**О влиянии электронных устройств и видеопродукции на развитие ребенка.**

[**https://www.instagram.com/p/CDG5JFxJwhG/**](https://www.instagram.com/p/CDG5JFxJwhG/)

Как показали социологические исследования, сегодня дети получают доступ к различным гаджетам и телевидению в возрасте полутора лет, а в некоторых семьях и с 6 месяцев. Мы живем в стремительно развивающемся, постоянно меняющемся мире. Инновационные технологии предоставляют невероятное количество возможностей. Насколько допустимо столь ранее соприкосновение ребенка с чудесами прогресса? Почему ребенок вместо активных игр во дворе со сверстниками предпочитает просидеть за компьютерной игрой или, блуждая по пространству You tube? Постараемся разобраться - что будет полезно взять на вооружение, а где нужно проявить осторожность.

Воспользуемся техникой ассоциации и попробуем представить себя полуторагодовалым малышом. При этом мы будем опираться на сегодняшние знания о психическом развитии ребенка и использовать способности взрослого человека размышлять об этом.

С рождения у малыша, кроме физиологических потребностей и безопасности, есть еще потребности в общении со взрослым и в получении новых впечатлений. С шестимесячного возраста дети начинают подражать взрослым и изучать их поведение, несмотря на то, что речевые возможности еще не доступны. Однако, основная задача у ребенка этого возраста – установить психологическое взаимодействие с окружающими. Именно в этом возрасте родители замечают, что ребенок не может оторвать взгляд от экрана телевизора во время рекламы. Какая потребность при этом удовлетворяется? Малыш ищет новых впечатлений.

Посредством получения новых впечатлений у ребенка происходит развитие психического восприятия окружающего мира. Действительно, яркую игрушку ребенок может получить, если доползет или дотянется до нее. Так развиваются двигательная моторика и мышцы, а как следствие, понимание расстояния, а позже и времени, которое необходимо, чтобы доползти до интересного объекта. Будут ли развиваться эти навыки во время просмотра мультфильма или «развивающего» видеоролика? Ответ очевиден. Ребенок становится пассивным объектом воздействия видеоконтента.

Быстро меняющаяся яркая картинка на экране несомненно становится новым, непредсказуемым впечатлением, захватывает внимание малыша. Рядом с этим пирамидка или кубики не выдерживают конкуренции. Так происходит за счет гиперстимуляции всех органов восприятия, при этом центральная нервная система подвергается чрезмерной нагрузке на уровне стресса.

Например, некоторые мамы замечают, что ребенок засыпает, когда очень громко звучит музыка. Однако это не сон, таким образом происходит «отключение» нервной системы ребенка, как способ защиты от стресса.

Польза от видео продукта возможна, если взрослый после просмотра предложит ребенку подобную игру, где произойдет переход от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребёнок активен, подвижен и получает одобрение и поддержку взрослых.

Анализируя рынок детских видеопродуктов, активно продвигаемых в YouTube, можно выделить несколько направлений – это мультфильмы, развивающие видео, наблюдение за чьей-то игрой (летсплей), видео с распаковыванием посылок, игрушек и т.п. (анпакинг), а также, на первый взгляд, бесцельное блуждание по ютюбу или сайтам.

Ниже в таблице кратко проанализировано содержание этих видеопродуктов, их польза и опасные моменты.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Продукт** | **Какую потребность удовлетворяет** | **Что заменяет из детства родителей** | **Польза** | **Опасности** |
| Мультфильм | Новые впечатления | Чтение книг, аудиоспектакли | Требует анализа содержания, развитие положительных качеств личности | Требует анализа содержания, пропаганда негативных ценностей |
| Развивающие видео | Познавательный интерес | Развивающие игрушки и игры (кубики, пирамидки, сортеры и т.п.), занятия со взрослыми и ровесниками | Дополнительная наглядность, знакомство с разными способами преподавания материала | Ребенок пассивен, отсутствует деятельность, экспериментирование |
| Летсплей | Новые впечатления, как развитие через опасность | Спонтанные игры, без контроля взрослых | Развитие через опасность, возможность контроля взрослыми | Зависимость, уход от реальной деятельности, пассивность |
| Анпакинг | Новые впечатления | Соприкоснуться с тем, чего у меня не может быть (мне это недоступно, родители никогда не купят) | Возможность отслеживать и анализировать желания ребенка, мотивационную направленность | Вероятность развития негативных качеств личности, например, зависти |

