родители могут помочь найти во всем этом баланс, демонстрируя образ жизни с использованием гаджетов на собственном примере.

2. Обсуждение вопроса об использовании гаджетов в ДОУ.

-Исходя из выше сказанного, давайте примем решение об использовании гаджетов в детском саду. Нужны ли они детям здесь? (обсуждение, голосование, принятие решения).

3. Сочинение окончания сказки родителями.

- И в завершении нашего сегодняшнего разговора, я хочу предложить вам придумать окончание сказки о Ване, которого затянул компьютер. Кто сможет прийти ему на помощь? (только родители).

- Чем они могут ему помочь? (вытащить из виртуального мира).

- Что нужно будет делать родителям, что бы Ваня снова не попал по ту сторону экрана? (контролировать игры, время, направить ребенка на другие занятия).

Возможный вариант завершения сказки: « Папа подбежал к Компьютеру и в одно мгновение отключил питание. Компьютер ослаб, и родители вместе вытащили Ваню за руки в реальный мир. Мама и Папа так испугались, что могли потерять Ваню, что решили жить как прежде: играть вместе в шумные игры, ходить по выходным на прогулки. А еще родители записали Ваню в спортивную секцию. А как же Компьютер, спросите вы? Его в семье решили оставить. Папа и Мама нашли в нем развивающие игры и задания, с помощью которых Ваня мог обучаться азбуке, цифрам и даже иностранному языку. Но делать ему это разрешалось в строго отведенное время».

- Что же, у нашей сказки хороший конец, а как будут развиваться отношения вашего ребенка с компьютером и чем все закончится, зависит только от вас!

4. Рефлексия «Закончи предложения».

- Уважаемые родители, я надеюсь, что время, проведенное сегодня вместе, потрачено не зря. Мне хотелось бы услышать ваше мнение о сегодняшней встрече. Попрошу Вас по очереди закончить одно из следующих предложений (выводится на экран):

Я понял, что...
Меня удивило, что...
Меня заинтересовало, что
Я согласен, что самое главное...

- Благодарю за внимание! До следующей встречи.

Результаты опроса детей об использовании современных гаджетов.

№	Вопрос	Ответ ребенка	Кол-во детей	%
1	Во что ты играешь дома? Какие твои самые любимые игры?	Компьютерные игры, планшет, телефон	12	48%
		другие	13	52%
2	Есть ли у тебя дома компьютер, ноутбук?	Да	21	84%
		Нет	4	16%
4	Разрешают ли тебе им пользоваться?	Да	19	76%
		Нет	2	8%
5	Чем ты за ним занимаешься?	Играю	15	60%
		Смотрю видео	2	8%
		Печатаю буквы	2	8%
5	Есть ли у тебя дома планшет?	Да	16	64%
		Нет	9	36%
6	Разрешают ли тебе им пользоваться?	Да	16	64%
		Нет	0	-
7	Чем ты за ним занимаешься?	Играю	15	60%
		Смотрю мультики	1	4%
8	Играешь ли ты в игры на телефоне?	Да, в мамин	18	72%
		Да, есть свой	5	20%
		Нет	2	8%
9	Сколько времени ты играешь в электронные игры?	Недолго, чтобы глаза не заболели	5	20%
		Пока мама не скажет, что всё.	12	48%
		Сколько захочу	8	32%
10	Что бы ты хотел получить в подарок на день рождения?	Свой планшет	6	24%
		Сотовый телефон	7	28%
		Приставку к ТВ	2	8%
		другое	10	40%
11	Хотел бы ты проводить больше времени за компьютером, планшетом и т.д.?	Да	19	76%
		Нет	5	20%
		Не знаю	1	4%
12	Как ты думаешь, почему нельзя играть долго в компьютерные игры?	Глаза заболят	18	72%
		Папе, маме надо работать за ним	3	12%
		Не знаю	4	16%
13	Если бы тебе дали выбрать – поиграть в гаджет или поиграть с другом, что бы ты выбрал?	В компьютер	9	36%
		В планшет	11	44%
		С другом	5	20%

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ БЕСЕДА С ДЕТЬМИ.

Разработана Майоровой Н.В.

