МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №15 Г. АМУРСКА АМУРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

 Тема: «Информационные технологии в развитии детей с ОВЗ»

Презентация опыта работы

Выполнил:

Н.В.Зенгер

педагог-психолог

 МБДОУ №15 г. Амурска

Амурск 2016 г.

Содержание

Введение

Основная часть

1. Использование информационно-коммуникационных технологий в психолого-педагогическом сопровождении детей с ОВЗ.
2. Как подготовить ребенка 5-6 лет к общению с компьютером.
3. Профилактика экранной зависимости у детей с ОВЗ.

Заключение

Литература

Приложение

Введение

Проблема готовности дошкольников к предстоящему обучению в школе всегда находилась в центре внимания педагогов и психологов с тех пор, как появились общественные учебные заведения. Еще более актуальна проблема формирования школьной готовности у детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Дети с ОВЗ — это дети, состояние здоровья которых препятствует освоению образовательных программ вне специальных условий обучения и воспитания. Согласно требованиям ФГОС ДО к структуре образовательной программы дошкольного образования если в детском саду планируется ее освоение детьми с ограниченными возможностями здоровья, то коррекционная работа и (или) инклюзивное образование должны быть направлены на обеспечение коррекции нарушений развития различных категорий детей с ОВЗ, оказание им квалифицированной помощи в освоении Программы; их разностороннее развитие с учетом возрастных и индивидуальных особенностей и особых образовательных потребностей, социальной адаптации.

Группа дошкольников с ОВЗ неоднородна. В нее входят дети с разными нарушениями развития: нарушениями слуха, зрения, речи, опорно-двигательного аппарата, интеллекта, с выраженными расстройствами эмоционально-волевой сферы, включая аутистические нарушения, с задержкой психического развития, с комплексными нарушениями развития.

Диапазон различий в развитии детей с ОВЗ чрезвычайно велик: от практически нормально развивающихся, испытывающих временные и относительно легко устранимые трудности, до детей с необратимым тяжелым поражением центральной нервной системы; от ребенка, способного при специальной поддержке на равных обучаться вместе с нормально развивающимися сверстниками, до детей, нуждающихся в адаптированной к их возможностям индивидуальной программе образования. При этом столь выраженный диапазон различий наблюдается не только по группе с ОВЗ в целом, но и в каждой входящей в нее категории детей с различными нарушениями развития.

Принимая в группу такого ребенка, необходимо учитывать следующее:

1. практически у всех детей с ОВЗ часто снижен темп речемыслительной деятельности, для них характерна повышенная утомляемость;
2. у большинства детей нарушены коммуникативные навыки;
3. у многих наблюдаются такие особенности моторного развития, как :
- нарушения мелкой моторики (им трудно завязывать шнурки, пользоваться ножницами, раскрашивать, у них с трудом формируются графические навыки);
- нарушение равновесия;

 - из-за проблем зрительно-пространственной координации затруднительно участие в спортивных играх, особенно с мячом.

В связи с этим, остро встаёт вопрос о том, какими способами и средствами обеспечить ребёнку с ОВЗ оказание квалифицированной помощи в освоении Программы. Кроме того, задача педагога-психолога нашего дошкольного образовательного учреждения состоит в том, чтобы подготовить детей (в том числе и детей с ОВЗ) с достаточным уровнем психологической готовности к школьному обучению.

Особое значение для развития любого дошкольника имеет его ведущая деятельность. Ведущая деятельность – это то, что развивает психику ребёнка, т.е. его познавательные процессы, мышление. В дошкольном возрасте – это игра. Только играя может успешно развиваться дошкольник.

Игра невозможна без атрибутов, игрушек. Все мы знаем, что лучший друг современных детей – это компьютер. Компьютер – это универсальная управляемая самим ребёнком игрушка, с помощью которой он решает самые разнообразные игровые задачи.

Сегодня дошкольники проводят за компьютером достаточно много времени, что для ребёнка с проблемами здоровья недопустимо. А между тем, нередко родители только рады этому — ребенок не мешает им заниматься своими делами. Но многие ли задавались вопросом: «Готов ли он к общению с компьютером?». Эту проблему редко обсуждают, а многие родители, скорее всего, и не подозревают о ее существовании. Более того, родители обращаются к специалистам с просьбой обследовать ребенка, чтобы выяснить, готов ли он идти в школу, но не задумываются о том, как не навредить своему чаду предоставляя по первому требованию доступ к телефону, планшету, компьютеру. Между тем, похожая проблема возникает и в отношении готовности дошкольников к работе на компьютере. От чего зависит эта готовность? Можно ли подготовить ребенка к общению с компьютером? Какие функциональные возрастные особенности и возможности детского организма, определяют готовность к такой сложной самостоятельной деятельности, как овладение навыками работы с электронным носителем информации?

При приёме в 1 класс, администрация школы предлагает некоторым родителям детей с ОВЗ дистанционную форму обучения с использованием современных информационных и телекоммуникационных технологий (обучение на дому). Необходим ряд мероприятий, которые бы сформировали представления родителей и педагогов о том, как подготовить ребёнка к общению с компьютером, как не допустить экранную зависимость у ребёнка с ОВЗ.

Этими вопросами обусловлен выбор темы «Информационные технологии в развитии детей с ОВЗ».

**Основная часть**

**1. Использование информационно-коммуникационных технологий в психолого-педагогическом сопровождении детей с ОВЗ**

Информационно-коммуникационные технологии (далее – ИКТ) – совокупность методов, алгоритмов и средств обработки и передачи документированной информации. ИКТ позволяют автоматизировать информационные процессы, долговременно и компактно хранить, оперативно искать, быстро обрабатывать, продуцировать новую, передавать на любые расстояния и предъявлять в требуемом виде мультимедийную информацию (текстовую, табличную, графическую, анимированную, звуковую, видео).