Зарубежные психологи-эволюционисты, изучающие влияние современных тенденций развития общества, отмечают, что в виртуальные игры и другой видеоконтент разрешают основное противоречие родительского воспитания. А именно, необходимость обезопасить и контролировать ребенка, с одной стороны, и стремление развивать его интеллектуально и физически, с другой.

Родители стараются покупать игрушки максимально безопасные и полезные для развития. Детские площадки так же проектируются комфортными, со всех сторон открытыми, с минимальным риском получить травму.

Преподаватель норвежского Университета королевы Мод (Queen Maud University), психолог-эволюционист Эллен Сэндсетер научно обосновала связь между развитием и стремлением к опасности у детей. Она также выделила шесть категорий рискованных игр, привлекающих детей во всем мире. Ознакомиться подробнее можно в статье по ссылке <https://psychologyjournal.ru/public/riskovannaya-igra/>.

К рискованным играм автор относит игры на большой высоте, на большой скорости, действия опасными инструментами, игры с опасными средами (огонь, глубокие водоемы), куча-мала и прятки. Компьютерные игры в большей или меньшей степени содержат виртуальное удовлетворение потребностей в этих рисках.

Как мы видим, происходит замена привычных для старшего поколения способов неструктурированной, спонтанной и рискованной игры. Это одна из данностей развития современного техногенного общества потребления.

На сегодняшний день зафиксированы статистически значимые физиологические изменения у современных детей и молодежи, которые ученые связывают с образом жизни, тенденциями в воспитании и образовании подрастающего поколения. Л.А. Рудкевич выделил так называемые эпохальные тенденции эволюционного развития человека XXI века. Перечислим их.

1. Астенизация – у детей происходит снижение агрессивности, силы нервной системы и степени экстравертированности.

2. Увеличение количества левшей и амбидекстров почти в двое (11% и 30 % соответственно).

По мнению автора, они отличаются более гибким интеллектом, ярко выраженной интуицией, значительными креативными способностями. Доминирование таких характеристик значительно меняет тенденции возрастного развития.

3. Замедление темпов развития, пролонгированность традиционно выделяемых возрастных периодов выражается в преобладании процессов ретардации (замедления) над процессами акселерации.

Ретардация рассматривается ученым как прогрессивная эволюционная тенденция. Ретарданты в значительно большей степени, чем акселераты, ориентированы на познание, на развитие своих интеллектуальных возможностей.

 4. Ювелинизация как прогрессивная эволюционная тенденция, проявляющаяся в усилении мозгового черепа при одновременном ослаблении или редукции лицевого. Индивид ювенильного типа обладает более выраженным интеллектом при слабой нервной системе, менее агрессивен, отличается склонностью к интроверсии и явными творческими способностями.

Л.А. Рудкевич указывает, что такие тенденции характеризуют психологический прогресс человечества. Эти изменения необходимо учитывать в образовательных и воспитательных процессах. То, что было актуально для старшего поколения противоречит потребностям и физиологии современных детей.

Особенности развития и поведения детей дошкольного возраста связаны с преобразованиями социальной среды, с новыми эволюционными тенденциями человека. Эволюционные изменения определяют закономерности психического и физического развития современного ребенка. Современные дети взрослеют в новых социально-культурных, технологических, условиях при намного более ускоренных темпах развития общества.

А современным родителям просто необходима психологическая грамотность и умение оценить степень безопасности и полезности предлагаемых на рынке электронных устройств, игр, программного материала и т.п.