

159.922
D33

Мадлен Дені
Мішель Стора

ЦИФРОВЕ ДИТИНСТВО

ГАДЖЕТИ І ТБ: ЗАБОРОНИТИ
НЕ МОЖНА ДОЗВОЛИТИ

C1213128



Традиційна гра чи комп'ютерна?

★ **Малюк 3–6 років**, якому дозволено вільно грати в екранну гру, обов'язково втратить інтерес до інших ігор? Ні. Як і усі діти цього віку, він обожнює зводити будівлі, створювати армії з фігурок, гратися в механіка, продавця, читати або грати на трубі! Тому просто дозвольте дитині гратися, не примушуйте її дорослішати надто швидко, оцінюючи її лише, коли вона тримає в руці джойстик від приставки чи планшет... Також будьте уважні, щоб не потрапити в пастку спокусливих пропозицій дитячих сайтів. Казки, лічилки, пісеньки та розмальовки, що пропонуються там, спонукають дитину занадто довго сидіти перед екраном. Також ці безплатні розваги часто ведуть на комерційні або рекламні сайти. Знову ж таки, важливо, щоб заняття були різноманітні: так — відвідуванню якісного сайту аби короткій ігровій партії з татом або мамою, і ні — постійному сидінню перед екраном. Щоб розвинути відповідні навички, дитині буде корисніше гортати сторінки книжки, слухати музику, танцювати, малювати в альбомі олівцями.

Завдяки іграм діти здобувають певні вміння:

- **До 6 років** логічне мислення розвивається найкраще під час традиційних ігор з торканнями і діями, з якими здобувається конкретний досвід.
- **Комп'ютерні ігри** ж стимулюють зосередженість і пам'ять дитини, відточують її вміння візуально розпізнавати персонажів і об'єкти.

Думка психолога.....

Часто батьки пропонують дитині комп'ютерну чи мобільну гру саме в той момент, коли помічають, що вона нудиться. Та хіба нудьга не є важливим елементом у розвитку дитини?

Нудьга — це конститутивний, тобто конче необхідний досвід, він дозволяє дитині розвивати свою уяву. Однак багато батьків відчують відповідальність за те, що їхній дитині нудно, і вони відразу пропонують їй якусь діяльність, переважно для того, щоб компенсувати почуття провини. Так у багатьох сім'ях телебачення стало своєрідною «екранною нянею», а електронні ігри тепер виконують ту ж функцію, ставши «цифровою нянею».

Як батькам, вам треба визнати, що вашій дитині нудно, і не обов'язково відчувати відповідальність за цей стан. Довірмося нашим дітям та їхньому творчому потенціалу...

Грати з м'ячем зі своєю дитиною на футбольному полі чи зіграти партію у віртуальну гру — це одне і те саме?

Для 3–6 років, безсумнівно, краще обирати заняття, які залучають усі органи чуття дитини. Граючи у командні види спорту насправді, а не віртуально, гравець стикається з природними елементами, з тілом іншої людини, з п'ятьма чуттями, гостріше проживає перемоги чи поразки... У цьому віці, якою б не була гра, дитина отримає набагато більше задоволення, якщо гратиме зі своїми друзями або батьками. Тому варто обирати комп'ютерні ігри, в які можна грати разом.

Найважливішим для дитини буде саме атмосфера, яка пануватиме під час гри, спільні дії і якість спілкування.

Вплив рекламних роликів

★ Чи телевізійна та інтернет-реклама користується довірливістю наших дітей?

Авжеж! Але саме ми, як батьки, маємо зробити усе необхідне, щоб не потрапити в пекельне коло, де дитина вимагає та отримує винятково предмети, які «показували по телевізору». Рекомендується — навіть якщо здається, що це складно зробити! — загострювати критичне мислення дитини, показуючи їй, що те, що реклама «класна», не означає, що рекламований товар буде таким же... Усі знають, що діти шаленіють від солодощів, солодких напоїв і різних снєків, які рекламують між їхніми улюбленими телепрограмами. Вони також мріють мати фігурки їхніх улюблених героїв!

- Що робити в такому випадку?
- «Я, звісно, купую, але лише фігурки, — відповідає одна мама, якій ми поставили це запитання, — особливо, коли бачу, скільки годин ігор і неймовірних пригод вигадує мій 6-річний син зі своєю колекцією фігурок героїв!».

Діти — маркетингова мішень:

- 72 % дітей у віці 3–6 років при виборі іграшок та їжі керуються саме тим, що побачили у рекламі.
- Щороку світові витрати на цифрову рекламу, спрямовану на дітей, стрімко зростають. За оцінками фахівців, у 2021 році вони становитимуть **1,7 млрд доларів США** (у порівнянні з 1,2 млрд у 2019).

Думка психолога.....

Дитина 3–6 років може розрізнити мультфільм і рекламне відео?

Розробники телепрограм доклали багато зусиль, щоб рекламні паузи чітко відрізнялися від мультфільмів. Приблизно у 4–5 років дитина може добре їх розрізнити. У молодшому віці дитині складніше відрізнити художній твір від рекламного блоку.