К основным программам, которые могут использоваться в психолого-педагогическом сопровождении участников образовательных отношений и образовательного процесса в целом, относятся:

* офисные пакеты для работы с текстом и электронными таблицами, позволяющие подготовить большинство учебных наглядных материалов в Word, Excel, PowerPoint;
* сетевые технологии в рамках Интернета: электронная почта, телеконференции, форумы и чаты;
* широкий спектр специализированных программных средств, обеспечивающих документооборот внутри образовательной организации (электронные формы отчетов, психологических заключений, протоколов консультаций и т. п.);
* прикладные психологические программы с батареей методик и автоматизированной обработкой тестовых данных – для тестирования детей;
* мультимедийное оборудование с возможностью объемного моделирования, интерактивного письма.

В коррекционно-развивающей деятельности педагога-психолога также возможно широкое применение ИКТ. К подобным технологиям относятся компьютерные программы обучающего и развивающего характера. Их использование способствует развитию познавательных процессов у дошкольников, их интеллектуальных и творческих возможностей, а также повышению эффективности коррекционно-развивающей работы.

**Квест** (приключенческая игра) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играет решение головоломок и задач для достижения цели, требующих от игрока умственных усилий.

**Развивающие игры –** наиболее простой и доступный вид коррекции и развития способностей детей с ОВЗ, (чаще всего познавательных): логические, познавательные, развивающие и т. д. Кроме того, ряд игр можно применять при коррекции основных эмоциональных и поведенческих нарушений (агрессивности, замкнутости, страхов и др.).

В коррекционно-развивающей работе необходимо использовать отдельные эпизоды какой-либо игры, моделирующие ситуации общения, которые возможно проиграть с ребенком. В этом компьютерные игры подобны книжно-картонным материалам, но имеют ряд преимуществ: лучшую графику, интерактивность и подвижность персонажей игры. Различные эпизоды квестов, ролевых игр и стратегий содержат в себе или позволяют смоделировать любые ситуации взаимодействия.

**Развивающие психологические тренажеры.** Психологические тренажеры нацелены в первую очередь на развитие какого-то конкретного свойства, качества или навыка. Например, для тренировки внимания, мышления, восприятия. Удобнее всего использовать тренажер в процессе индивидуальной коррекционно-развивающей работы, т. к. работает с ним непосредственно сам ребенок, а педагог-психолог лишь наблюдает за процессом, контролирует правильность выполнения, помогает. Тем более что эффективность занятий от этого только возрастает.

**Коррекционно-развивающие занятия.** К ним относятся практические индивидуальные и групповые занятия, которые мы проводим с детьми в рамках коррекционно-развивающей работы, но с использованием компьютерной техники. Плюс таких занятий не только в яркости и красочности предъявляемых заданий, но и в том, что компьютер дает возможность показать движущиеся объекты, анимацию, видеоизображения и сопроводить их звуком. Конечно, занятие не сводится только к работе за компьютером. Обязательно чередование письменных заданий с компьютерными – это повышает интерес детей к занятиям и делает их более эффективными.

**Мультстудии.** Мультстудии позволяют моделировать любые ситуации взаимодействия, а также создавать собственные мультфильмы. Возможно совместно с ребенком развить сюжетную линию мультфильма, имитирующую конкретную ситуацию (например, ответ у доски). При этом созданные детьми мультфильмы не только имеют коррекционное значение, но и предоставляют богатый диагностический материал.

Например, при работе с тревожным ребенком использование мультстудии может способствовать повышению его самооценки, обучению навыкам управлять собой в конкретных, наиболее волнующих его ситуациях. Даже просто «проигрывание» фрустрирующей ситуации благодаря созданию и озвучиванию мультфильма позволяет снизить уровень тревожности ребенка-мультипликатора.

Можно предлагать детям как незаконченные мультфильмы (для продолжения с ними), так и просто темы для создания мультисторий. Играя в сюжетно-ролевую сказку и взаимодействуя с определенными сказочными персонажами, воспитанники вырабатывают модели общения и поведения, необходимые для успешной социальной адаптации.

**Психологические компьютерные программы.** Данные программы применимы в индивидуальной коррекционно- развивающей работе, для снятия физического напряжения, оптимизации умственной деятельности, снятия стресса (например, с помощью интегратора движения глаз) и т. д.

**Психологический паспорт ребенка.** Психологический паспорт – это база данных, где содержится вся информация о тех детях, с которыми уже проводилась психологическая работа. Компьютерная база данных позволяет быстро отыскать информацию на нужного ребенка по фамилии и имени. Составляется она достаточно легко и быстро с помощью программы Microsoft Access.

**2. Как подготовить ребенка 5-6лет к общению с компьютером**

Приобщение дошкольника к работе на компьютере требует специальной функциональной подготовки, что связано с его возрастными особенностями. Для этого разработаны простые, доступные, не требующие приобретения дорогостоящего инвентаря упражнения, которые могут использовать родители в домашних условиях. Качества, приобретенные ребенком с помощью тренировок, пригодятся ему не только при общении с компьютером, но и в дальнейшей жизни, особенно при обучении в школе.

Какие значимые функции необходимы для работы на компьютере?

Общение с компьютером для дошкольника не является привычным видом деятельности. Оно требует максимальной мобилизации внимания, концентрации сил. Поэтому нередки случаи, когда ребёнок с ОВЗ с трудом осваивает навык общения с компьютером и управления им, а есть и такие, кто наотрез отказывается учиться на нем работать или имеет скрытое настороженное отношение к нему.

