

*«Риски трансформации  
личности дошкольников в  
условиях  
погружения в цифровое  
пространство»*



*Подготовила: Рудковская Анастасия Александровна  
Воспитатель первой квалификационной категории МБДОУ  
Шрубчевский детский сад комбинированного вида «Дельфин»*

В настоящее время окружающее **цифровое** пространство стало неотъемлемой составляющей жизни ребенка. Источником формирования представлений ребенка об окружающем мире, общечеловеческих ценностях, отношениях между людьми становятся не только родители, социальное окружение и **образовательные организации**, но и медиаресурсы. Для современных детей познавательная, исследовательская, игровая деятельность с помощью компьютерных средств является повседневным, привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний и впечатлений.



Государственная программа Российской Федерации «*Развитие образования*» на 2018 — 2025 годы включает в себя приоритетный проект «Современная **цифровая образовательная среда** в Российской Федерации», который нацелен на создание возможностей для получения качественного **образования** гражданами разного возраста и социального положения с **использованием** современных информационных **технологий**.

В соответствии с Федеральным законом «*Об образовании в РФ*» **информационно-образовательная среда** включает в себя электронные **образовательные ресурсы**, совокупность информационных и телекоммуникационных **технологий**, соответствующих **технологических** средств и обеспечивающих освоение обучающимися **образовательных** программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Организация современной **цифровой** среды в ДОО способствует реализации ключевых принципов, целей и задач Федерального государственного **образовательного стандарта дошкольного образования**. Дошкольники, знакомясь с компьютерными **технологиями** и узнавая их возможности, испытывают интерес, удивление и радость от общения с ними. Интерактивные обучающие игры дают возможность организовать одновременное обучение детей, обладающих различными способностями и возможностями, выстраивать **образовательную** деятельность на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка. **Цифровые технологии** являются эффективным средством для решения задач развивающего обучения и реализации деятельностного подхода, обогащения развивающей среды ДОО. В процессе решения виртуальных **образовательных** задач у детей развиваются творческий потенциал, инициатива, любознательность, настойчивость, трудолюбие, ответственность, что является целевыми ориентирами **ФГОС дошкольного образования**.

Одно из главных условий внедрения информационных технологий в ДОУ :

- с детьми должны работать специалисты, знающие **технические** возможности компьютера, имеющие навыки работы с ними, четко выполняющие санитарные нормы и правила **использования компьютеров**, владеющие методикой приобщения **дошкольников** к новым информационным технологиям. Применение информационных технологий на занятиях в ДОУ позволяет преодолеть интеллектуальную пассивность детей на занятиях, даёт возможность повысить эффективность **образовательной** деятельности педагога ДОУ.



Download from  
Dreamstime.com  
The software used cannot protect the file for promotional purposes only.

44-405/787  
Pixelart | Dreamstime.com



Для безопасного использования цифровых технологий в дошкольном образовании необходимо учитывать требования к использованию технических средств в организации обучения дошкольников. Требования СанПиН 2.2.2./2.4.1340-03; 2.4.1.3049-13

## **Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы (СанПиН 2.2.2./2/4/1340-03)**

Детям до 3 лет не следует разрешать пользоваться компьютерами, это для них слишком высокая эмоциональная и зрительная нагрузка.

Дети 3-7 лет должны находиться у экрана не более 15 минут в день. При этом компьютерные игровые занятия рекомендуется проводить не чаще двух раз в неделю и обязательно завершать их гимнастикой для глаз.

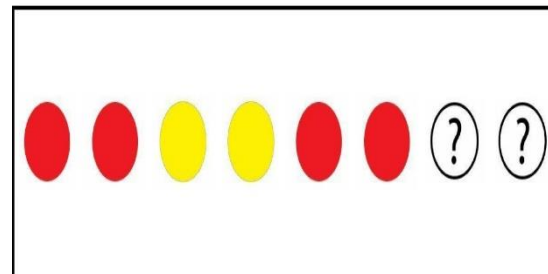
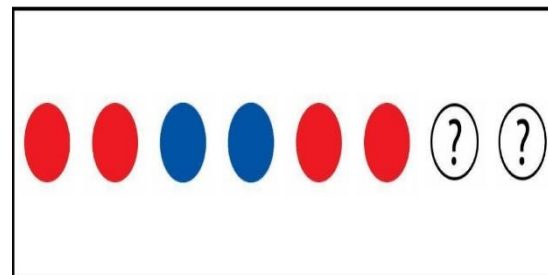
По моему мнению, компьютерные технологии расширяют возможности в преподнесении развивающего и дидактического материала, повышает привлекательность содержания материала. Активизируется внимание и повышаются навыки самостоятельной работы. Цифровые технологии можно включить во все виды детской деятельности.

