

РИЗИКИ ТА ПЕРЕВАГИ

Користування гаджетами дітьми

Усі ми стурбовані тим, що наші діти багато часу проводять зі своїми гаджетами. Ми не можемо ніяк дійти згоди: чи це нормальне явище, чи це шкодить здоров'ю дитини. Звісно, обидві сторони по-своєму мають рацію, але хай там як, треба пам'ятати про правила! Правила мають бути всюди і про них ви дізнаєтеся далі. А також ви зможете зрозуміти, як узгодити та відстежити безліч застосунків, що нині з'являються зі швидкістю світла.

Юлія ЧАПЛІНСЬКА, старший науковий співробітник лабораторії психології масової комунікації та медіаосвіти Інституту соціальної та політичної психології НАПН України, м. Київ
Катерина ФЕТІСОВА, керівник екостудії дитячого розвитку «БОНОБО», м. Київ

Сучасна наука і техніка не стоять на місці і з кожним роком у світі з'являється дедалі більше новинок, що покликані полегшити людям життя. Можна сказати, що сучасні діти взаємодіють із такою розумною технікою майже з перших днів життя. Але все ж залишається питання, що із цим робити та як реагувати.

Поруч із побутовими зручностями є ще й сфера раннього дитячого розвитку. У науковій спільноті існує багато думок та підходів до взаємодії «дитина-гаджет». Так, французький нейропсихолог Мішель Демюрже у своїй книжці «Фабрика екранних ідіотів» популяризує постулат, що батьки за допомогою гаджетів «нейтралізують» своїх дітей, щоб ті їм не заважали, але ця зручність обертається згодом серйозною шкодою для мозку малечі. Науковець наголошує, що діти віком до 6 років, які грають з гаджетами лише 20 хвилин на день, надалі матимуть негативні наслідки загального розвитку і наводить статистику про те, що у Франції з 1999 по 2009 рік середній IQ молоді знизився на 4 бали.

За такої тенденції через 70 років люди можуть перетнути межу, за якою — розумова відсталість. Гаджети, підключені до інтернету, дають широкі можливості, проте маленькі діти не завжди вміють інтерпретувати отриману інформацію та критично аналізувати все, що потрапляє в коло їхніх зацікавлень.

Саме тому важливо не просто контролювати, що саме дитина робить, дивиться або слухає, а й обговорювати з нею отриману інформацію та формувати чіткі правила.

ОСНОВНІ ПРАВИЛА, ЯКІ МАЮТЬ БУТИ ВПРОВАДЖЕНІ В СІМ'ЯХ

Правило лімітування часу

Час, який дитина проводить протягом дня з гаджетом заради розваги, повинен бути чітко обмеженим. У період становлення та розвитку дитини від народження до двох років ми взагалі не рекомендуємо використовувати гаджети для розваг. Пристрої на цьому етапі мають виконувати радше обслуговувальну чи контрольну функцію, наприклад, радіоняні, термометр-наклейка, одяг із вбудованим монітором активності тощо.

Надалі, на нашу думку, можна використовувати гаджети як додаткові засоби розвитку дрібної моторики або для розширення кругозору, урізноманітнення навчання та закріплення основних знань. Але виключно з дорослими поряд як певними посередниками, що можуть і допомогти, і пояснити, і проконтролювати. Також ми не рекомендуємо використовувати гаджети як цифрових нянь, дозволяючи дітям самостійно обирати собі ігри, розваги, відео-контент на YouTube тощо.

Прикладом техніки для навчання або дослідження навколишнього світу можуть бути такі пристрої:

- ☀️ розумна лампа «Luminous», що керується зі смартфона (її можна використовувати для вивчення з дитиною кольорів, демонструючи різні режими та інтенсивності освітлення);

- ☀️ «Color Burst» — дошка для малювання, що є рідкокристалічним дисплеєм, на якому дитина може малювати різними кольорами, потім витирати картинки і не псувати папір;

- ☀️ інтерактивна книжка-розмальовка від «Fibrum», що не тільки допомагає у вивченні тваринного світу, а за допомогою спеціального додатку «оживляє» розмальовки у віртуальній реальності.

Сімейні правила

☀️ Правило лімітування часу

Час, який дитина проводить протягом дня з гаджетом заради розваги, має бути чітко обмеженим.

☀️ Правило безпеки

Якщо до рук дітей потрапляє новий гаджет, нова програма, гра, дитина має показати її батькам і запитати, чи можна в неї грати і чи підходить вона їй за віком.

☀️ Правило спільного дозвілля

Дошкільнята більшу частину свого часу мають проводити у взаємодії з іншими людьми, а не з гаджетами.

☀️ Правила неолюднення

Привчати дітей не говорити про свої гаджети (про роботів зі штучним інтелектом, розумні речі тощо) як про живих істот.

☀️ Правило усвідомленого споживання.

Потрібно привчити дітей аналізувати новітні технічні можливості, обговорювати їхні переваги й вади, виховувати в них позицію експерта або навіть творця.

Актуально

**Батькам
потрібно бути
пильними
й навчити
своїх дітей
чергувати види
діяльності.**

Від чотирьох років можна залучати гаджети для формування корисних звичок, таких як чищення зубів. Розумна зубна щітка («Grush» або «Kolibree»), яка сполучається з пристроями IOS та Android за допомогою програми, де дітям надано можливість пограти 2 хвилини в гру (діти мають повторювати зображені на екрані рухи).