 Скрытая настороженность к деятельности за компьютером может породить у ребенка неуверенность в своих силах, стойкое негативное отношение к компьютеру и даже страх перед ним. Подобная дезорганизация эмоциональной сферы будет отрицательно влиять на интеллектуальное развитие и здоровье.

В чем же причина появления негативизма к работе на компьютере?

Трудности, возникающие при общении ребенка с компьютером, в значительной мере связаны с особенностями адаптации его организма к новому виду деятельности. Эти особенности обусловлены спецификой развития детей данной возрастной группы. Для детей 5–6 лет характерна незавершенность морфологического (анатомического) и функционального развития всех их органов и систем, что определяет высокую чувствительность организма к любым воздействиям.

При нарушении границ выносливости к воздействующим факторам у ребенка очень легко возникают отклонения в состоянии здоровья, расстройства в функционировании различных физиологических систем.

Это убедительно доказано исследованиями адаптации шестилетних детей к систематическому обучению в школе. У части детей на первых порах возникают различные невротические реакции, изменяется эмоциональное состояние, нарушается поведение. Они становятся очень возбудимыми, на любое замечание реагируют неадекватно — плачут или ведут себя агрессивно. Постепенно в процессе адаптации детский организм приспосабливается к новым условиям: ребенок более спокойно реагирует на предлагаемые ему нагрузки, овладевает навыками учебной деятельности, которые обеспечивают не только успешность учения, но и эмоциональное и психическое благополучие.

Когда ребенок начинает общаться с компьютером, функциональные системы его организма тоже приспосабливаются к новым условиям. Чтобы адаптация была не очень напряженной и длительной, необходима определенная «зрелость» тех функций, которые обеспечивают успешность овладения этим видом деятельности.

Какие же функции особенно значимы для общения ребенка с компьютером? Чтобы ответить на этот вопрос, следует внимательно понаблюдать за его поведением и действиями. Главными проблемами любой деятельности дошкольника являются организация, внимание, способность сосредоточиться на определенное время.

На начальном этапе обучения он учится работать с клавиатурой, быстро и точно нажимать нужные клавиши. При этом ребенок периодически переводит взор с экрана монитора на клавиатуру и обратно. Но нередко приходится работать в более быстром темпе, навязанном программой. В этом случае дети испытывают затруднения в поиске нужной клавиши и допускают ошибки. Следовательно, значимыми для работы с клавиатурой будут организация деятельности и сформированность двигательных функций.

Экспериментально подтверждено предположение о том, что для успешной работы дошкольников 5–6 лет на компьютере значимы: развитие внимания, рабочей памяти, движения руки и пальцев.

Можно возразить, что полученные результаты свидетельствуют лишь о том, что работа на компьютере развивает вышеперечисленные психофизиологические качества. Совершенно верно. И вместе с тем доказывает их значимость для данного вида деятельности, потому что успешность овладения этой (как и любой другой) деятельностью напрямую зависит от уровня зрелости (готовности) значимых функций.

Ребенок рассматривает на экране предметы и объекты разной величины, переводит взор на клавиатуру и, отвлекаясь, фиксирует взор на более удаленных предметах. Следовательно, развитие его зрительной системы, испытывающей повышенную нагрузку, также особо значимо для работы на компьютере.

Занятия на компьютере связаны с решением постепенно усложняющихся пространственных и логических задач, требующих достаточно развитого абстрактного мышления, умения сравнивать, сопоставлять, анализировать, а также способности быстро мобилизовать все свои знания и навыки.

Отметим в дополнение к сказанному, что дошкольники работают с разными компьютерными программами. Работа с новой программой предполагает каждый раз иные пространственные двигательные реакции (координации) рук, связанные с управлением (нажатием на клавиши клавиатуры). Расположение «горячих» клавиш при смене программ меняется. При переходе на новую программу детям приходится запоминать предлагаемые правила управления и расположение клавиш.

Следовательно, для успешной работы дошкольника на компьютере необходим и достаточный уровень развития рабочей памяти. Более сложные программы требуют достаточного уровня развития логического и наглядно-образного мышления ребенка.

**3.** **Профилактика экранной зависимости у дошкольников с ОВЗ**

На сегодняшний день тема экранной зависимости у детей и подростков является одной из самых актуальных.

В связи с интенсивным развитием средств компьютерной и медиакоммуникации детство представителей нынешнего поколения проходит в условиях особых рисков развития. Сложность ситуации заключается в том, что детям нравится проводить время у экрана, причем нравится в превосходной степени — конструированные реальности вызывают очень сильный интерес. В ряде случаев, если в обществе, кругу общения и той среде, в которой ребенок взрослеет, принято пользоваться всеми доступными электронными средствами, экранная зависимость практически неизбежна.

Такое безобидное на первый взгляд занятие, как игра на компьютере или просмотр мультфильмов, часто устраивает не только детей, но и родителей. Ребенок не пристает, ничего не просит, не безобразничает и в то же время получает впечатления, узнает что-то новое, приобщается к современной жизни. Часто экран заменяет ребенку живое общение с родными, совместное проведение досуга, игры с родителями, спорт.

Зависимость ребенка от экрана необходимо преодолеть как можно раньше, поскольку она тормозит его нормальное развитие и может привести к таким последствиям, как неспособность сконцентрироваться на занятии, отсутствие прочих интересов в жизни, повышенная рассеянность и др. Зависимые дети лихорадочно стремятся к смене многообразных впечатлений, однако воспринимают их поверхностно и отрывочно, не анализируя и не связывая между собой. Им просто становится необходима постоянная внешняя стимуляция, которую они привыкли получать с экрана.