Дети с удовольствием выполняют интерактивные задания, упражнения, усваивая и закрепляя пройденный материал.

В работе можно использовать такие игры как: «Четвёртый лишний», «Найди букву», «Классификация», «Продолжи ряд». И.т.д.



Pattern Cards AAB - Finish the Pattern




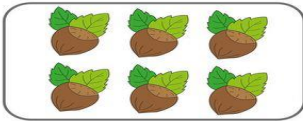
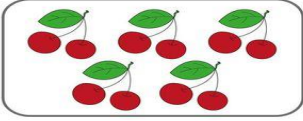
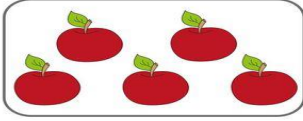
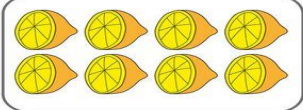
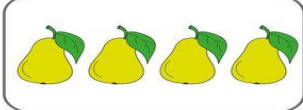
Например, в занятиях по математике предлагаются различные задания: (ориентировка на плоскости, раскладывание чисел на два меньших, равенство. И т.д.)

Работа по развитию звуковой культуры речи, обучению грамоте, становится более эффективной, когда ребенок является активным участником процесса, это ему позволяет лучше запоминать новый материал. Такие задания: как составление предложений по схемам, по картинкам, выполнение звукового анализа слов.

Так же, можно совершать виртуальные экскурсии - это еще один дополнительный способ посетить необычные и уникальные места, совершая виртуальное путешествие.

?

> < =

	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	





В свете требований ФГОС ДО особую значимость придаю **самостоятельной деятельности детей**: здесь они рисуют, конструируют как по образцу, так и по своему замыслу, проходят лабиринты и т.д.

Используя в работе ИКТ мы должны помнить главную заповедь «**НЕ НАВРЕДИ!**». Каждое занятие должно быть дозировано по времени, составлено с учётом возрастных особенностей детей, и включать в себя физические и динамические паузы, зарядку для глаз.

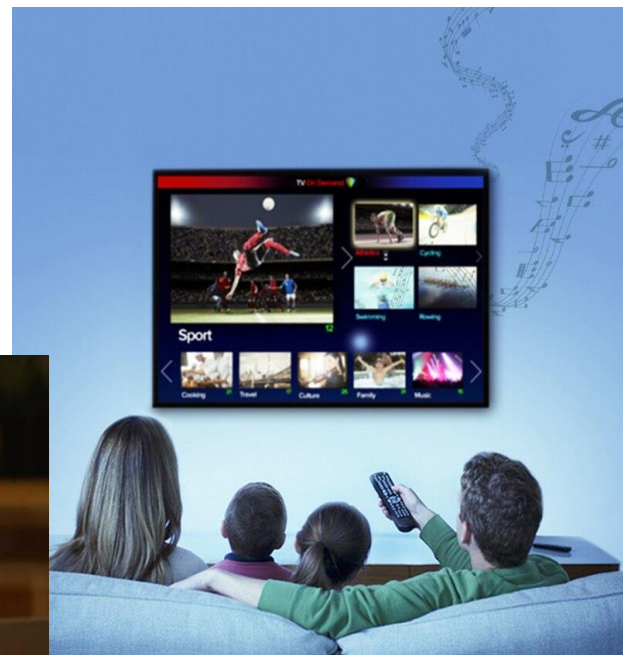


Но к сожалению в наши дни, в повседневной жизни экран очень часто подменяет живое общение ребенка с родными: бабушкины сказки, и мамины колыбельные, и игры со взрослыми, и спорт, и многое – многое другое. Кажется бы, ребенок не капризничает, не требует родительского внимания к себе, сидит дома, узнает с помощью гаджетов что-то новое, приобщается к современной жизни, управляя электронными устройствами...

Однако такое безобидное, на первый взгляд, увлечение детей «экраным» времяпровождением очень быстро может обернуться и для ребенка, и для его близких весьма плачевными последствиями.



По данным Института социологии РАН, более 60% родителей проводят досуг с ребенком перед телевизором или компьютером, у каждого десятого ребенка все свободное время проходит у экрана.



Особого внимания со стороны взрослых требует увлечение дошкольников компьютерными играми с сюжетом. Именно они способны сформировать у ребенка устойчивую психологическую зависимость, привести к дезадаптации и нарушениям его психики.



Сейчас уже известно, что планшеты, смартфоны и игровые консоли являются одной из форм цифрового наркотика. Недавние исследования мозговой активности показывают, что эти гаджеты негативно влияют на лобную долю коры головного мозга. Она контролирует дофаминовую систему (это система награды за игру и т.д.), отвечающую за вознаграждение, внимание, кратковременную память. Примечательно, что такое же воздействие на мозг имеет кокаин.



