Безопасный интернет для детей

Педагог-психолог Селиванова Наталья Борисовна

# План доклада:

# Особенности развития общения ребенка раннего возраста;

# Особенности развития общения ребенка в дошкольном возрасте;

# Киберсоциализация или социализация;

# Что опасного может встретить ребенок в киберпространстве?

# Мифы о киберсоциализации;

# Гаджетозависимость, как исправить ситуацию.

#  Опасность физиологического развития с гаджетами;

# Рекомендации родителям по безопасности в интернете.

# Особенности развития общения детей раннего возраста

# Рекомендации родителям по безопасности в интернете.

# В раннем возрасте ребенок знакомиться с сигналами общения – жесты, эмоции, движения. Учиться распознавать эти сигналы т.к. его общение в основном строится на эмоциональной связи с близкими взрослыми.

# В раннем возрасте самым значимым для развития ребенка, является эмоциональное развитие.

# На первом уровне развития – младенец активно ищет материнскую защиту. Развивается воздействие со средой.

# На втором уровне круг предпочтения расширяется, входят другие близкие люди. Ребенок склонен повторять действие доставляющее ему удовольствие. Повторение за взрослым звуков, ритмизованных слогов и далее слов (в этот период важен ритм режима, постоянное общение с взрослыми, важен голосовой контакт)

# На третьем уровне развития – развивается сенсорное поле (ощущения, изучаются предметы). Появляются препятствия, ограничения, проявляет и встречает эмоции как положительные, так и негативные. Преодоление барьера является основной целью и смыслом многих действий, здесь важна спонтанная активность. Ребенок через общение усваивает различные формы запретов.

# Особенности развития общения в дошкольном возрасте

# Четвертый уровень – это уровень управления своим поведением и поведением «другого» на основе эмоциональной информации. Расширяется способность игрового контакта с другим человеком, ребенком.

# Общение – это сложный процесс взаимодействия, который заключается в обмене информации, а так же в восприятии и понимании партнерами друг друга.

# Пятый уровень – овладение собственными переживаниями. У дошкольника общение постепенно начинает носить деловой характер. Они пытаются встроиться в контекст ситуации, организовать совместную со взрослым деятельность и общаться с ними по ее поводу.

# В дошкольном возрасте начинается интенсивное общение со сверстниками.

# Ведущая деятельность ребенка в дошкольном возрасте

# Игра является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте.

# Ведущая деятельность возрастного периода неразрывно связана с центральным психологическим новообразованием. Центральным новообразованием этого периода является воображение.

# Воображение позволяет ребенку утвердиться в собственной деятельности, реализовать этот путь к началу самостоятельности (через создание воображаемой ситуации). Направление на совместную жизнь с взрослым (через особое содержание игры).

# Все основное закладывается в ребенка до 5 лет

# Это происходит с любящим и близким взрослым.

# Это базовое доверие к миру, любовь к себе.

#  Формируется своя собственная среда развития.

# Л.С. Выготский: «Источник психического развития находится не внутри ребенка, а в его отношении с взрослыми. Мир обретает для ребенка тот смысл, который передает для него близкий, любящий человек. Условиями усвоения культурно-исторического опыта становится собственная активность ребенка и общение его со взрослыми»

# Среда проживается и переживается каждым ребенком по-своему, создаётся уникальная «социальная ситуация развития».

# Какие будут результаты сокращенного общения с близкими:

# Результаты обследования показывают, что родители общаются с ребенком 10 минут в день.

# Сознательно сокращая общение с ребенком, мы предоставляем его гаджетам и ТV, тем самым отдаляем от себя детей. Дети привыкают к тому, что родители - источник финансирования . В старости таким детям родители будут не нужны.

# Так что же сначала социализация или киберсоциализация?

# Дошкольник имеет свою деловую активность. Бывают взрослые балуют ребенка, чрезмерное баловство вредно. Ребенок часто выступает инициатором общения, родитель должен отвечать на данную инициативу. И если присутствует деловая инициатива от взрослого, деловая инициатива от ребенка - тогда наступает общение. После 3-х лет присутствует большая потребность в общении, и без него ребенок не социализируется, не развивается. В настоящее время киберсоциализация выходит на первый план, то социализация ребенка не формируется. Общение серьезно нарушается.

# По результатам исследования выявлено:

# Дети без гаджетов более активны, более эмоциональны, более деятельны!!! Они проявляют активное исследование окружающего мира, познавательное развитие. У данных детей больше оптимизма - богаче эмоции.

# У детей с гаджетами отмечается эмоциональная глухость. тревога выявлена больше. Больше всего неуверенность показали дети, которые максимально находятся с гаджетами.

# Дети проводящие много времени с гаджетом – это дети с гаджетозависимостью. (Людмила Бахадина).

# Уходит игра по правилам. Функция игры с правилами это формирование учебной функции, которая ведет к умению обучаться по правилам педагога.

# У гаджетозависимого ребенка много пробелов и нарушений в сфере реального общения со сверстниками, взрослыми.

# Важная характеристика этого возраста у детей с гаджетозависмостью – уходят 1000 почему. Дети перестают задавать вопросы.

# Потому, что не развивается мыслительная деятельность. Так как ребенок, задавая вопрос: «Почему?» проделывает очень большую мыслительную работу. А с гаджетами он потребляет информацию, ему не нужно понимать.