Компьютерные игры, в которые играют дошкольники, способны сформировать устойчивую психологическую зависимость, привести к дезадаптации и нарушениям в психике ребенка. С точки зрения психологии наиболее интересными, но в то же время и наиболее опасными для детей являются компьютерные игры с сюжетом. Здесь имеет место очень глубокий и тотальный процесс вхождения ребенка в игру, наблюдается психологическое слияние с компьютером, через какое-то время он теряет связь с реальной жизнью и переносит себя в виртуальный мир, где получает острые, яркие впечатления. Пройти игру становится для него чуть ли не смыслом жизни.

Нужно понимать, что все виртуальные игры специально делаются очень интересными, зрелищными, захватывающими. В них много такого, что цепляет и детей, и даже взрослых: подобие всемогущества, псевдоактивность, обладание виртуальными правами и возможностями — то есть наличие всего того, чего нет в реальности. 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.

То же самое касается большинства современных мультфильмов. Если ребенок помногу и бесконтрольно сидит у телевизора, последствия могут быть плачевными.

Дети с ОВЗ отличаются особой чувствительностью, возбудимостью, эмоциональностью. Экранная зависимость в большей степени губительна к их психофизиологическому здоровью.

**Признаки и последствия экранной зависимости**

Беспокоиться по поводу экранной зависимости стоит в следующих случаях:

* если 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 улучить 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;
* нарушение сна и аппетита.

Наряду с этим у него возникают проблемы в эмоциональной сфере (страхи, фобии, агрессивность), особенно если он играет в игры, связанные с насилием, «стрелялками»; наблюдаются различные виды навязчивых действий (ребенок грызет ногти, сосет пальцы, у него подергиваются какие-то части тела); имеют место психофизиологические реакции (нервный тик, энурез, заикание). В дополнение к этому у зависимых детей, как правило, возникают социальные проблемы; они испытывают трудности в общении со сверстниками, становятся замкнутыми, грубыми.

Очень важно проводить профилактику данной проблемы посредством работы с родителями. Следует отметить, что по эмоциональному воздействию обычная лекция или беседа существенно уступает мероприятию, в котором родители принимают активное участие. На выручку приходит социо-игровая технология в рамках родительского собрания, коллективной консультации, психологической гостиной для родителей, семинара-практикума и др.

Заключение

В заключение отметим: ИКТ – надежные помощники педагога-психолога в различных направлениях его деятельности с детьми с ОВЗ, их преимущества неоспоримы. Это огромный интерес детей, широкие мультимедийные возможности (хорошая графика, качественный звук, трехмерное изображение), возможность учитывать индивидуальные особенности и возможности каждого ребенка (например, индивидуальный темп деятельности, ведущую репрезентативную систему, интересы), а также интерактивность компьютерных программ и значительная экономия времени. От активности и жизненной позиции педагога-психолога, желания совершенствоваться в профессии, работать на результат, - зависит успешность процесса развития и социальной адаптации ребёнка с ОВЗ.

В коррекционной, развивающей, психопрофилактической работе следует учитывать основные принципы: использование компьютера дошкольниками не цель, а средство воспитания и развития творческих способностей ребёнка, формирования его личности, обогащение интеллектуальной сферы. Компьютерные игры должны сочетаться с традиционными играми, не заменяя обычные игры и занятия, а дополняя их, входя в их структуру, обогащая воспитательный процесс новыми возможностями. В компьютерных играх предлагаются те элементы знаний, которые в обычных условиях с помощью традиционных средств дидактики понять или усвоить трудно или невозможно. В компьютерных играх дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому особую значимость приобретает подготовленность детей. Компьютерным играм должны предшествовать игры с обычными игрушками и предметами – заместителями. Поэтапное формирование разных видов традиционных игр создаёт базу для приобщения детей к компьютерным играм.

Помимо чёткой организации развития и воспитания детей с ОВЗ, не менее важно вести работу с родителями, направленную на профилактику экранной зависимости в целях сохранения и укрепления здоровья дошкольников. В таких реалиях возможно достичь достаточной подготовки к школьному обучению детей с ОВЗ.

Литература

1. Инклюзивное образование в Европе и России:опыт, проблемы и

перспективы: Институту социальной реабилитации 15 лет: Материалы и доклады конференции/Отв. ред. Г.С.Птушкин. – Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2010. –224с.

2. Кукушкина О.И. Информационные технологии в контексте отечественной традиции специального образования. М.: Полиграф-сервис, 2004. – 327 с.

3. Методологические аспекты непрерывного образования инвалидов с

использованием инновационных учебно-реабилитационных технологий:

материалы и доклады семинара. – Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2009.

4. Организация и содержание образования лиц с ограниченными

возможностями здоровья: Материалы международного научно-практического семинара, посвящённого 15-летию ИСР НГТУ/Отв. ред. Г.С.Птушкин –Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2010. –232с. науч.-практ. конф.- Новосибирск: ИЭПМСО РАО, 2006.-С.109-119.

6. Современные формы организации и эффективные технологии обучения и реабилитации лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов: материалы научно-практической конференции с международным участием. – Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2012.

7. Специальная педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб.

заведений / Л.И. Аксенова и др.; Под ред.Н.М. Назаровой. М. 2000.

 8. Д.Ю. Соловьева Использование информационно-коммуникационных технологий в психолого-педагогическом сопровождении//Справочник педагога-психолога. Детский сад.2015.№12.

 9. М.А.Максимович Психолого-педагогическое сопровождение детей с ОВЗ// Справочник педагога-психолога. Детский сад.2016. №11.

 10. Об использовании социо-игровой технологии в воспитательно-образовательном процессе // Справочник педагога-психолога. Детский сад. 2015. № 5.

11. А.Б. Павлова Профилактика экранной зависимости у дошкольников // Справочник педагога-психолога. Детский сад. 2016. № 4.