Але водночас батькам потрібно бути пильними й навчити своїх дітей чергувати види діяльності — екранної та реальної. Оскільки саме в дошкільному віці, коли діти не мають широкого досвіду і щойно починають досліджувати світ, вони особливо вразливі щодо яскравих вражень, швидких перемог від виконання посильних завдань, а все це є у відеоіграх.

Доктор Ніколас Кардас, виконавчий директор «The Dunes East Hampton», одного з найбільших центрів реабілітації США і колишній клінічний професор Stony

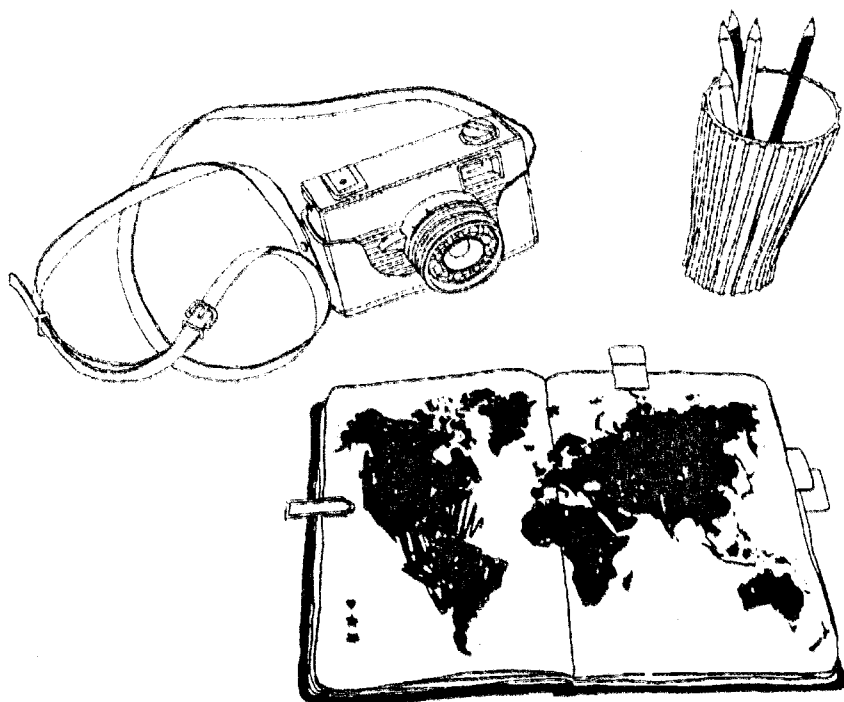
Brook Medicine, написав книжку «Сяючі діти: як залежність від екранів викрадає наших дітей — і як подолати транс», у якій описав клінічні випадки залежності маленьких дітей від екранних медіа.

Дослідник показав: якщо знехтувати профілактикою, обмеженнями й поясненнями, надалі може знадобитися складне лікування: «Справді, я виявив, що легше лікувати героїнових і метамфетамінових наркоманів, ніж загублених у матриці відеоігмерів або залежних від соціальних медіа». Лікування починається з повного цифрового очищення — немає комп'ютерів, смартфонів, планшетів, навіть виключається можливість користування телевізором. Це триває від 4 до 6 тижнів, саме стільки зазвичай потрібно, щоб перебуджена нервова система перезапустила себе.

Чесно розмовляйте зі своєю дитиною про те, чому ви обмежуєте її доступ до гаджетів. Візьміть за правило проводити якийсь час у сім'ї без будь-яких електронних пристроїв. Наприклад, Стів Джобс влаштував вільні від техніки обіди зі своїми дітьми. Форми дозвілля в цей час можуть бути різними — настільні або рухливі ігри, малювання, читання, спостереження за природою, гра на різних музичних інструментах, готування чогось смачненького тощо.

Правило безпеки

Якщо до рук дітей потрапляє новий гаджет, нова програма або гра, дитина має показати її батькам і запитати чи можна в неї грати і чи підходить вона їй за віком.



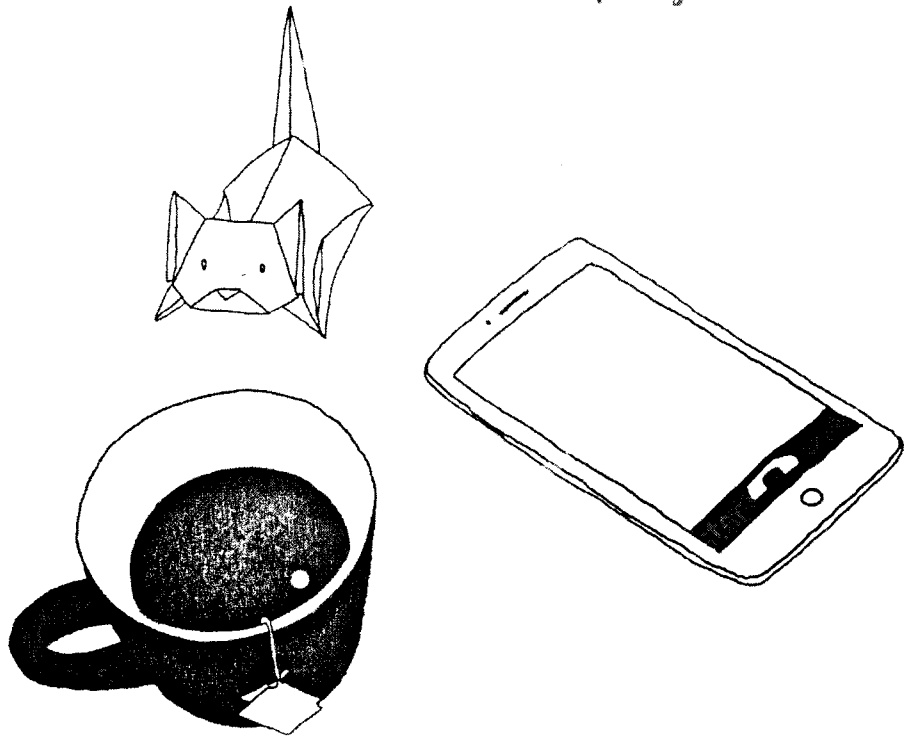
Батьки мають пояснити своїй дитині, що в користуванні гаджетами та інтернетом також існують правила безпеки, як і в повсякденному житті (не можна пхати пальці в розетку, бо може вдарити струмом; не можна торкатися відкритого вогню, бо можна обпекти пальці тощо). Наприклад, існує небезпека зламати або перепрограмувати пристрій, якщо дитина не знає, як ним користуватися, і натискає всі кнопки підряд.