# Нужны ли ребенку проблемы для его развития?

# А почему такое случается, что у ребенка нет проблем?

# Потому что сейчас родители стараются обеспечить такую беспроблемную среду: у ребенка проблемы - ему дали гаджет, плохое настроение - ему дали гаджет, не знает чем заняться - ему дали гаджет. Родители не замечают за собой как это происходит. А ребенок не учится решать проблемы. Это тормозит развитие мышления. Сейчас часто говорят, что не развито понятийное мышление, а о критическом мышлении и говорить не приходится.

# Что опасного в киберпространстве может встретить ребенок?

# Психотравмирующую информацию не соответствующую возрасту;

# Ужасные картины, пугающие ребенка;

# Общение, которое будет диктовать выполнение определенных нежелательных действий;

# Общение, которое способствует выкладывать конфедициальную информацию посторонним;

# Кодирующую информацию (25 кадр) и др.

# Информацию агрессивного характера.

# Мифы и заблуждения родителей детей дошкольников

|  |  |
| --- | --- |
| МИФ | РЕАЛЬНОСТЬ |
| Развивающие игры в гаджетах для дошкольников очень полезны | Польза- только свободное время для родителей |
| Развивающие игры протестированы специалистами | Развивающие игры – это маркетпнг, сертификацию специалистов проходят единицы |
| Ребенку в играх в гаджетах очень интересно | В них часто используются яркие краски на столько завышен стандарт, что возвращаясь в реальный мир, ребенок не может в нем находится. Ему он кажется блеклым. |
| Увлечение развивающими играми в гаджетах, компьютере старт зависимости. |

# Гаджет замещает работу мозга

|  |  |
| --- | --- |
| гаджет | мозг |
| видеоряд | Способность синтезировать образ реальности |
| Навигатор 3D игры | Пространственные представления |
| Фото, видеозапись | Умение запоминать эмоциональный образ и события |
| Управление персонажами в игре | Управление собственным телом |

#  (журнал «Психолог детского сада)

# Что важно знать родителям дошкольника:

# Речь – важнейший механизм мышления ребенка, пока ребенок полноценно не заговорил, его нельзя знакомить с гаджетом, чтобы он не стал исключительно «гражданином видеокультуры».

# Чтение один из важнейших инструментов познавательного развития. Обучение чтению требует очень больших усилий от ребенка. Поток информации через видео гораздо проще, поэтому интересней. Пока человек научится читать и получать отдачу от чтения – должно пройти время! Это время нужно забрать у гаджета.

# Причины быстрого закрепления гаджетозависимости у дошкольников

# У ребенка дошкольника высокий познавательный интерес, который начинает локализоваться в виртуальной реальности;

# У ребенка нет фильтров, нет критики;

# Ребенок может не чувствовать насыщения и усталости;

# Слабо развитая волевая регуляция

# Чем гаджет вреден для ребенка

# Дети не умеют себя занять чем-то интересным

# НЕ формируется воля

# Отсутствие скуки

# Скука – это переработка информации

# Родителям надо знать:

# Родитель главный авторитет для ребенка, ребенок дошкольник готов его слышать и слушаться;

# В дошкольном возрасте ребенок копирует все действия взрослого (если родитель «любит экран» больше чем ребенка, ребенок делает то же самое);

# Ребенок «запечатлевает» состояние расслабления взрослых в то время, когда они ему включают экран – дети прекрасные манипуляторы;

# Правила экранного времени устанавливают родители;

#  Экранное время – это легкий десерт.

# Рекомендации родителям дошкольников:

# Сначала с раннего детства научить играть самим с собой, далее играть с родителями, детьми, хорошо читать, только потом давать гаджет / экранное время.

# Как можно позже начинать киберсоциализацию.

# Строго дозировать экранное время. Учить с самого начала иметь тайминг нахождения с гаджетами.

# Использовать доброжелательное завершение в работе с гаджетами. Если спрашивает «почему?» - объяснить.

# Родителям быть примером киберсоциализации.

# Физиологические нарушения у детей от экрана

# Электромагнитное излучение влияет на имунную, нервную, эндокринную , половую системы человека; снижение слуха происходит от большой нагрузки на барабанную перепонку и слуховой нерв; ослабление зрения наблюдается из-за утомляемости всех мышц глаза, свечение экрана нарушает аккомодацию глаз. Влияет на мозг, нарушает структуру сна. Постоянная нагрузка на глаза, всей нервной системы приводят к истощению организма и гипервозбудимости; в головном мозге слабо простраиваются нейронные связи; в позвоночнике и костной системе наблюдается минеральные плотности костей из-за снижения физической активности. (Норвежские исследования 2014г)

# «У детей, которые с раннего возраста  увлеклись компьютерными играми, выявлен новый вид заболевания – синдром видеоигровой эпилепсии. Кроме физических недомоганий, у таких детей отмечено развитие негативных черт характера: подозрительность, мнительность, враждебно-агрессивное отношение к близким, вспыльчивость», – предупреждает всех пап и мам ведущий инженер лаборатории физических факторов ГУ РЦГЭиОЗ Николай Бабель.

# *Расшифровка: Государственное учреждение Республиканский центр гигиены и эпидимиологии и общественного здоровья.*

# «В жизни наших детей появилась бомба замедленного действия. Круглые сутки ее часовой механизм тикает в домах, в школах, становясь причиной истерик, стрессов и семейных ссор. Эта бомба интернет зависимость.»

# Британский детский клинический психолог Э.Килби

#