

Оградите дошкольников от смартфонов. От них страдает детское воображение.

Консультация для родителей

Неумение переворачивать страницы книжек и стремиться увеличить картинки на бумажных листах не такое уж редкое явление в детских садах. Малышам привычнее планшеты и смартфоны, чем классические издания в переплёте.

Использование ребёнком дошкольного возраста смартфона и планшета допустимо для 8 из 10 родителей. Для чего гаджеты детям, которые ещё даже не умеют читать? 82 % детей играют в игры, 14% смотрят различные мультфильмы, 4% слушают музыку. Статистика показывает, что 50% дошколят наедине с электронными устройствами проводят до 6 часов в неделю, а 17% ещё больше.

Доцент МГППУ Екатерина Клопотова рассказала об изучении познавательных процессов детей, которые привыкли играть на различных устройствах. Оказалось, что если ребёнок всё свое свободное время проводит перед экраном гаджета или его в этом не ограничивают родители, то у него будет плохое восприятие, внимание, воображение, наглядно – образное мышление. Самые высокие показатели познавательных процессов у детей, которые общались с электронными устройствами не более 6 часов в неделю. Но и они проигрывают по уровню развития воображения тем, кто вообще не проводит время с гаджетами.

Учёные Московского государственного психоло – педагогического университета попытались определить, что для детей эффективнее: привычные кукольные домики, деревянные кубики и прочитанные голосом сказки или информация с планшета. Как общаться с виртуальными предметами ребёнок усваивает быстро, но у него не формируются связи между изображением и ощущением предмета, издаваемым им звуком.

«Или возьмём виртуальную картинку кукольного домика: комната, мальчик сидит на диване, кошка – на подоконнике, мама готовит ужин... Нажал на кошку – она замяукала, нажал на часы – они стали тикать. Такая картина для ребёнка – ограниченное пространство, здесь нет продолжения истории, нет рисков, мама с мальчиком не пойдут в магазин, кошка не разобьёт любимую вазу», - написало издание «Российская газета»

По мнению учёных, компьютерные игры мешают развитию многих видов деятельности, не дают права на ошибку.

В эксперименте со сказками тоже получились интересные результаты. Дети могли выбрать, прочитает ли им повествование взрослый человек или же расскажет,

покажет электронное устройство. В планшет загрузили программу, позволяющую останавливать рассказ, выделять какой – то эпизод, внимательно рассматривать персонажей и «оживлять их».

Оказалось, что все дети делятся на три типа. Первым было интересно экспериментировать, перемещая изображения. Вторые – «аниматоры» - раскрашивали цветы, внимательно всматривались в эпизоды, пролистывали одни сцены и уделяли много времени другим. Третьим нравилось продвигаться вперед, входить в игру. Но все три типа мало обращали на содержание сказки.

Мне, как музыкальному руководителю, так же очень заметны все недостатки воображения детей, увлекающихся смартфонами и планшетами. Прослушивая музыкальные произведения, дети не могут определить характер музыки, т. к. не погружаются в суть. Для ребят, которые «любят» гаджеты вся музыка проходит поверхностно. И слыша музыку, они её не слушают, не понимают. Не говоря уже о том, что бы по – фантазировать под музыку, придумать историю или «раскрасить» произведение разными цветами, в зависимости от настроения музыки.

