

***Консультация для родителей:
«Ребенок в цифровой среде»***

Выполнила: Пономарёва Лидия Васильевна
воспитатель I квалификационной категории

Екатеринбург
Февраль, 2025

Консультация для родителей: «Ребенок в цифровой среде»

В современный век информации человек начинает свое знакомство с такими устройствами как компьютер, планшет, смартфон уже в раннем детстве. Исследователи (Л.Ф. Обухова, Г.В. Солдатова, В.Н. Шляпников, С. Тиссерон, Е.О. Смирнова, М.В. Белоусова и другие) называют ряд объективных причин, по которым цифровые технологии стали доступны детям уже с младенческого возраста:

создание сенсорного экрана, который значительно упростило процесс использования компьютерных устройств;

поведенческие паттерны родителей и других взрослых, которые сами испытывают потребность обращаться к своим устройствам, и подають соответствующий пример подрастающему поколению;

привлекательность цифрового устройства для ребенка делает его незаменимым «помощником родителя», ведь он является универсальным средством для утешения, отвлечения и развития ребенка;

развитие индустрии развлекательного и обучающего контента для детей всех возрастов: существуют приложения для смартфонов, адресованные детям раннего возраста, от 0 до 3 лет.

Использование цифровых устройств детьми разных возрастов является предметом исследования многих отечественных и зарубежных ученых. Большой интерес вызывает вопрос, в какой степени цифровые технологии оказывают влияние на когнитивное развитие детей. Существует как минимум два подхода к решению этого вопроса. Согласно первой точке зрения (С. Тиссерон, Р. Пацлаф, М. Шпитцер, Л.И. Эльконинова, Е.О. Смирнова, М.В. Тендрякова и др.), влияние цифровых технологий на когнитивное развитие детей негативно. Эксперты считают, что компьютер становится не средством получения информации, а источником сенсорных впечатлений, потребление которых превращается в самостоятельный род занятий. Компьютерный экран все больше подменяет физическую активность, предметную и продуктивную деятельность, игру, общение с близкими взрослыми (Е.О. Смирнова). Избыточное использование цифровых технологий, особенно в детском возрасте, считают авторы, ввиду пластичности мозга, может привести к таким серьезным последствиям, как развитие так называемой «цифровой деменции» или «цифрового слабоумия», которая характеризуется, прежде всего, ограничением использования собственных умственных способностей, поскольку часть действий выполняет компьютер (М. Шпитцер). Ученые, придерживающиеся этой точки зрения, призывают не допускать внедрения цифровых технологий в повседневную жизнь детей вообще и дошкольников в особенности. При этом специалисты относят к цифровым технологиям не только компьютеры, планшеты и смартфоны, но и телевизоры, и рекомендуют педагогическому и родительскому сообществам относиться к ним с такой же осторожностью. Их основной аргумент – у детей остается меньше времени на творческие игры, исследование окружающего мира и другую деятельность, способствующую гармоничному развитию.

На основе такого понимания проблемы французским ученым С. Тиссероном была разработана программа рекомендаций для родителей и педагогов «3/6/9/12: скажем «нет» компьютерной зависимости». Эта программа включает в себя основные правила использования цифровых технологий детьми:

- ограничение времени, проводимого ребенком перед экраном компьютера и телевизора,
- возрастной порог знакомства с сетью Интернет и социальными сетями,
- виды цифровой активности, которые могут быть доступны и полезны детям в зависимости от их возраста.

Что касается дошкольников, основным видом цифровой активности для них является игра, изучению которой исследователи уделяют пристальное внимание. Специалисты приходят к мнению, что виртуальная игра не является аналогом традиционной игры, а собственно компьютер как культурный предмет не является игрушкой — это сложно устроенный «прибор/орудие», который вклинился в пространство между игроком и игрой (Л.И. Эльконинова, И.С. Григорьев).

Помимо прочего, психологи опасаются скрытых рисков при чрезмерном увлечении виртуальными играми. Е.К. Ягловской было проведено исследование среди дошкольников. Было установлено, что у детей, увлекающихся такими видами игр как квесты и аркады, показатели развития воображения значимо ниже, чем у их сверстников, не играющих в компьютерные игры вообще. Любители аркад продемонстрировали самые низкие показатели уровня развития воображения.

