

Интерактивная гостиная на тему «Проблема взаимодействия детей с современными гаджетами»

Краткая аннотация к сценарию.

Многие родители, замечая тот факт, что ребенок все больше и больше интересуется гаджетами, начинают волноваться, что у их чада зависимость. А когда нужно все-таки бить тревогу? Волноваться нужно, если ребенок перестает интересоваться реальностью и на все вопросы и просьбы родителей не реагирует или отвечает односложно: «Угу, ага, да». В таком случае очень важно пойти на контакт с ребенком, поинтересоваться, чем он занимается, во что играет.

Главной целью встречи с родителями является взаимное общение по проблеме, обмен необходимой информацией для успешного развития ребенка в дошкольном возрасте, сохранение его психического здоровья.

В данном сценарии выявлены положительные и отрицательные стороны взаимодействия детей с современными гаджетами, представлены острые сюжеты о негативном влиянии компьютерных игр на жизнь человека, даны рекомендации для правильного подбора и применения игровых программ с целью воспитания и развития дошкольника. Также родителям предложено ознакомиться с компьютерными развивающими играми на практике.

Актуальность проблемы.

Ребёнка XXI века не возможно представить без электронных гаджетов и Интернета. Смартфон, планшет, ноутбук и др. - неиссякаемый источник удовольствия для детей и предмет беспокойства родителей. Почему дети их так любят, не опасны ли для них кибернетические гаджеты?

Современные гаджеты значительно упростили жизнь взрослых, так как теперь им не нужно постоянно заниматься ребенком. Достаточно усадить ребенка за планшет и можно спокойно заниматься своими делами.

Гаджеты стали неотъемлемой частью всех сфер нашей деятельности. Но несут ли они в себе необходимое ребёнку развитие или больше отвлекают его от полезных занятий?

Есть два диаметрально противоположных мнения: одни родители - за, а другие категорически против. Истина как всегда посередине.

Ученные исследователи получили неутешительные результаты, изучая воздействие гаджетов на детей. В 3-4 года они способны легко управляться с сенсорным экраном, однако им трудно играть в обычные игры. Нашествие гаджетов объясняет резкий рост речевых проблем у современных детей. Частое использование планшетов, смартфонов, PSP и т.д. негативно влияет и на здоровье детей: ухудшается зрение, возникают проблемы с позвоночником, негативно сказывается на психике детей.

Поэтому именно эта тема актуальна в век современных информационных технологий, для проведения родительского собрания в ДОУ.

Цель: Расширение и углубление знаний родителей о проблемах взаимодействия детей с современными гаджетами.

Задачи:

1. Познакомить родителей с темой собрания и её значимостью.
2. Через игру «Компьютерный ринг» совместно с родителями выявить проблемы взаимодействия детей с современными гаджетами.
3. С помощью видеорепортажа «Как компьютерные игры берут контроль над человеком» показать родителям, какие психологические проблемы могут возникнуть у детей.
4. Познакомить родителей с рекомендацией для правильного подбора и применения игровых программ с целью воспитания и развития дошкольника.
5. Формировать практические навыки у родителей в развивающих компьютерных играх.

Форма работы: Интерактивная гостиная.

Участники собрания: - педагог-психолог

- старший воспитатель

- родители

Предварительная работа:

- Анкетирование родителей (Приложение 1)
- Изготовление приглашений на родительское собрание
- Опрос-интервью с детьми подготовительной группы на тему: «Как важны современные гаджеты в их жизни?»
- Изготовление памяток для родителей «Профилактика компьютерной зависимости у ребёнка» (Приложение 2)
- Составление памяток-подсказок для проведения «Компьютерного ринга»

Инструментарий и раздаточный материал:

- памятки-подсказки, проектор, видеосюжеты, ноутбуки, музыкальный центр.

План собрания:

1. Вводный этап. Приветствие родителей.
2. Основной этап. Просмотр видеороликов «Взгляд снизу» - рассуждение детей, нужны ли им компьютеры, планшеты, смартфоны. Для каких целей.
3. Игра «Компьютерный ринг».
4. Просмотр репортажа корреспондента первого канала «Как компьютерные игры берут контроль над человеком».
5. Практическая деятельность родителей. Развивающая компьютерная игра.
6. Заключительный этап. Подведение итогов собрания.
7. Рефлексия. Просмотр видео «Современные дети и гаджеты прошлого».

Сценарный план

Вводный этап.

Цель: Знакомство родителей с темой собрания и её значимостью.

- Здравствуйте уважаемые родители! Я очень рада видеть вас на нашем собрании. Сегодня мы собрались, обсудить тему: «Проблема взаимодействия детей с современными гаджетами». Во время нашей встречи мы вместе постараемся разобраться: современные гаджеты «добро» или «зло». Какие проблемы могут возникнуть у детей при взаимодействии с современными гаджетами, а в частности с компьютерными играми. По итогам предварительного анкетирования и опрос-интервью с детьми, мы увидели, что дети дома, большую часть времени проводят за играми в компьютер. Предлагаю вам посмотреть и послушать рассуждения детей и узнать, как важно для них иметь дома современные гаджеты.

Просмотр видеороликов «Взгляд снизу» - рассуждение детей, нужны ли им компьютеры, планшеты, смартфоны.

Основной этап.

Цель: Выявление через игру «Компьютерный ринг», какое «добро» и «зло» несет взаимодействие детей с современными гаджетами.