В інтернеті дитина може зіткнутися з платним контентом або додатковими можливостями в іграх. Якщо телефон мамин чи татів, є небезпека оплатити цей контент через прив'язку електронного гаманця до пристрою. Багато небезпек чигають на дитину з гаджетом у руках — від економічних до сексуальних. І поки дитина ще маленька і не може чітко спрогнозувати наслідки тих чи тих дій, вона має запитувати дозволу та поради в дорослих.

Варто звернути увагу й на мережеві ігри, де в дітей можуть з'являтися нові друзі. Потрібно навчити дитину розмежовувати поняття «знайомий» і «друг», навчити тримати дистанцію та пускати до свого світу лише перевірених та близьких друзів.

Правило спільного дозвілля

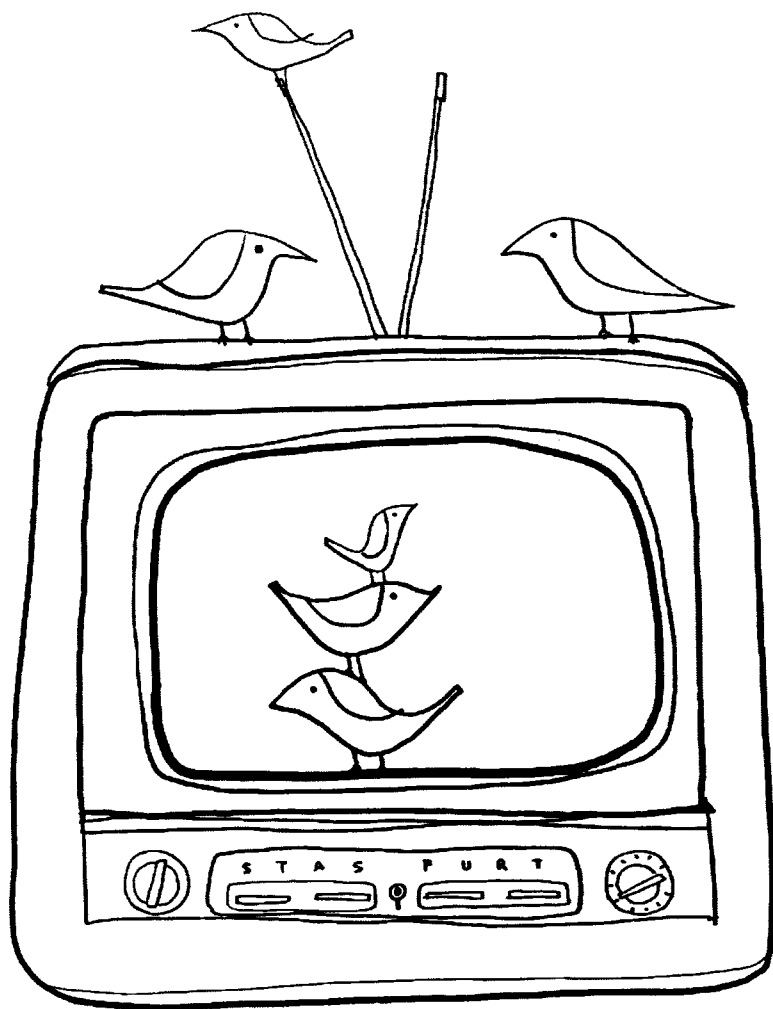
Дошкільнята більшу частину свого часу мають проводити у взаємодії з іншими людьми, а не з гаджетами. У західній науці існує підхід, згідно з яким розлади аутичного спектру розвиваються в дітей через брак навички спільної уваги, оскільки батьки часто «залипають» у гаджетах, не приділяючи своїм дітям у період їх розвитку (до року) достатньо часу та зусиль.



Батьки задовольняють виключно базові потреби дитини — у безпеці, комфорті, їжі, сні, — але для повноцінного психічного розвитку дитини з нею потрібно спілкуватися. Розвиток спільної уваги потребує двох людей, які поділяють фокус уваги щодо певного цікавого предмета чи події, дають їм означення й діляться враженнями. Наприклад, корисно казати дитині: «Дивись, це пташка, бачиш, що в неї чорні крильця й жовтий дзьобик, а тепер подивися який у пташки хвостик... Довгий? Та ні, певно короткий. А тепер порозглядаймо разом, які у пташечки лапки... Їх має бути дві...». Під час живого, емоційного спілкування дитина запам'ятовує нову інформацію в 15 разів швидше, ніж коли вона звучить з екрана.