Одним из очевидных рисков чрезмерной цифровой активности ребенка может стать развитие компьютерной и интернет-зависимости, которая проявляется в отсутствии интереса к реальному миру и предпочтении ему мира виртуального, цифрового. Современные исследования доказывают (Г.В. Солдатова, Е.П. Рассказова), что чаще всего с этой проблемой сталкиваются подростки в возрасте от 14 лет, однако примерно 13% детей от 7 до 10 лет также склонны к интернет-зависимости. Эта проблема имеет тенденцию становиться все младше, ведь возраст приобщения к сетевой культуре снижается, а вместе с ним и возраст детей, страдающих интернет-зависимостью. Кроме того, у детей дошкольного и младшего школьного возраста еще не развиты механизмы самоконтроля, и они просто не в состоянии контролировать количество времени, проведенного за онлайн-игрой.

Однако, существует и другой подход к решению проблемы использования детьми-дошкольниками цифровых устройств (Е.В. Гуляева, Ю.А. Соловьева, Е.А. Куликова, Н.В. Белинова, В. Hoffman, Z. Genc и др.). Согласно этому подходу, компьютер может стать обогащающим элементом развивающей предметной среды, он «способствует развитию познавательной активности детей, созданию благоприятного эмоционального фона, социализации личности».

В нашей стране существуют нормативно-правовые документы, которые рекомендуют использование информационно-коммуникационных технологий на любой ступени образования, в том числе и в дошкольном образовании. К таким документам относятся: закон № 273 – ФЗ «Об образовании в РФ» и ряд распоряжений правительства, подзаконные и иные акты. ФГОС дошкольного образования предъявляет высокие требования к материально-техническим условиям ДОО: среда должна быть максимально насыщенной, что означает оснащение оборудованием и совмещение в едином развивающем пространстве традиционных игр, игрушек и современных технологий. В профессиональном стандарте педагога указано, что педагоги должны владеть ИКТ-компетенциями, необходимыми и достаточными для планирования, реализации и оценки образовательной работы с детьми раннего и дошкольного возраста. Практикующие педагоги и специалисты в области дошкольного образования, высказывают мнение, что демонстрация аудио и

визуальных материалов повышает эффективность восприятия новой информации за счет высокой интерактивности, а также возможности работать с разными типами материалов (видеофильмы, аудиозаписи, презентации и др.). По их мнению, включение цифровых технологий в педагогический процесс может лечь в основу успешного обучения в школе, благодаря устойчивой положительной мотивации и развитию познавательного интереса (Е.А. Куликова, Н.В. Белинова). Они также считают, что появление компьютерной игры в жизни ребенка может оказать положительное влияние на интеллектуальное развитие и подготовить его к жизни в информационном веке (Р.Е. Радева, Е.О. Смирнова). Правда, при этом уточняется, что такие игры не могут заменить традиционную ролевую игру, а потому должны быть ограничены и не могут быть использованы в ущерб основным видам детской деятельности: игровой и творческой и др.

Положительное влияние компьютерных игр на когнитивное развитие детей становится возможным, в том числе потому, что помимо собственно развлекательного направления, в последнее время все больше можно говорить об обучающих и развивающих играх, которые формируют и развивают у детей высшие психические функции – восприятие, память, мышление, речь. В зарубежных исследованиях точка зрения о положительном воздействии цифровых технологий на когнитивное развитие детей тоже получает поддержку. Специалисты отмечают, что виртуальная игра берет свое начало в традиционной игре, она аналогичным образом оказывает влияние на воображение и учит детей следовать определенным правилам. А после первичного ознакомления с технологиями, дети могут сами вносить свои коррективы в игру, используя опыт реальной жизни и влияя на ход и результат игры (Z. Genc). Компьютер может стать для ребенка инструментом обучения: программы и приложения могут стимулировать интерес дошкольника к приобретению таких важных навыков как чтение и письмо. При этом цифровые технологии могут стимулировать не только познавательную мотивацию, но и самостоятельность в приобретении знаний, а также развивать коммуникативные и социальные навыки детей.

Особую ценность имеет и тот факт, что при планировании и разработке игр и приложений чаще всего авторы ориентируются на детские интересы, способности и потребности развития каждого возрастного периода. Имеются и специальные компьютерные программы, предназначенные для развития, обучения и социализации детей с особыми потребностями: для ребенка, имеющего физические или психологические ограничения, цифровые технологии открывают новые возможности для развития как познавательных, так и коммуникативных навыков.