***Приложение 1***

**Психологическая гостиная для родителей**

**Тема: «Профилактика экранной зависимости у дошкольников»**

**Цели:** проинформировать родителей о проблемах, связанных с повышенным интересом детей к телевизору, компьютеру, планшету и другим гаджетам; побудить родителей к полноценному общению со своими детьми и совместному проведению с ними свободного времени.

**Задачи:**

* активизировать родителей, подтолкнуть их к совместной работе, поиску ответов на вопросы, связанные с проблемой экранной зависимости;
* сформировать представление о негативном влиянии компьютерных игр на эмоционально-волевую сферу дошкольника;
* помочь осознать важность поддержания эмоционального контакта, проведения совместного с детьми досуга во избежание развития у них экранной зависимости.

**Оборудование и материалы:** мультимедийное устройство, мяч, заранее подготовленные карточки с вопросами, ручки, буклеты.

***Ход занятия***

**Педагог-психолог:** Добрый вечер, уважаемые родители! Сегодня мы с вами поговорим о том, как защитить детей от экранной зависимости. В последнее время многие из вас обращаются к психологам в связи с наличием этой проблемы. В данном случае под экраном мы подразумеваем телевизоры, компьютеры, планшеты, различные игровые приставки, смартфоны, айподы и прочие гаджеты. (*Далее проводится презентация для родителей.*)

**Презентация для родителей**

В наши дни экран очень часто подменяет собой живое общение ребенка с родными: и бабушкины сказки, и мамины колыбельные, и игры со взрослыми, и спорт, и многое-многое другое. Казалось 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 «экранным» времяпровождением очень быстро может обернуться и для ребенка, и для его близких весьма плачевными последствиями.

Дело в том, что подобные занятия очень затягивают ребенка и начинают тормозить его нормальное развитие: отвлекают от того, что ему действительно необходимо постичь в этом возрасте; вызывают нездоровое стремление к неосмысленному получению большого объема разноплановой информации, постоянной смене впечатлений, что негативно сказывается на его нервной системе и поведении; способствуют уходу в виртуальный мир и отрыву от реальности.

Уже возникшую экранную зависимость необходимо начать преодолевать как можно раньше. Еще более правильный путь — не доводить до ее появления.

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. В результате у детей возникает особая потребность в экранной стимуляции, которая блокирует их собственную деятельность. С появлением экранной зависимости ребенок утрачивает способность концентрироваться на каком-либо занятии, теряет интерес к получению той информации, которую дают ему родители и воспитатели, утрачивает желание овладевать теми или иными навыками, становится неусидчивым и рассеянным. Привыкнув получать постоянную внешнюю стимуляцию через экран телевизора или монитор компьютера, такой ребенок плохо читает и с трудом воспринимает информацию на слух.

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 в его психике. Увлекательные, зрелищные, яркие игры оказывают существенное воздействие на эмоциональную сферу, навязчиво вызывая у еще не сформированной личности набор одних и тех же эмоций и вытесняя ряд других, свойственных нормальному человеку; уводя человека в виртуальный мир, насыщенный исключительно острыми впечатлениями; отдаляя реальность. Пройти игру для него становится чуть ли не смыслом жизни, а под тем, чтобы стать в ней победителем, отнюдь не всегда подразумевается совершение чего-то важного, доброго, благородного, направленного на благо другим (спасение кого-либо, оказание кому-то помощи, сохранение чего-то…), практически всегда бывает наоборот (убийство кого-то, завладение чем-либо, разрушение чего-то…).

**ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ**

**Педагог-психолог:** Уважаемые родители! Приглашаю вас в психологическую гостиную. Наша сегодняшняя встреча пройдет в форме практического занятия с применением социо-игрового метода.

**Упражнение «Здравствуйте, меня зовут…»**

**Цели:** настроить родителей на взаимодействие, создать комфортную, доброжелательную обстановку, снизить напряженность.

**Упражнение-приветствие «Импульс по цепи»**

**Цели:** создание доброжелательной обстановки, сплочение.

**Педагог-психолог:** Уважаемые родители, давайте поприветствуем друг друга, передавая по кругу дружеское рукопожатие с закрытыми глазами.

Далее мы будем работать в командах. Для этого сначала рассчитаемся на «мышку», «флешку» и «планшет» и соответствующим образом поделимся на три команды под названием «Мышка», «Флешка», «Планшет». Затем каждая команда выберет себе капитана, и они подойдут ко мне. (*Далее командам раздаются листочки с заданием.*)

**Задание первое.** Команды должны:

* придумать или вспомнить часто возникающую проблемную ситуацию (лучше несколько ситуаций), связанную с игрой на компьютере, планшете и т. д.;
* сконструировать проблемную ситуацию, связанную с увлечением ребенка просмотром телепередач, и найти выход из нее;
* перечислить признаки экранной зависимости.

После обсуждения вопросов в командах капитаны приглашаются к педагогу-психологу и зачитывают ответы.

**Задание второе.** Вопросы командам:

* какие проблемы со здоровьем могут возникнуть в эмоциональной сфере, социальной сфере, сфере общения?
* сколько времени можно играть на компьютере, планшете?

**Примечание.** Время выполнения заданий — 4–5 минут.

Далее капитаны команд снова подходят к педагогу-психологу и зачитывают ответы.

**Разминка «Плюсы и минусы»**

**Цель:** снятие напряжения, обсуждение всех плюсов и минусов, связанных с использованием компьютера, планшета, игровых приставок.