Ф. И. ребенка _____ **Возраст** _____ **Дата** _____

№	Вопрос	Ответ ребенка
1	Во что ты играешь дома? Какие твои самые любимые игры?	
2	Есть ли у тебя дома компьютер (ноутбук)?	
3	Разрешают ли тебе им пользоваться?	
4	Чем ты за ним занимаешься? Назови любимые компьютерные игры.	
5	Есть ли у тебя дома планшет?	
6	Разрешают ли тебе им пользоваться?	
7	Чем ты за ним занимаешься? Перечисли игры, в которые ты играешь на планшете.	
8	Играешь ли ты в игры на телефоне, смартфоне?	
9	Сколько времени ты играешь в электронные игры? Хотел бы играть дольше?	
10	Что бы ты хотел получить на день рождения?	
11	Играешь ли в игры на планшете в детском саду?	
12	Как ты думаешь, почему нельзя играть долго в компьютерные игры?	
13	Если бы тебе дали выбрать – поиграть в компьютерную игру или поиграть с другом, что бы ты выбрал?	

Анкета для родителей «Мой ребёнок и современные гаджеты».

Разработана Майоровой Н.В.

Уважаемые родители, просим Вас принять участие в анкетировании (можно анонимно). Ответьте, пожалуйста, на следующие вопросы:

1. Умеет ли Ваш ребенок пользоваться гаджетами? _____
2. Какие гаджеты он уже освоил? Компьютер, планшет, смартфон, игровую приставку (другое) _____
3. Сколько времени проводит за гаджетами в будний день? _____
В выходной день? _____
4. Как вы думаете, это много или мало? _____
5. В какие компьютерные игры играет ваш ребенок? _____

6. Что положительного для Вас и Вашего ребенка в использовании им современных гаджетов? _____

7. У Вас есть беспокойство по поводу пользования ребёнком гаджетами? Какие? _____

8. Как ведет себя ребенок при установке запрета на игру или принудительное завершение игры? _____

9. Что такое информационная безопасность ребёнка, по вашему мнению? _____

10. Какие меры по информационной безопасности вашего ребёнка Вы предпринимаете? _____

11. Какие черты характера появились у ребёнка после начала использования компьютера? _____

12. Сколько времени Вы проводите за гаджетами? _____
13. Играете ли вы вместе с ребенком в компьютерные игры? _____

14. Как часто вы уделяете время общению с ребенком, совместной деятельности, различным играм? (перечислите виды совместных занятий) _____

15. Хотели бы Вы обсудить проблему общения детей с гаджетами на родительском собрании? _____

Благодарим за участие в анкетировании!

Тексты утверждений-карточек для психологической мастерской.

<p>Некоторые компьютерные игры направлены на развитие логики и внимания, образного мышления, координации движений.</p>
<p>Компьютер позволяет лучше и быстрее освоить понятия, цвета, формы, величины.</p>
<p>Компьютер помогает развивать воображение ребёнка, моделируя совершенно новые ситуации, даже из области будущего и нереального.</p>
<p>Компьютер развивает быстроту действий и реакций.</p>
<p>Использование гаджетов формирует психологическую готовность к овладению компьютерной грамотностью.</p>
<p>Использование гаджетов вызывает у ребенка интерес к новой технике, устраняет страх ребенка перед новой техникой.</p>
<p>Компьютер развивает творческие способности.</p>
<p>Компьютерные игры полностью захватывают сознание ребёнка, воздействуют на его психику.</p>
<p>Компьютерные игры повышают состояние нервозности и страха при стремлении, во что бы то ни стало, добиться победы.</p>
<p>Содержание многих игр провоцирует проявления детской агрессии, жестокости.</p>
<p>Использование компьютера позволяет получить любую необходимую для обучения информацию в Сети.</p>
<p>Работа за компьютером и планшетом способствуют возникновению нарушения осанки.</p>

Просиживание за гаджетами способствует развитию гиподинамии.

Игры на компьютере для детей всегда доступны, бесплатны, не требуют места для их хранения.

Гаджеты мешают ребенку полноценно познавать мир посредством физического взаимодействия с предметами.

Долгое нахождение в одной позе за компьютером или планшетом приводит к перенапряжению мышц шеи и ухудшению кровоснабжения мозга.

Электронные игры развивают компьютерную зависимость - ребенок не хочет идти гулять или заниматься каким-либо другим делом, а целыми днями находится дома, при малейшей возможности садясь за компьютер.