Считается, что дошкольник защищен от интернет-зависимости, благодаря своей неусидчивости и любознательности. Он всегда готов оставить цифровое устройство ради интересных занятий в реальной жизни. К тому же дошкольники предпочитают живое общение с родителями виртуальным развлечениям (Г.В. Солдатова).

С точки зрения современной педагогики нужно, чтобы взрослый, вне зависимости от того, какое внешнее средство используется для организации игры, имел возможность направлять детскую деятельность, расширяя и обогащая ее с учетом индивидуальных достижений и темпа развития ребенка. А это значит, что содержательная сторона работы с техникой должна меняться по мере того, как дошкольник овладевает новым этапом деятельности.

Член-корреспондент Российской академии образования, заведующий кафедрой психологии образования и педагогики факультета психологии МГУ имени М.В.

Ломоносова Александр Николаевич Веракса подчеркнул, что цифровая реальность сегодня - это новые возможности, но вместе с тем и новые угрозы, связанные с развитием ребенка.

«Понимание цифровой гигиены должно быть основано, в первую очередь, на понимании особенностей развития ребенка. Ребенок по своей природе социален, он рождается в семье и его развитие состоит, в первую очередь, в освоении тех культурных правил и норм, которые ему предъявляются взрослыми. Сегодня мы видим две основные сложности в чрезмерном употреблении гаджета. Во-первых, уровень содержания, который транслируется ребенку в современных приложениях, достаточно низок. Во-вторых, гаджет становится способом индивидуального времяпрепровождения ребенка, из которого взрослый, к сожалению, выключен», – сказал Александр Николаевич Веракса. Так же, он отметил, что чрезмерное «экранное время» негативно сказывается на развитии ребенка и современные дети обладают рядом эмоциональных сложностей, которые во многом являются следствием недостаточного взаимодействия со взрослыми и сверстниками. Коэффициент корреляции между временем использования гаджетов и оценкой когнитивных способностей колеблется от $-0,2$ до $-0,6$ в зависимости от возраста. Это значит, что дети, которые в дошкольном возрасте активно взаимодействуют с гаджетами, могут уступать в развитии сверстникам, этого не делающим. Позитивное влияние происходит в тех случаях, когда устройства используются в качестве культурных средств решения конкретных задач.

Исследование научных сотрудников кафедры психологии образования и педагогики факультета МГУ им. Ломоносова показало, что 89% детей проводят с гаджетом больше часа ежедневно. Это негативно сказывается на психике детей и их саморегуляции, они хуже запоминают информацию и им трудно переключаться с одной задачи на другую. При этом дети, которые не взаимодействуют с гаджетами совсем, оказываются малоуспешны в общении с другими детьми, отчасти потому что не знакомы с контентом, который интересует их сверстников. Ученые считают, что запретить использование гаджетов не представляется возможным для гармоничного развития ребенка в группе сверстников, но главная задача взрослого заключается не в том, чтобы создать ситуацию, в которой ребенок занимается самостоятельно, не мешая окружению, а в том, чтобы создать все необходимые условия для реализации детского потенциала.

Еще один нюанс взаимодействия с гаджетами — ребенок просто следует ходу игры. Например, популярные у малышей «Ми-ми-мишки: Планета творчества» для знакомства с окружающим миром, «Сказбука», которую создатели называют виртуальной няней, Thinkrolls: Kings & Queens с 228 головоломками развивают отдельные навыки, но ребенок не творит и не принимает решения. У него нет рефлексии — плохо или хорошо, он просто бежит, стараясь сделать это быстрее. А воспитание строится на рефлексии, выборе между «плохо — хорошо», «могу — не могу». Это способна дать только реальная жизнь.

Чек-лист для родителей дошкольников

- Убедитесь, что ребенок не контактирует с планшетом, компьютером или смартфоном дольше 15 минут непрерывно.
- Следите за тем, чтобы он делал это исключительно в вашем присутствии.
- Делайте выбор не в пользу приложений, которые учат его читать или считать, а пользу тех, которые развивают мышление, внимание и другие когнитивные навыки — они важнее в возрасте до 7 лет.