Саме тому дуже важливо батькам дітей дошкільного віку проводити якомога більше часу у спільній діяльності, давати основні відомості про навколишню дійсність, поділяти радість від нових

Дитина віком 2 роки, яка проводить з гаджетом годину на день, подвоює ризик розвитку синдрому дефіциту уваги.



Дитина віком 4 роки, яка безконтрольно дивиться жорстокі мультфільми, у чотири рази збільшує свої шанси на поведінкові проблеми в початковій школі.

відкриттів, заохочували дослідження, але водночас дбати про безпеку. Обов'язково потрібно знайти у своєму графіку час, щоб відповісти на всі «незручні» та незліченні запитання, для того щоб діти відчували батьківську прихильність та свою власну значущість (адже вони важливіші за роботу).

Нині діти мають можливість отримувати відповіді на всі свої запитання від Siri або Аліси, але в такому разі дорослі не можуть бути впевнені в адекватності відповідей віку їхньої дитини, по-перше, та формуванні в дитини правильного розуміння навколишнього світу та соціальних правил і норм, по-друге.

Правила неолюднення

Привчайте дітей не говорити про свої гаджети (про роботів зі штучним інтелектом, розумні речі тощо) як про живих істот. Нинішні дошкільнята зростають в оточенні гаджетів, розумної техніки зі штучним інтелектом та роботизованих механізмів. Розроблені для дітей роботизовані пристрої говорять, навчені «емоційно» реагувати на дії дитини, мають привабливий вигляд — як люди або тварини, вони можуть бути компаньйонами, довідниками та вчителями.

Доктор Дженніфер Джіпсон, професорка психології й розвитку дитини в Каліфорнійському політехнічному державному університеті в Сан-Луїс-Обіспо каже, що хоча діти і знають, що роботи не живуть, не їдять, не сплять, не дихають, але водночас вони приписують їм здатність думати, мати емоції й сенсорні здібності і навіть наділяють їх магічною силою. Олюднення у свідомості дитини гаджетів або роботів може призвести до того, що діти будуть вбачати в них (замість живих людей) об'єкти для власної прив'язаності, що надалі може призвести до руйнування емоційних прив'язаностей та віддалення людей одне від одного, оскільки з гаджетами буде набагато спокійніше та комфортніше, ніж із людьми.

Саме тому потрібно стежити за власними словами, пояснювати, що гаджети та роботи — це не живі істоти, що вони не можуть відчувати емоції, але можуть їх імітувати, привчати дітей не говорити про гаджети так, наче вони живі.

Правило усвідомленого споживання

Потрібно привчити дітей аналізувати новітні технічні можливості, обговорювати їхні переваги й вади, виховувати в них позицію експерта або навіть творця. Ми рекомендуємо батькам разом із дітьми проводити час за створенням роботизованої техніки. Нині існує багато різних варіацій конструкторів саме для дошкільнят, наприклад, Magnetic Building Blocks Toy Set (з блоків можна створювати автомобілі, мотоцикли та вантажівки); робот-цвіркун на сонячних батареї до LEGO Mindstorms зі спеціальними датчиками, якого треба програмувати.

Такі практики допомагають дитині не тільки розвинути логічне та просторове мислення, здобути знання з інженерії та математики, а й зрозуміти, що вони можуть контролювати ці інструменти, що люди створюють та програмують роботів. А це значить, що люди розумніші за штучний інтелект.

Окрім творення, важливою є позиція експерта. Нехай діти під наглядом дорослих розбираються, як працює той чи той гаджет, придумують, які ще функції він може виконувати, окрім зазначених розробниками, до чого він ще придатний. Можна навіть нафантазувати абсолютно незвичне застосування й обґрунтувати, чому саме це було б можливо. Такий підхід не тільки формує в дітей науковий інтерес та розвиває увагу, він також тренує логічне мислення та навчає аргументувати свою позицію.

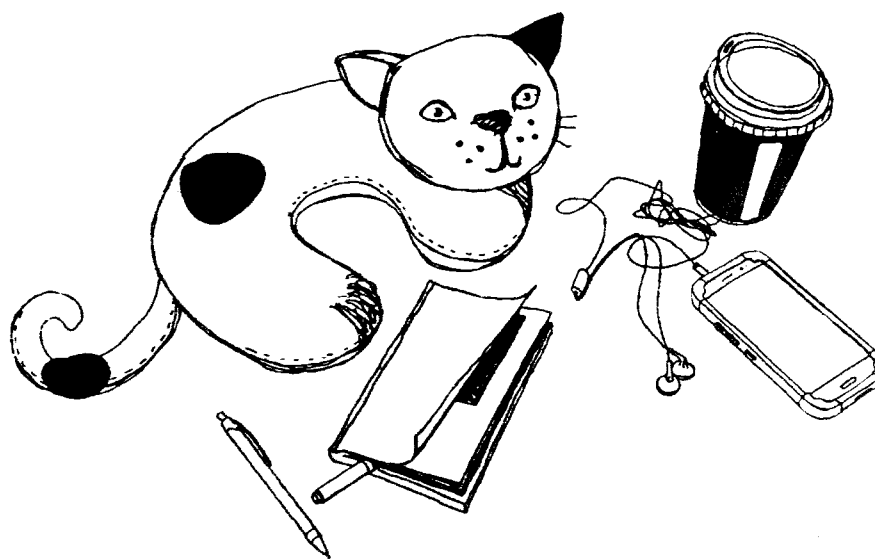
Важливим аспектом є розвиток саме критичного мислення. Дорослі можуть поставити собі на меті саме