**Педагог-психолог:** Уважаемые родители, предлагаю всем встать в круг. Мы с вами будем перекидывать друг другу мяч, и те, в чьих руках он будет оказываться, должны поочередно говорить: «*Экран — это плюс, потому что… Экран — это минус, потому что…*»

Под словом «экран» мы подразумеваем компьютер, планшет, мобильный телефон, игровую приставку и прочие гаджеты. (*Далее родителям предлагается снова разделиться на команды.*)

Сейчас мы с вами рассчитаемся на «родителя», «ребенка» и «педагога» и разделимся на соответствующие команды (команду родителей, педагогов и детей). Команды выберут себе капитанов, которые подойдут ко мне. (*Раздаются написанные на листочках задания.*)

**Задания:**

* **команде педагогов:** расскажите, как можно использовать компьютер, привлекая детей к полезной, продуктивной деятельности совместно со взрослым;
* **команде родителей:** расскажите, каким образом можно организовать досуг ребенка (игры, занятия, увлечения, совместные дела), чтобы это времяпрепровождение стало альтернативой занятиям с компьютером, планшетом, телевизором;
* **команде детей:** расскажите, во что бы вам хотелось поиграть, чем бы позаниматься с мамой или папой (кроме компьютера, планшета, игровых приставок).

**Примечание.** Ответы должны состоять не менее чем из пяти пунктов. Время выполнения заданий —
 4–5 минут. Капитаны снова выходят к ведущему и зачитывают свои ответы.

**Упражнение «Подарок»**

**Цели:** создание положительного настроя, позитивное завершение практической части занятия.

**Педагог-психолог:** Сейчас у вас будет возможность сделать приятное другому человеку — подарить своему собеседнику маленький презент либо большой подарок.

**Инструкция.** Далее для родителей подводятся итоги по всем заданиям, которые они выполняли в командах. Для этого используются слайды подготовленной презентации.

**Рефлексия:**

* Что нового вы узнали на этой встрече?
* Что было для вас интересным и полезным?
* Какие трудности вы испытывали?

**Педагог-психолог:** Уважаемые родители! В использовании компьютера, планшета и других гаджетов, несомненно, есть масса положительных сторон. Мы с вами рассмотрели все плюсы и минусы экрана в жизни наших детей и понимаем, что без компьютера и других средств компьютерной и медиакоммуникации современная жизнь невозможна. Хорошо, что наши дети легко и быстро осваивают компьютерную технику, а наша с вами задача заключается в том, чтобы сделать компьютер помощником и союзником в их воспитании и развитии. Делать это нужно грамотно, продуманно и дозированно. И, конечно же, мы должны уделять больше времени общению с детьми, чаще проводить с ними совместный досуг. Нужно обязательно помочь ребенку найти себе увлечение по интересам, возможностям и склонностям в спорте, музыке, творчестве для гармоничного развития.

Желаю всем вам обязательно достичь успехов в воспитании детей и чаще радоваться этому! (*В конце встречи родителям раздаются буклеты.*)

**Памятка для родителей**

**Профилактика экранной зависимости у детей**

1. Родителям необходимо являть собой пример для своих детей, ведь они обучают их жить так, как делают это сами. Если включенный в течение всего дня телевизор является фоном для времяпровождения членов семьи в квартире, если родители сами подолгу зависают в Интернете и социальных сетях или постоянно играют в компьютерные игры, то чего же ждать от детей?

2. Взрослые должны с самого начала озвучить ребенку четкие и жесткие правила пользования телевизором, планшетом, компьютером и т. п. Твердый запрет на то, что родители считают вредным для своих детей (причем не только в рассматриваемой области), — отнюдь не проявление жестокости с их стороны. Конкретные и разумные ограничения упорядочивают мир ребенка, делают его простым и понятным: четко зная границы дозволенного, он чувствует себя в безопасности.

3. Можно и даже нужно записать ребенка в кружок или секцию в соответствии с его интересами. Тогда, во-первых, у него будет оставаться меньше времени на компьютер и телевизор, во-вторых, он будет увлечен живым общением со сверстниками.

4. Периодически вместо проведения вечера у телевизора, компьютера, планшета можно устраивать прогулку или игру всей семьей в лото, игры-загадки, шашки, шахматы, конструктор и пр.

5. Компьютер можно использовать для проведения совместно с ребенком экскурсии по виртуальному зоопарку или установить полезные для развития программы. Главное, помнить, что все хорошо в меру.

6. Рекомендуется соблюдать следующие ограничения пользования дошкольником компьютером или планшетом:
• продолжительность пребывания за компьютером (использования мобильного телефона, планшета, айпода и пр.) не должна превышать 10 минут для детей 5 лет и 15–20 минут для детей 6–7 лет;
• не стоит допускать ребенка дошкольного возраста к компьютеру чаще трех раз в неделю, более одного раза в течение дня, а также поздно вечером и непосредственно перед сном;

* необходимо следить за тем, **во что играет** ребенок и **какие фильмы** он смотрит.

7. В жизни ребенка должно быть как можно больше реальных событий: забота о домашних животных, общение с друзьями, занятие спортом, общий со взрослыми досуг в будни и выходные, веселые приключения.

Успехов и удачи вам в воспитании ваших детей!

***Приложение 2***

**Комплекс упражнений для подготовки к работе на компьютере**

Начинать развитие значимых для работы на компьютере функций следует с первых же занятий, когда дети испытывают наибольшие затруднения в управлении компьютером. Сколько нужно узнать и запомнить! Изучить клавиатуру, назначение клавиш, освоить приемы управления компьютером, требующие сложных зрительно-двигательных координаций, когда необходимо точно нажимать на нужную клавишу и одновременно следить за экраном. Кроме того, ребенку приходится запоминать правила управления для разных компьютерных программ.