Методические рекомендации для родителей дошкольников

Информационная безопасность ребенка дошкольного возраста представляет собой состояние его защищенности, при котором не допускается причинение вреда его психическому, нравственному, духовному развитию. Прежде чем полностью оградить ребенка от использования медиа-продукции необходимо выяснить, какая именно информация может причинить ему вред.

Какую информацию можно отнести к негативной?

- побуждающую детей к совершению действий, угрожающих их жизни и здоровью, в том числе причинение вреда себе, самоубийство;
- способную пробудить у детей интерес и желание попробовать алкогольную продукцию, табачные изделия, заниматься бродяжничеством;
- содержащую информацию порнографического характера;
- отрицающую семейные ценности;
- оправдывающую жесткость и насилие в отношении людей или животных;
- содержащую нецензурную лексику.

Правила при использовании телевизора ребенком дошкольного возраста

1. Оказывайте детям помощь при выборе телепередач и контролируйте время нахождения дошкольника у телевизора. Общее время просмотра телевизора детьми дошкольного возраста не должно превышать 6-7 часов в неделю. Ребенок не должен находиться у экрана более получаса подряд.

2. Беседуйте с ребенком о том, что существуют запретные передачи, расскажите ему о возрастной маркировке на экране.

3. Покажите ребенку разницу между отечественной и зарубежной телепродукцией. Составьте видеотеку с российскими мультфильмами, детскими фильмами, передачами.

4. После просмотра любого видео анализируйте с ребенком значимость увиденного, поведение и поступки героев.

5. Помогите выбрать ребенку героя для подражания. Обсудите его поведение, качества, черты характера. Спрашивайте, как поступил бы ваш ребенок в аналогичной ситуации.

6. Составьте с ребенком план по борьбе с «вредным» телевидением.

Важно! Ребенок должен сидеть точно напротив экрана телевизора на расстоянии не меньше двух метров от него.

Компьютерные технологии могут стать эффективным средством развития ребенка дошкольного возраста. Но его необдуманное использование может причинить непоправимый вред здоровью.

Используя Интернет, ребенок подвергается постоянному воздействию внешних факторов, среди которых можно выделить: технические, санитарно-гигиенические, психологические. Компьютерные игры провоцируют перевозбуждение участков головного мозга ребенка, отвечающих за удовольствие. Ребенок становится зависимым и чувствует постоянную необходимость в получении такого удовлетворения. Виртуальная реальность, с которой ребенок сталкивается в ходе игры, меняет его восприятие. Все больше дошкольников пытаются перенести в жизнь то, что увидели на экране или мониторе компьютера.

Правила при использовании компьютера и сети Интернет

1. Контролируйте, какие сайты посещают дети. Ребенок не должен использовать Интернет свободно.
2. Проговорите о правилах пользования Интернетом. Четко определите временные границы, а также сайты, которые он может посещать.
3. Не разрешайте детям распространять в интернете личную информацию (номер мобильного телефона, адрес), а также размещать фотографии.
4. Рассказывайте ребенку об опасностях, с которыми он может столкнуться в сети Интернет. Ребенок должен знать, что нельзя открывать подозрительные ссылки или файлы, несмотря на их привлекательный вид.
5. Объясните ребенку, что нельзя открывать файлы, полученные от незнакомых людей, так как они могут содержать негативную информацию либо вирусы.
6. Установите на компьютер (планшет) антивирусную программу, средства фильтрации входящего контента. При необходимости подключите «родительский контроль».
7. Изучайте технологические новинки, например, фильтрующие вредоносные программы.
8. Устанавливайте на компьютеры только те программы, которые необходимы членам вашей семьи. Каждые полгода проверяйте настройки, чтобы убедиться, что программное обеспечение не требует обновлений.
9. Просматривайте историю посещений Интернет-ресурсов на смартфоне, планшете, компьютере, чтобы знать какие сайты посещал ребенок.
10. Составьте список полезных и безопасных ресурсов, которыми может пользоваться ребенок.

Уважаемые родители!

Каждый взрослый человек является членом информационного сообщества. Родители же в первую очередь несут ответственность за будущее своих детей. Поэтому необходимо выбрать такие меры, которые бы максимально обезопасили информационную среду для дошкольников. Необходимым условием является систематическое взаимодействие детского сада и семьи по вопросам обеспечения безопасности детей.