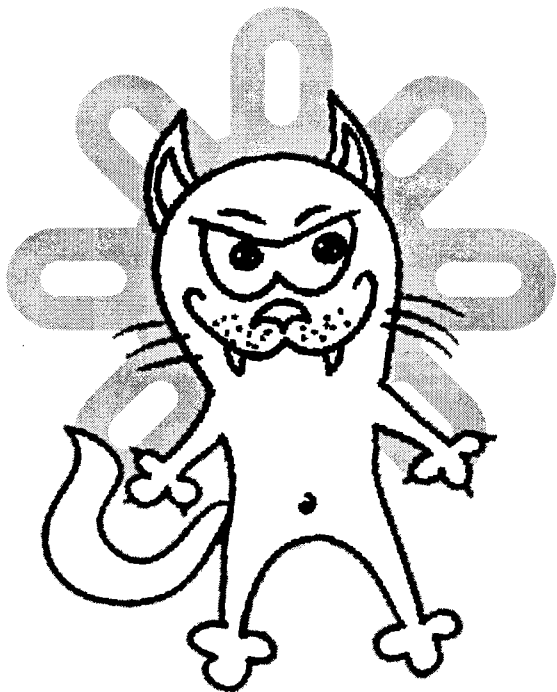
таке завдання і щодня розвивати в дитині цю навичку. Вона важлива не лише в користуванні гаджетами, а й у житті загалом. Проте саме цифрові пристрої дають можливість отримати нову інформацію дуже швидко та майже в необмеженій кількості.

Отримуючи будь-яку інформацію, дитина має зрозуміти її якість, аналізувати вірогідність джерела, вміти зіставляти її з іншими даними, а не вірити на слово і сприймати як даність. Тому навіть у звичайній розмові потрібно привчати дитину не просто озвучувати свою думку, а й наводити аргументи на її підтримку, доводити та оперувати інформацією. Дорослі в таких випадках теж мають стежити за собою — не використовувати звороти або аргументи на кшталт «бо я так думаю» або «мені краще знати», а пояснювати, на які факти спирається їхнє переконання.

Потрібно також привчити дитину до думки, що будь-хто може помилитися, і це нормально, правильно — допомогти іншому зрозуміти свою

Семирічна дитина, яка грає з гаджетами одну годину на день, знижує на третину шанс успішно закінчити середню школу.





Ризики безконтрольного використання дитиною гаджетів

- ☀ **відставання в розвитку мовлення;**
- ☀ **проблеми з моторикою;**
- ☀ **порушення пам'яті;**
- ☀ **погана концентрація уваги;**
- ☀ **зниження креативності та різні емоційні розлади (агресивність, плаксивість, схильність до залежності).**

помилку. Потрібно показувати, що бувають запитання, на які може бути несподівана, але правильна відповідь. Наприклад, проста вправа «що зайве» — з декількох предметів треба вибрати щось зайве. На думку дорослих, може бути лише одна правильна відповідь, однак дитина може вважати по-іншому і не треба її перебивати та подавати правильну, на вашу думку, відповідь, треба вислухати аргументи дитини. Дуже часто діти можуть побачити зовсім іншу ознаку, яка теж буде відмінною.

Ми розуміємо, що на нині гаджети можуть на деякий час вивільнити руки батькам. Але якщо батьки покладають на гаджети (часто — планшети) функцію няні без чіткого контролю часу та контенту, то вони ризикують щастям своїх дітей.

Психологічні проблеми можуть бути пов'язані з невідповідним жорстким контентом, а також із тим, що комп'ютерні ігри постійно активують систему компенсації й отримання задоволення. У зв'язку із цим дитина може втратити смак до рухливих або рольових ігор з однолітками, художньої творчості, де немає швидких результатів, яскравих нагород, переходів на інший рівень, нарахування балів тощо. Психологічно потім стає дуже складно привчити дитину отримувати задоволення від простих і буденних речей, оскільки із гаджетами все набагато яскравіше (візуально-аудидіальна стимуляція) і простіше (когнітивне спрощення).

Ще одним яскравим прикладом негативних наслідків безконтрольної взаємодії дитини і гаджетів є формування компенсаторних парасоціальних (тобто наближених до соціальних) стосунків. Коли дитина сприймає гаджет як щось живе та уособлене (ми про це вже згадували). Дитина розглядає мобільний телефон чи планшет як об'єкт своєї прив'язаності, і подекуди вони стають для неї дорожчими за живих людей.



Так, у нашій практиці був випадок, коли дитина чотирирічного віку захворіла. Лікарі не виявили в неї жодних проблем зі здоров'ям і направили її на консультацію до психолога, оскільки вони підозрювали психосоматичний розлад. У результаті було виявлено, що ця проблема супроводжує дитину, оскільки мати почала забороняти їй грати з телефоном. На той час гаджет уже став об'єктом сильної дитячої прив'язаності, а заборона на «спілкування» з ним стала настільки приголомшливою та болісною для дитини, що спровокувала її нездоровий стан.