- Как мы видим компьютер, планшеты, смартфоны, и в самом деле очень необычная игрушка. Но вот вопрос: способствует ли развитию ребёнка дошкольного возраста или, напротив, сдерживает его? Существуют как сторонники, так и противники применения гаджетов в деятельности детей дошкольного возраста. А как считаете вы: можно ли и нужно ли дошкольнику общаться с гаджетами? А для этого устроим « компьютерный ринг». Для этого нам нужно разделить на две команды. За столом с красными подсказками -сторонники применения современных гаджетов в дошкольном воспитании, а за столом с желтыми - его противники. На каждом из лежащих на столе листов обозначено то или иное свойство современных гаджетов. Задача команд - выбрать нужные и, опираясь на них постараться убедить членов другой команды в истинности именно вашего мнения.

Варианты подсказок:

- * вызывает интерес к новой технике
- * развивает творческие способности
- * полностью захватывает сознание ребёнка
- * устраняет страх ребенка перед новой техникой
- * отрицательно влияет на физическое развитие детей
- * повышает состояние нервозности и страха при стремлении во что бы то ни стало добиться победы
- * формирует психологическую готовность к овладению компьютерной грамотности
- * содержание игры провоцирует проявления детской агрессии, жестокости

- * позволяет развивать воображение ребёнка, моделируя совершенно новые ситуации, даже из области будущего и нереального
- * воспитывает внимательность, сосредоточенность
- * обязывает ребёнка действовать в темпе, задаваемом программой
- * снижает интеллектуальную активность детей за счет развлекательного содержания игры
- * позволяет лучше и быстрее освоить понятия цвета, формы, величины
- * помогает овладеть чтением и письмом
- * ухудшает зрение ребёнка
- * способствует возникновению нарушения осанки
- * развивает элементы наглядно-образного и логического мышления
- * тренирует внимание и память
- * развивает быстроту действий и реакций
- * способствует развитию гиподинамии
- * воспитывает целеустремлённость

- Как видите у современных гаджетов есть и положительные и отрицательные стороны.

Один из важных факторов риска - это нагрузка на психику. Предлагаем ознакомиться с сюжетом «Как компьютерные игры берут контроль над человеком».

Просмотр видеорепортажа «Как компьютерные игры берут контроль над человеком».

- Между здоровьем и болезненным пристрастием - тонкая грань. В сюжете грань разрушена. Чтобы не довести до такой крайности, психическую нагрузку можно уменьшить. Во-первых, в работе следует делать перерывы, а во-вторых, необходимо следить за содержательной стороной работы на компьютере. Легче всего для детского восприятия статическое, крупное цветное 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, малыш напрягается сам. Всё это происходит и во время чтения с экрана текста, поэтому поиск информации в Интернете нужно дозировать. 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.

Итак, *наши рекомендации для правильного подбора и применения игровых программ с целью воспитания и развития дошкольника:*

- Прежде всего, выбирайте жанр игры в соответствии с темпераментом и склонностями ребёнка: одним детям лучше подходят спокойные, размеренные игры, другим – активные, динамические.
- Разрешайте 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.
- Продолжительность игры выбирайте в соответствии с возрастом ребёнка и характером игры. Ритм и продолжительность игры должны быть сбалансированы: если ритм игры напряжён, то игра не должна быть продолжительной.
- Не прерывайте игру ребёнка до завершения эпизода – малыш 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, физкультура, игры на свежем воздухе и др.

Описанные нами все *за* и *против* пребывания за компьютером вашим ребёнком, отнюдь не преувеличены, но и не преуменьшены. Следуя нашим советам и рекомендациям, вы сумеете создать в своей семье благоприятную и безопасную компьютерную среду. А ваши дети вырастут и здоровыми, и одновременно чувствующими себя уверенно и комфортно в мире новых информационных технологий.

- Уважаемые родители, а сейчас мы вам предлагаем поиграть в правильные компьютерные игры, которые помогают развивать внимание, память, логику детей. Предлагаем занять места за ноутбуками. (В процессе игры - музыкальное сопровождение).

- Какое впечатление произвели на вас предложенные игры?

Заключительный этап.

Цель: Подведение итогов собрания.

И так, всё дело в чувстве меры. Дело в том, что недолгое пребывание за компьютером улучшает концентрацию внимания, а чрезмерное - ухудшает. И чтобы компьютер здоровью не повредил, очень важно регламентировать время, которое ребёнок проводит за компьютером. Родителям при решении этого вопроса надо проявить, с одной стороны, настойчивость и последовательность, а с другой - преодолеть собственный соблазн отдохнуть от ребёнка, который, сидя за компьютером, не мешает заниматься домашними делами или смотреть телевизор. Чтобы предотвратить дурное влияние компьютера на детей, время занятий должно быть определено вами сразу.

- Каждому участнику я даю памятку «Профилактика компьютерной зависимости у ребёнка». (Приложение 2) Надеюсь, при соблюдении данных рекомендаций вы вместе со своим ребёнком избежите проблем, о которых мы сегодня говорили.

Рефлексия.

Просмотр сюжета "Современные дети и гаджеты прошлого".

- Благодарим за участие в интерактивной гостиной. Желаем вам, чтобы ваши дети любую жизненную задачу смогли решить сами, не прибегая к технике, а общаясь с живыми людьми.