Оскільки рекламисти використовують графічні коди улюблених мультфільмів та героїв дітей, це спонукає останніх бажати продуктів, які рекламує їхній герой, на якусь мить перенесений у рекламу. Це явище підтверджує значний вплив телевізійних кодів на психіку глядачів.

Чи потрібно обмежувати тривалість гри?

★ **«Не існує ідеальної тривалості гри»** — ось формула, яку зазвичай дають батькам, які хочуть запровадити тимчасові обмеження для своєї дитини, що фанатіє від комп'ютерних ігор. Якщо відповідь залишається такою розмитою, то, скоріше за все, ми ставимо неправильне запитання. Чому тривалість комп'ютерної гри, більше, ніж для інших ігор, потрібно розраховувати та хронометрувати? Хіба ми можемо уявити, щоб хтось із батьків трусив своїм годинником посеред гри в карти, щоб її припинити, або забороняв дитині вставити останній елемент пазлу, тому що буцімто час ігор закінчився? Саме ми, батьки, маємо визначити обмеження, які вважаємо правильними. Краще не довіряти цю місію виробникам, які вже включають у свої ігри функцію автоматичного припинення, що найчастіше викликає у дитини розчарування та істеріку.

★ **«У нас діти можуть займатися чим хочуть у свій вільний час перед вечерею... за умови, що все необхідне зроблено: домашні завдання, купання, зібраний на завтра портфель, — пояснює багато батьків. — Вони отримують справжню свободу дій, довше грають на консолі в дні, коли немає домашнього завдання, і дуже мало — у дні перед контрольною. Вони також знають, що найменше порушення карається!»**

Як запровадити обмеження:

- **Стійкість:** визначені правила не обговорюються. Ні батьки, ні няні їх не порушують.
- **Послідовність:** екранні ігри ніколи не мають бути пріоритетом у повсякденному житті.
- **Чіткі правила:** їх встановлюють батьки, і порушення тягне за собою покарання.

Думка психолога

Чи шкодять електронні ігри успішності в школі?

Зловживання іграми, звісно, шкідливе. З іншого боку, розумне використання не шкодить шкільній успішності. Ми бачили, що комп'ютерні ігри навіть дозволяють дітям розвивати певні когнітивні навички, такі як дедуктивний інтелект.

Шкільне середовище надає величезне значення успіху та хорошим оцінкам. Екранні ігри ж дають дітям можливість сприймати своє дозвілля зовсім інакше. У цих іграх саме через помилки дитина вчиться поступово досягати прогресу в грі. Тож можна сказати, що саме поразка вчить перемагати. Це цікавий стимул для дитини, оскільки їй пропонується наполегливо виконувати свою місію, і водночас її не будуть засуджувати за помилки, допущені на її шляху. Аби подолати перешкоди та досягти своєї мети, достатньо лише перезапустити гру. Школа має черпати

натхнення з таких концепцій, щоб допомогти дітям із незадовільним рівнем навчання вище оцінювати свої здібності.

З якого віку дитина може визначати собі обмеження без участі батьків?

Питання обмежень стоїть аж до кінця підліткового віку. У віці від 6 до 12 років дітям потрібні порядок і ясність, вони, як правило, хочуть відчувати впевненість і навіть прагнути, щоб дорослі встановлювали обмеження і рамки. Але дитина може також спробувати визначити власні межі.

Водночас ми бачимо, що діти в 9–10 років уже вступають у бунтівні процеси, характерні для підлітків (маються на увазі «діти передпідліткового віку»). Це пов'язано не з телебаченням, інтернетом чи комп'ютерними іграми, а з тим, що в наших суспільствах дітей занадто швидко «здорослюють».

Чим небезпечні телепрограми для немовлят?
Як захистити дитину від насильства на екрані?
Що робити, якщо дитина не випускає з рук
ігрову приставку?
Як допомогти дитині зрозуміти інформацію
з інтернету?

★ **Телебачення, ігрові приставки, комп'ютери та комп'ютерні ігри, планшети, смартфони** — повний огляд інтерактивного дозвілля відповідно до віку вашої дитини, від 1 до 12 років, завдяки якому ви навчитеся розумно використовувати їх щодня.

★ **Чіткі відповіді експерта** на всі ваші запитання допоможуть краще зрозуміти віртуальні світи та їхній вплив на розвиток дитини.

★ **Завдяки підказкам і порадам** рубрики «Випробувано на практиці» ви дізнаєтеся, як встановити чіткі обмеження для вашої дитини, уникнути зловживання гаджетами і водночас разом насолоджуватися грою... що подарує вам гармонійне та радісне сімейне життя!



Мадлен Дені — спеціалістка з дитячої психології, авторка численних творів на тему виховання.

Мішель Стора — дитячий і підлітковий психолог-клініцист, спеціаліст із комп'ютерних ігор та їхнього впливу на дітей.


ARTBOOKS

ISBN 978-617-7940-62-2

9 786177 940622