Увлечение гаджетами ведет к нарушению у детей коммуникационной сферы. Ребенок начинает предпочитать виртуальный мир реальному общению, общение со сверстниками становится всё более поверхностным и формальным.

Увлечение гаджетами вызывает «дефицит концентрации», что особенно ярко проявляется в обучении и характеризуется гиперактивностью, ситуативностью поведения, повышенной рассеянностью.

Постоянное перенапряжение в кисти руки может привести к неврологическому расстройству под названием «туннельный синдром» (нарушение работы нервов запястья) - ухудшение нервной проводимости провоцирует нарушение координации движений пальцев, судороги кисти и предплечья.

Во время компьютерных игр ребенок испытывает своеобразный эмоциональный стресс. Исследования российских физиологов показали, что даже ожидание игры сопровождается значительным увеличением содержания гормонов коры надпочечников: это в свою очередь способствует формированию у ребенка повышенной возбудимости.

Смотря на монитор, ребенок моргает в 3 раза реже, чем обычно, что приводит к утомлению глазных мышц и негативно сказывается на сетчатке и сосудах. Ухудшается зрение.

ПАМЯТКА РОДИТЕЛЯМ ОТ РЕБЕНКА

«ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ДЕТЕЙ С СОВРЕМЕННЫМИ ГАДЖЕТАМИ».

Дорогие мамы и папы! Я родился в век компьютерных технологий, порой быстрее вас разбираюсь в гаджетах, но у меня очень ранимая психика. Научите меня правильно взаимодействовать с компьютером и помогите вырасти здоровым человеком.



Для этого нужно:

- ❖ Разрешать использовать мне компьютер как награду, для эффективного воспитания, в качестве поощрения на непродолжительный срок.
- ❖ Мне очень важен ваш личный пример: если вы разрешаете играть мне некоторое время в день, то и сами не должны просиживать у компьютера или в смартфоне весь вечер.
- ❖ Четко контролируйте те игры, в которые я играю, обсуждайте их со мной и участвуйте в их выборе. В них не должно быть агрессии и насилия. Познакомьте меня с развивающими играми.
- ❖ Отслеживайте любые отклонения в моем поведении после того, как я поиграл в игру. Если я стал раздражительным, возбужденным, у меня появилась бессонница, значит, было превышено время игры, либо игра мне не подходит.
- ❖ Установите специальные сетевые фильтры и специализированное ПО, позволяющее контролировать и лимитировать мое общение с компьютером.
- ❖ Научите меня соблюдать режим работы за компьютером. Объясните мне, что компьютер не право, а привилегия, поэтому проведение времени за ним подлежит контролю с вашей стороны. Однако не злоупотребляйте своим "правом на запрет", ведь "запретный плод сладок".
- ❖ Обязательно приобщайте меня к занятиям спортом, ведь у детей, увлеченных спортом, компьютерная зависимость проявляется реже.
- ❖ Поощряйте мои творческие увлечения, будь то рисование или занятия музыкой, и тогда мне не захочется проводить каждый день за компьютерными играми.
- ❖ Предложите мне другие способы времяпрепровождения. Можно составить список дел, которыми стоит заняться на досуге. Важно, чтобы в списке были **совместные с вами** занятия (походы в кино, прогулки, настольные и подвижные игры и т.д.), ведь общение с вами, дорогие родители, не заменит ни одна компьютерная игра!!!

Майорова Н.В., педагог-психолог МАДОУ «Детский сад № 377» г.о. Самара

Использованная литература:

1. Гордеева А. В. Увлеченность компьютерными играми: психологический аспект. – К. – 2004.
2. Платов А. Дети, Сеть и родители.// Мир компьютеров. – № 3. – 2004.
3. Разумова Т. Компьютерный яд. // Наука и жизнь. - № 6. - 2002.
4. Ребенок и компьютер: сб. материалов И.Я. Медведева, Т.Л. Шишова, М.Н. Миронова [и др.]; сост.: И.Я. Медведева, Т.Л. Шишова.- Клин: Христианская жизнь, 2007.
5. Шевнина О. Если ребёнок интересуется только компьютером. - М.: Эксмо, 2003.
6. Шмелев А. Мир поправимых ошибок. Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. - №3. - 2008.

Электронные ресурсы:

7. Сергеева Т. Ребенок и гаджеты: вред или польза? // Журнал «Здоровье». - № 12. - 2013. Режим доступа: http://zdr.ru/articles/elektronnue_deti