Понятно, что и развивать в первую очередь необходимо те функции, которые особенно значимы на начальном этапе общения ребенка с компьютером: точность и координацию движений руки; тонкие движения кисти и пальцев руки; кратковременную память.

Предлагаемый комплекс упражнений, разработанный для дошкольников и адаптированный к возможностям детского организма, поможет подготовить ребенка к общению с компьютером. Все упражнения оказывают комплексное воздействие на развитие дошкольника, но, формируя организацию деятельности, внимание, восприятие, мышление и т. п., в то же время направлены на преимущественное формирование тех функций, которые мы назвали значимыми для компьютерных занятий, а особенно на первых порах овладения компьютером.

Упражнения комплекса подразделяются на три группы:

1) развивающие главным образом точность и координацию движений;

2) развивающие преимущественно тонкие движения кистей и пальцев рук;

3) развивающие кратковременную память.

Родителям следует набраться терпения, не торопить ребенка, т. к. формирование указанных функций — сложный и длительный процесс.

Занятия следует проводить в отвечающей дошкольному возрасту игровой форме. Очень важно также, чтобы упражнения не вызывали у ребенка утомления и чрезмерного возбуждения. Содержание игр должно быть простым, интересным и эмоционально привлекательным для детей.

Приведем примеры упражнений из каждой группы, чтобы родители могли не только их использовать, но и по аналогии с ними придумывать свои варианты.

***Упражнения на развитие точности и координации движений***

Заниматься предложенными упражнениями следует не менее двух раз в неделю по 10–15 минут. Важно помнить, что детям нравятся соревнования. Поэтому если в семье один ребенок, то его «соперником» придется быть кому-то из взрослых.

«Меткий бросок». Используется напольный кольцеброс, состоящий из крестовин с четырьмя вертикальными палочками для колец.

Исходное положение: ребенок стоит прямо, рядом с кольцебросом, в руке держит кольцо. По сигналу взрослого он набрасывает кольцо на палочку кольцеброса. При точном попадании делает шаг назад и повторяет бросок с более отдаленной дистанции. При неудаче делает шаг вперед, т. е. упражнение повторяется в более легких условиях. Выполнить 6–8 бросков.

«Кегли». Используются наборы кеглей и мячей. Кегли выстраивают в ряд.

Исходное положение: ребенок сидит на ковре, ноги в стороны, в руках держит мяч. Расстояние от него до кеглей подбирается индивидуально. Прокатывая мяч по полу, ребенок должен сбить кегли. В зависимости от результата можно увеличить или, наоборот, уменьшить расстояние от ребенка до кеглей. Упражнение повторить 6–8 раз.

«Детский баскетбол». Используется деревянный куб размером 35×35 см с круглым отверстием (диаметр 14 см) на одной из граней. Можно взять крепкую картонную коробку, вырезав в ней предварительно круглое отверстие. Куб (или коробка) устанавливается отверстием вверх.

Исходное положение: ребенок стоит прямо рядом с кубом, в руках держит мяч. Нужно попасть мячом в отверстие. Если мяч точно попадает в цель, то ребенок делает шаг в сторону от куба, при неудаче остается на месте или встает ближе к кубу. Победителем считается игрок, набравший большее число очков на большем удалении от куба.

Выполняется 5 бросков двумя руками, затем по 5 бросков правой и левой рукой.

«Подъемный кран». Куб устанавливается круглым отверстием вверх.

Исходное положение: ребенок стоит слева от куба на расстоянии вытянутой руки и держит мяч в направленной вперед левой руке. Совершая плавное движение рукой в сторону куба, нужно попасть мячом в его отверстие. Если бросок сделан удачно, ребенок встает справа от куба и бросает мяч правой рукой. Сначала движение совершается при зрительном контроле, затем без контроля зрения. Упражнение повторить по 5 раз правой и левой рукой.

«Детский футбол». Сооружаются «футбольные ворота» размером 35×35 см (границы ворот обозначаются любыми предметами).

Исходное положение: ребенок сидит на ковре, ноги в стороны. Расстояние до «футбольных ворот» — 5 м (расстояние может корректироваться в соответствии с размером комнаты). Ребенок должен попасть в «ворота», прокатывая мяч по полу.

***Упражнения, развивающие тонкие движения кисти и пальцев руки***

( желательно делать ежедневно )

«Знакомство». К большому пальцу руки поочередно нужно прикоснуться другими пальцами. Можно делать несколько касательных движений подряд одним и тем же пальцем. Можно изменять темп движений (касаний), то увеличивая его, то снижая.

«Сон». Рука ребенка лежит на столе ладонью вверх. Пальцы нужно по очереди «уложить» на ладонь (пальчики «засыпают»). Когда пальцы соберутся в кулак, начинается их «просыпание»: выпрямление тоже по очереди.

Упражнения «Знакомство» и «Сон» выполняются поочередно для пальцев правой и левой руки.

«Вот и я!». Каждому пальцу руки присваивается имя персонажа сказки. Пальцы собраны в кулак. Кто-то из родителей называет одного из героев сказки. Ребенок в ответ выпрямляет соответствующий палец. Возможно появление двух и более «персонажей» одновременно.

«Молчаливые стихи». Взрослый читает стихи, а ребенок «произносит» их пальчиками. Например:

Раз, два, три, четыре, пять, —

Будем пальчики считать.

Крепкие, дружные.

Все такие нужные.

На другой руке опять:

Раз, два, три, четыре, пять.

Ребенок в соответствии со счетом (раз, два и т. д.) должен или сгибать по одному пальчику, или, наоборот, разгибать их по очереди.

Упражнение выполняется пальцами правой и левой руки поочередно.