Сотни клинических исследований показывают, что гаджеты увеличивают **депрессию**, вспыльчивость, агрессию и могут привести к психотическим последствиям, при которых игрок теряет связь с реальностью.



Большинство проблем связано с количеством стимулов, которые предлагает нам устройство, потому что именно эти гаджеты дают человеку возможность обрабатывать несколько действий в одном случае. **Следовательно, мы избавляемся от необходимости обрабатывать информацию самим.**

Скажем так: в отличие от матери, читающей историю ребенку, рассказанная на смартфоне история в одно мгновение передает слова и картинки молодому читателю. **Дети, которые следят за историями на своем смартфоне, становятся ленивыми, потому что думают за них и, как результат, их собственные когнитивные мышцы остаются слабыми.**



Нужно понимать, что все виртуальные игры специально делаются очень интересными, зрелищными, захватывающими. В этом-то и кроется гигантская приманка.

Иногда в реальных жизненных ситуациях ребенок продолжает действовать будто бы исходя из личности героя компьютерной игры. В его сознании стирается грань между добром и злом, он становится жестоким. Проливается ли в игре чья-то кровь, убивает или ранит своего соперника персонаж, которым управляет дошкольник, — все это не пугает его, не заставляет переживать и сочувствовать. Вот почему в обычной жизни современные дети чаще агрессивные и черствые.





**Предупреждающие знаки, на которые нужно обратить внимание и начинать исправлять ситуацию.**

Ребенок много времени проводит за экраном компьютера, телевизора, планшета и прочих электронных устройств, поглощен этим занятием.

Постоянно требует поставить ему мультики или смотрит **все подряд**.

«Выключается» из реального мира, становится рассеянным и несобранным. Постоянно старается улучшить момент, чтобы включить компьютер, планшет или телевизор.

Перестает слушаться родителей (напряжение в отношениях между ребенком и взрослыми нарастает).

Постоянно просит скачать новые игры или делает это сам.

Перестает проявлять интерес к обычным играм, прогулкам, творческим занятиям.

Отказывается от приема пищи, чтобы не отрываться от компьютера, телевизора.

**При бесконтрольном проведении времени за монитором у ребенка могут появиться следующие проблемы со здоровьем:**

- ухудшение зрения (слизистая оболочка глаз страдает от сухости);
- ухудшение осанки;
- головные боли;
- симптомы хронической усталости;
- нарушения сна и аппетита.



Что мы можем сделать? Оказывается, очень много. И это не так уж сложно и трудновыполнимо:

- установить обеденную зону как «зону без устройств»,
- определить день без светящихся экранов,
- объявить Интернету тайм-аут (отключите его во всем доме на несколько часов и не пользуйтесь сетью сами),
- установить территорию зарядки, чтобы дети не брали свои устройства с собой в кровать,
- выделить определенные дни для пользования гаджетами.



**Поэтому давайте начнем с себя и, будучи взрослыми, образованными, организованными и способными к саморегуляции людьми, будем сами следовать простым правилам эксплуатации своих устройств: поставьте лимит на приложения, в которых больше всего тратите времени, отключите уведомления и не дергайтесь каждый раз, когда кто-то поставил вам лайк, проверяйте почту систематически, а не спонтанно, убирайте телефон за час до сна и не включайте его час после пробуждения.**

## Как взрослый может оградить ребёнка от этой зависимости?

- Важен личный пример родителей;
- у ребенка должно быть увлечение, хобби, не связанное с компьютером;
- поддерживайте общение ребенка со сверстниками;
- все должно быть спланировано так, чтобы не оставалось свободной минуты;
- используйте компьютер как награду;
- важно четко контролировать те игры, в которые играет ребенок;
- установите специальные цифровые фильтры и специализированное программное обеспечение для контроля.



**Вывод:** мультимедийное оборудование является эффективным техническим средством, при помощи которого можно значительно обогащать развивающий процесс, стимулировать индивидуальную деятельность, развивать познавательные процессы детей и расширять кругозор, воспитывать творческую личность, адаптированную к жизни в современном обществе.

Педагогу в свою очередь необходимо научиться пользоваться компьютерной техникой, владеть информационными технологиями и умело применять полученные знания и навыки для повышения качества образовательного процесса. Для педагога цифровые технологии - это уже не роскошь – это **НЕОБХОДИМОСТЬ**.

И нужно помнить: цифровые технологии — это всего лишь инструмент для работы, а для всего остального есть человек. Общение с ним, конечно, не всегда бывает простым, но это отличный тренажер для нашего мышления.



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ !**



**БУДЬТЕ ЗДОРОВЫ,  
ПОЧАЩЕ УЛЬБАЙТЕСЬ!**