Пристрій не тільки дарував дитині сильне емоційне задоволення і радість, а й став для неї «близьким другом», тобто дитина вже вибудувала з ним парасоціальні стосунки, незважаючи на те, що гаджет не є живим і дати емоційний відгук на дружні почуття дитини не може.

Мішель Демюрже каже, що дитина віком 2 роки, яка проводить з гаджетом годину на день, подвоює ризик розвитку синдрому дефіциту уваги; дитина віком 4 роки, яка безконтрольно дивиться жорстокі мультфільми, у чотири рази збільшує свої шанси на поведінкові проблеми в початковій школі; семирічна дитина, яка грає з гаджетами одну годину на день, знижує на третину шанс успішно закінчити середню школу. Висновки автора можуть лякати, але дуже важливо пам'ятати, що гаджети — це лише інструмент і його шкода або користь залежить від особливостей використання.

Але є тонка межа між повною заборонаю й усвідомлення того, що всі ми живемо в цифрову

епоху, у якій гаджети, застосунки й «розумна» техніка є невід'ємною частиною життя. Тож дорослим потрібно розуміти, що некоректний і тотальний контроль, явні, але логічно не обґрунтовані побоювання батьків щодо користування гаджетами можуть породжувати в дітей спротив і ще дужче бажання ними користуватися (психологічний бунт).

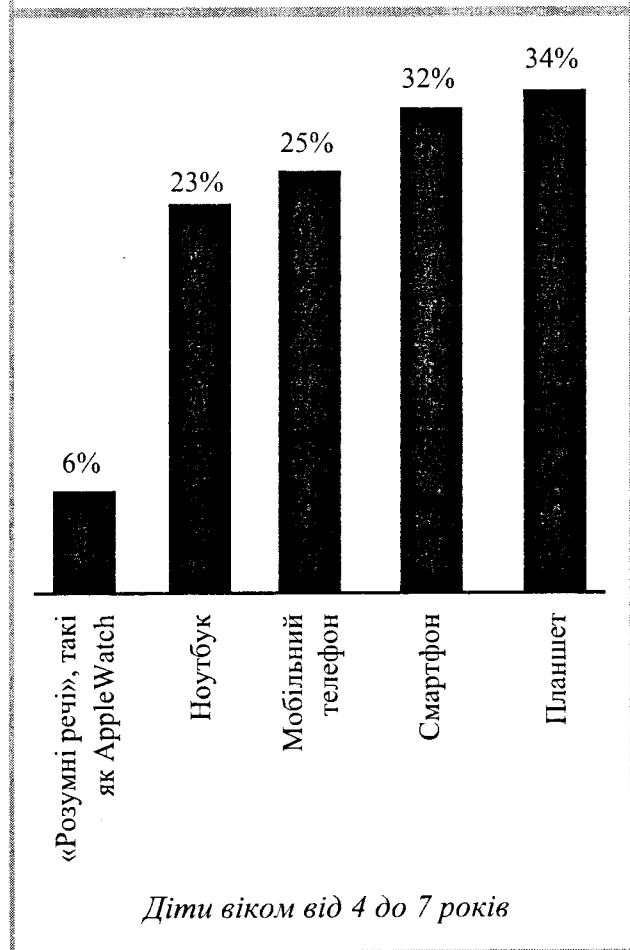
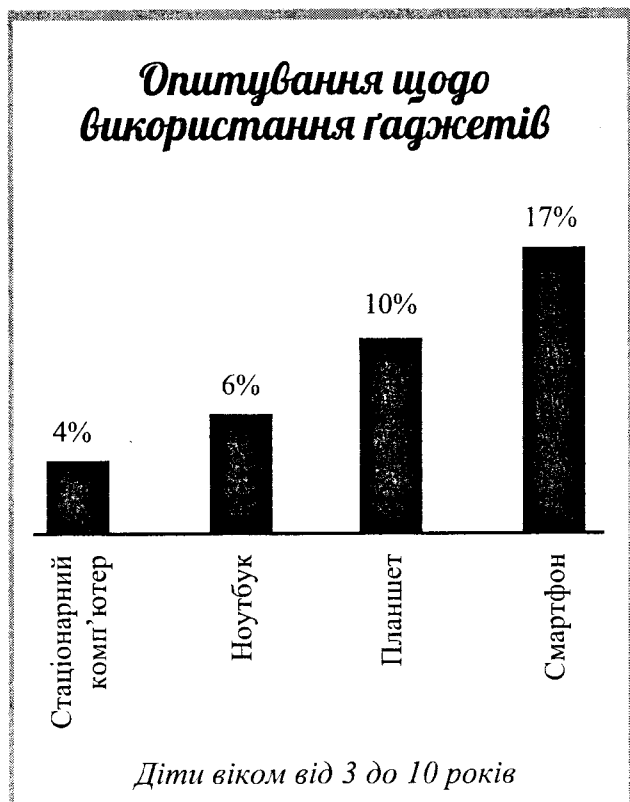
Оскільки більшість однолітків мають гаджети, мають доступ до мережі, то неояснені заборони можуть актуалізувати в них відчуття цифрової нерівності й несправедливості. На нашу думку, дітей варто навчити з гаджетами «дружити», дотримуючи водночас як сімейних правил, так і загальних правил безпеки.

Дослідження Інституту Сучасних Медіа (MOMRI), під час якого опитано близько 300 батьків дітей від 3 до 10 років, встановили цікаву статистику (схема на с. 70).



Негативні наслідки безконтрольної взаємодії дитини і гаджетів є у формуванні компенсаторних парасоціальних стосунків.