«Опасный поворот». Это упражнение будет особенно интересно мальчикам. На листе бумаги необходимо нарисовать три машинки и для каждой — дорогу с опасными и крутыми поворотами, ведущую к гаражу. Ребенок должен провести каждую машинку в свой гараж. Сначала он проводит по линии дороги пальцем (без карандаша или ручки). Затем упражнение повторяется с помощью мягкого карандаша. При этом надо соблюдать непременное условие: не отрывать карандаш от бумаги на протяжении всего пути и не задевать края нарисованной дороги (не съезжать в кювет).

Девочкам можно вместо манипуляций с машинами предложить путешествие в «заколдованный замок».

«Конструктор». Используются любые наборы конструкторов. Ребенку предлагается собрать за определенное время модель по образцу. Правильность оценивается с учетом точности собранной модели и времени сборки.

***Упражнения, развивающие память***

Данные игровые упражнения можно проводить как дома, так и во время прогулок (желательно не реже, чем 3 раза в неделю).

«Запомни словечко». Играть лучше вдвоем с ребенком. Каждый из играющих по очереди называет одно новое слово и прибавляет его к названному до него. Далее играющие по очереди повторяют все названные слова, прибавляя к ним новое слово.

«Слушай и запоминай». Взрослый зачитывает 10 пар слов, связанных по смыслу. Ребенок должен запомнить их. Затем взрослый произносит одно первое слово пары, а ребенок, вспомнив второе слово, называет его. Взрослый подтверждает правильность ответа и переходит к следующей паре, называет первое слово из пары — ребенок вспоминает соответствующее слово и называет его и т. д. например: зима — снег, ночь — луна, мама — ребенок, елка — праздник, краски — альбом, велосипед — дорога, зоопарк — жираф и т. д.

«Непослушные картинки». Взрослый из различных предметов строит сюжетную картинку, например, дом с цветником, садом и домашними животными. Ребенок, рассматривая картинку, должен запомнить первоначальный вид, затем он на минуту выходит из комнаты (или отворачивается). Взрослый, поменяв расположение предметов, зовет ребенка, предлагает ему догадаться, что изменилось, и вернуть все предметы на прежние места.

«Хоровод». Вместе с ребенком следует построить игрушки в круг, каждой придумать имя. Взрослый обращается к ребенку:

Гости в дом ко мне пришли,

В хоровод плясать пошли.

Как зовут моих гостей?

Помоги мне поскорей!

Ребенок по кругу вспоминает имена игрушек. Затем выстраивается новый круг, и игра повторяется.

Регулярное выполнение приведенных упражнений позволит развить способности ребенка и подготовит его к работе на компьютере. Однако родителям следует соблюдать и другие рекомендации.

***Приложение 3***

**ПАМЯТКА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ**

***Как приобщать ребенка к компьютеру***

1. Не следует усаживать ребенка за компьютер только потому, что дети ваших знакомых все свободное время проводят рядом с монитором. Пусть ребенок сам решит, чем ему приятнее заниматься. Возможно, его выбор окажется более правильным и более полезным для его развития.

2. Когда ребенок только начинает знакомиться с компьютером, понаблюдайте за его поведением. Особенно важно это делать на первом этапе овладения малышом новым для него видом деятельности.

3. Приступайте к активной функциональной подготовке ребенка с первых же дней общения его с компьютером, а желательно и раньше.

4. Старайтесь, чтобы выполнение упражнений стало увлекательной игрой, и непременно участвуйте в этой игре как равноправный партнер, с удовольствием. Только в этом случае можно ожидать положительных результатов.

5. Отдельные упражнения можно выполнять во время совместной прогулки или поездки. Не упускайте любой возможности, чтобы помочь ребенку укрепить его память, развить точность движений и другие функционально важные для работы на компьютере качества.

6. Не предлагайте ребенку сразу все рекомендуемые упражнения. Следите, чтобы задания были ему по силам и не приводили к утомлению.

7. Попытайтесь подобрать свои варианты игр и упражнений, способствующих развитию значимых функций и похожих по действию на предложенные нами. Это позволит поддержать интерес ребенка к занятиям, сделать их разнообразными, нескучными и неожиданными. Привлекайте ребенка к придумыванию новых игр и упражнений. Возможно, ему будет более интересно поиграть в свою собственную игру.

8. Не все упражнения получатся у ребенка с первого раза. Ни в коем случае не выражайте недовольства плохими, с вашей точки зрения, результатами. Напротив, обсудите причину неудачи, постарайтесь ободрить маленького ученика.

9. Заведите специальную тетрадь, в которую вы будете заносить результаты выполнения отдельных упражнений, отмечать, что ребенок уже умеет делать, а что еще нет. Чаще говорите с ребенком о его успехах, о том, чего он уже достиг, чему научился.

10. Не торопите ребенка, не сравнивайте его с другими детьми! Готовность (психологическая и функциональная) организма к любой деятельности, в том числе на компьютере, вырабатывается у каждого в свое время. Учитесь понимать и поддерживать индивидуальность вашего ребенка.

***Приложение 4***

ПАМЯТКА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

***Правила работы за компьютером (для дошкольника)***

1. Ребенок может работать за компьютером не более 15 минут в день.

2. Лучше играть в компьютерные игры в первой половине дня.

3. В течение недели ребенок может работать с компьютером не более трех раз.

4. Комната, в которой он работает за компьютером, должна быть хорошо освещена.

5. Мебель (стол и стул) по размерам должны соответствовать росту ребенка.

6. Расстояние от глаз ребенка до монитора не должно превышать 60 см.

7. В процессе игр ребенка на компьютере необходимо следить за соблюдением правильной осанки ребенком.

8. После игры с компьютером нужно сделать зарядку для глаз.

9. Игровую деятельность с компьютером нужно сменить физическими упражнениями или играми.