Схема



Технологічний розвиток неможливо зупинити. І чи потрібно взагалі? Його потрібно приймати й вибудовувати правила життя в новому техногенному та діджиталізованому світі. Батьки мають завжди пам'ятати, що вони для своїх дітей взірці, хоча в кризові періоди їхній авторитет може піддаватися сумнівам і проходити перевірку на життєздатність.

Що старша дитина, то більше вона звертає увагу на відповідність дій дорослих їхнім словам, співвіднесення себе та свого оточення і сучасних правил життя загалом. Дорослим завжди треба про це пам'ятати і бути послідовними у своїх діях, а також розуміти, що світ постійно змінюється і саме дорослим треба до нього підлаштовуватись, бо для дітей ці зміни не є такими помітними.

Отже, можна сказати, що старші дошкільнята не вважають аргументом фрази на кшталт «У наш час таких гаджетів не було, та ми весело гралися...». Такі слова вибудовують психологічну дистанцію між членами однієї сім'ї, хоча дорослі мають бути взірцем, опорою, вмінти допомагати та наставляти, дарувати почуття близькості, а аж ніяк не протиставляти себе дітям. Батьки мають створювати з дітьми спільний безпечний психологічний простір єдності та довіри. Потрібно показати дітям, що гаджети — це не просто забавка, це корисні інструменти.

Уже створено безліч розумних і корисних пристроїв. Можна з ними ознайомити діток, показувати, як ними користуватися, пояснювати їхню користь та застерігати про небезпеки, яких існує безліч — починаючи від економічних шахраїв і закінчуючи дитячою порнографією.

Треба звернути увагу саме на навчальний та розвивальний компонент, який можуть забезпечити розумні додатки, за допомогою яких дитина швидко розвивається та навчається, наприклад, кольорів, букв, цифр тощо.

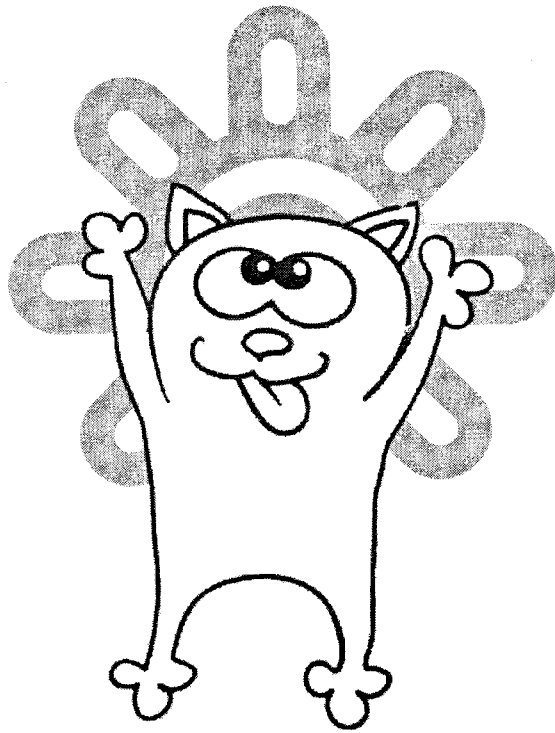


Навчання за допомогою пристроїв дуже легко сприймають діти, і воно швидко дає результати, оскільки діє через усі сенсорні канали: зображення яскраві, звукові ефекти повні, а також додається маніпулювання через дотик. Нервова система одразу «вмикається» та починає працювати — «на льоту» обробляти інформацію, а яскраві та змінні образи тримають увагу (а в навчанні дошкільнят, як ми знаємо, це буває складно). Так відразу запускається активна робота всіх аналізаторів.

Дошкільня — це той вік, коли будь-яка активність, навіть навчальна, сприймається як гра, і педагоги мають використовувати цей аспект, залучаючи пристрої та новітнє програмне забезпечення в процес, але завжди пояснювати та наголошувати, що це просто інструменти для досягнення завдань і цілей. Існує кілька досить корисних для дошкільня додатків, які можна використовувати для раннього дитячого розвитку.

Наприклад, за допомогою застосунка «Весела абетка» діти вивчають букви, розвивають фонематичний слух — учаться визначати перший звук, а веселому музичному супроводу підспівують уже з третього разу, а отже, ще й тренують пам'ять. Для старших дошкільнят та й дорослих дуже корисним та цікавим виявився застосунок «ЛогікЛайк» (Logiclike) із цікавими завданнями на мислення, логіку та пам'ять. У ньому залучений і мотиваційний аспект — ти отримуєш винагороду, маєш рейтинг та можеш отримувати трофеї та змагатися з іншими.

А також існує безліч застосунків, що дають змогу самотужки створювати завдання для дітей. Для початку батьки можуть створити навчальні завдання для дітей, а потім заохотити дітей та навчити створювати завдання. Для прикладу платформа «Wordwall.net» дає можливість створювати завдання з будь-якої тематики. Дорослим знайома ситуація, коли діти не хочуть читати чи вивчати склади, у такому разі створіть для них цікаву гру — дитина залюбки поєднає склад зі словом або вставить пропущений склад.



Навчальний та розвивальний компонент розумних застосунків

☀ дитина відчуває себе значущою та дорослою – вона, як батьки, «працює» з гаджетом (наслідування);

☀ відчуває себе сучасною – вона вміє вправно користуватися пристроєм;

☀ відчуває себе дослідником, бо постійно дізнається щось нове та відкриває для себе світ.

Актуально

**Дорослі в дітях
мають
розвивати
позицію
споживання,
що
ґрунтується на
контрольованій
турботі.**

Доктора Ніколас Кардарас у своїй статті навів приклад безконтрольного та несвідомого споживання ігрових застосунків дітьми на прикладі гри «Minecraft», але наша позиція дещо відрізняється. Ми ще раз наголошуємо на тому, що техніка та додатки — це інструменти, які можуть принести як шкоду, так і користь. Дорослі в дітях мають розвивати позицію свідомого споживання, що ґрунтується на контрольованій турботі, чітких обмеженнях, зрозумілих завданнях і поясненнях.

У грі «Minecraft» дитина може створити не тільки людину чи будинок, а й відтворити визначні пам'ятки та архітектурні споруди, побудувати власний світ. А це сприяє розвитку креативного мислення, вмінню конструювати та порівнювати, тренуються навички вимірювання, проектування, засвоюються математичні навички та орієнтація в просторі. Також важливим компонентом є емоційний складник — конструюючи власний світ, дитина підсвідомо розкриває свій внутрішній світ, свої переживання.

І потрібно постійно пам'ятати, що дорослі супроводжують такі ігри, пояснюють чому обмежують у часі, дають пояснення сценаріям і сюжетам гри, стежать за виконанням завдань. Діти мають товаришувати із сучасними «технічними новинками», але усвідомлювати ризики і мати довірливі стосунки з дорослими, щоб просити допомоги та не ігнорувати авторитетні заборони.

Крім того, ми вже не можемо уявити класної кімнати Нової української школи без інтерактивної дошки. Простий, якісний пристрій корисний як у роботі з дорослими дітьми, так і в дошкіллі. З його використанням у дітей розширюється зона просторового сприйняття, добре фокусується увагу, а завдання допомагають практично досягнути будь-яку тематику, наприклад, вирушити в космічну подорож та роздивитися планети з різних боків. Важкі та нецікаві для сприйняття знання про схему речення, складі тощо легко перетворюються на цікаву гру, коли діти починають рухатися, грати



в командах, виконувати завдання за відведений час тощо.

Важливим є той момент, що з розвитком нинішніх технологій вчителі та батьки можуть разом із дітьми створювати власний контент. Діти охоче приміряють на себе ролі блогера, зірки, оператора, режисера, монтажера тощо.

Постійно з'являються нові соціальні мережі та різні платформи для розміщення контенту. Тут батькам потрібно бути особливо пильними і не просто обмежувати дітей, керуючись власними поглядами та авторитетом («бо я так сказав»), а створити безпечний простір — зробити закритий акаунт, постійно нагадувати про безпеку, будувати довірливі стосунки, щоб дитина не боялася та не соромилася розповідати про своє життя, свої захоплення та нових друзів. Це захоплює, коли бачиш контраст між хвилюванням дорослих перед камерою, під час підготовки до виступу перед аудиторією і цілковиту безпосередність дітей, які легко вмикають камеру та демонструють себе, почуваяться перед аудиторією спокійно та природно. А саме ці навички допоможуть їй бути успішною в майбутньому.

Усвідомлене користування гаджетами не шкодить, а навпаки допомагає дитині розвиватися та зростати успішною особистістю. Навколишній світ швидко змінюється, саме тому педагогам потрібно постійно тримати руку на пульсі, йти в ногу із часом, щоб не тільки говорити з дітьми однією мовою, а й мати можливість зацікавлювати їх, мотивувати та віднаходити

швидкі та цікаві шляхи пізнання. Тож не забувайте навчати дітей певних правил — і тоді гаджети стануть не ворогами, а помічниками в освоєнні навколишньої дійсності.

Використані джерела

1. Георгиевская, М. (2018). Как дети в России потребляют медиа: телевидение, YouTube-каналы, мобильные приложения. URL: <https://adindex.ru/news/researches/2018/01/31/168893.phtml> (дата звернення: 15.09.2020).
2. Чаплінська, Ю. С. (2020). Парасоціальні стосунки: діти та роботи. Що треба знати батькам? *Дошкільна освіта в контексті ідей Нової української школи: збірник наукових праць*. С. 410—422.
3. Bruinsma, Y. & Koegel, R. & Koegel, L. (2004). Joint attention and children with autism: A review of the literature. *Mental retardation and developmental disabilities research reviews*, 10, 169—75.
4. Desmurget, M. (2019). *La fabrique du crétin digital* (Sciences humaines (H.C.)) (French Edition). Paris: Le Seuil, 432 p.
5. Kardaras, N. (2016) a. *Glow Kids: How Screen Addiction Is Hijacking Our Kids — and How to Break the Trance*. NY: St. Martin's Press, 288 p.
6. Kardaras, N. (2016) b. It's 'digital heroin': How screens turn kids into psychotic junkies. *New York Post*. [online]. URL: <https://nypost.com/2016/08/27/its-digital-heroin-how-screens-turn-kids-into-psychotic-junkies/> (дата звернення: 15.09.2020).
7. Chaplinska, Iu. S. (2019). The importance of cybersecurity in the life of modern youth. *Матеріали доповідей учасників II Всеукраїнського конгресу із соціальної психології «Соціальна психологія сьогодні: здобутки і перспективи»*. С. 365—368.

Актуально



Усвідомлене користування гаджетами не шкодить, а навпаки допомагає дитині розвиватися та зростати успішною особистістю.

