

С. С. Яковлева, Л. И. Максимова

Оценка родителями роли гаджетов в воспитании детей дошкольного возраста

Северо-Восточный федеральный университет им. М. К. Аммосова, г. Якутск, Россия

Аннотация. Исследование влияния гаджетов на детей – острая тема, которая вызывает много дискуссий и разногласий среди родителей, педагогов и специалистов в области развития детей. Действительно, использование смартфонов и других гаджетов может иметь как плюсы, так и минусы, и важно балансировать их использование для создания здоровой и полноценной детской жизни. В содержании статьи обсуждаются результаты исследования отношения к использованию дошкольниками электронных гаджетов родителей Республики Саха (Якутия). Авторы делают вывод о том, что целесообразное и нормированное использование гаджетов в сочетании с другими видами активности и общением важно для достижения гармоничного развития ребенка. Родители и педагоги должны быть осознанными в использовании гаджетов детьми, устанавливать правила и контролировать время, проведенное за экраном, чтобы обеспечить воспитательный и образовательный эффект. Обосновывается необходимость изучения альтернативных форм досуга детей дошкольного возраста для актуализации ценности взаимодействия с родителями.

Ключевые слова: гаджеты, вред гаджетов, польза гаджетов, родители, смартфоны, дошкольники, досуг.

S. S. Yakovleva, L. I. Maximova

Parents' assessment of the role of gadgets in raising preschool children

M. K. Ammosov North-Eastern Federal University, Yakutsk, Russia

Abstract. The study of the influence of gadgets on children is a relevant topic that causes a lot of discussion and disagreement among parents, teachers and specialists in the field of child development. Indeed, the use of smartphones and other gadgets can have both pros and cons, and it is important to balance their use to create a healthy and fulfilling child's life. The content of the article discusses the results of a study of the attitude towards the use of electronic gadgets by preschoolers of parents in the Republic of Sakha (Yakutia). The authors conclude that the appropriate and standardized use of gadgets in combination with other types of activity and communication is important for achieving the harmonious development of a child. Parents and teachers should be aware of children's use of gadgets, set rules and control screen time to ensure educational and educational effect. The need to study alternative forms of leisure for preschool children to actualize the value of interaction with parents is substantiated.

Keywords: gadgets, harm of gadgets, benefits of gadgets, parents, smartphones, preschoolers, leisure.

ЯКОВЛЕВА Саргылана Степановна – старший преподаватель кафедры дошкольного образования педагогического института, Северо-Восточный федеральный университет им. М. К. Аммосова, г. Якутск, Россия.

E-mail: sargy.yakovleva@mail.ru

ЯКОВЛЕВА Саргылана Степановна – Senior Lecturer, Department of Preschool Education, Teacher Training Institute, M. K. Ammosov North-Eastern Federal University, Yakutsk, Russia.

МАКСИМОВА Лена Иннокентьевна – к. пед. н., доцент кафедры дошкольного образования педагогического института, Северо-Восточный федеральный университет им. М. К. Аммосова, г. Якутск, Россия.

E-mail: lena.ktyf.maksimova@mail.ru

МАКСИМОВА Лена Иннокентьевна – Associate Professor, Department of Preschool Education, Teacher Training Institute, M. K. Ammosov North-Eastern Federal University, Yakutsk, Russia.

Введение

Активное развитие информационно-коммуникационных технологий проникло в жизнедеятельность современной семьи, что способствует изменениям содержанию ее функций, влияют на динамичность семейных взаимоотношений, в некотором роде замещают частоту внутрисемейных связей, отчасти вносят дезорганизацию в традиционные семейные устои и подменяют живое человеческое общение. В тоже время, как показывает практика, наличие электронных гаджетов в семейном обиходе облегчают поиск необходимой информации, делают доступным возможность быстро решать неотложные задачи, связанные с различными аспектами семейной жизни.

По нашим наблюдениям эти обстоятельства вызывают неоднозначное отношение родителей к проблеме приобщения детей с раннего возраста к этим электронным устройствам. Одна позиция связана с тем, что гаджеты выступают в качестве средства для седации или забавы детей в результате неконтролируемого доступа их к экранам, при этом родители не придают значения возможности формирования потенциально негативных последствий для психического благополучия. Вторая позиция напротив, проявляют строгое ограничение, как по времяпрепровождению, так и к содержанию контента цифровых источников, тем самым ограждая от зависимости, не допуская ущерба здоровью и социальной адаптации.

Научное сообщество, изучая последствия влияния цифровых технологий на развитие детей, пока не может дать однозначного и окончательного мнения относительно оптимального времени для введения детей в цифровое пространство. Хотя уже сейчас имеется доказательная база в ряде научных исследований показывающих, что раннее и чрезмерное использование гаджетов влияет, в частности, на развитие произвольного внимания, способности к ее концентрации, а также на качество сна, потребности в общении и активном движении и др.

Гаджет как устройство не может быть плохим или хорошим, вредным или полезным, он приобретает те или иные качества вследствие той роли, которую придают ему родители, общаясь с ребенком во время его использования. Каждый гаджет может использоваться по-разному в зависимости от того, с какой целью применяет его пользователь. Он может быть полезным инструментом для обучения, коммуникации, развлечения и повышения производительности, но также может стать источником негативных последствий, если он выступает единственным инструментом без цельного времяпрепровождения, без соблюдения норм времени и правил пользования.

Для дошкольника в силу их возраста польза или вред гаджетов главным образом определяется родителями, их отношением к использованию устройств. Родители играют ключевую роль в регулировании режима использования гаджетов и в охране физического и психологического здоровья ребенка. В педагогической литературе наблюдается недостаточное количество обобщенных исследований, посвященных изучению отношения родителей к использованию гаджетов детьми дошкольного возраста. В связи с этим, считаем важным, изучить точку зрения родителей о роли и значении современных технических портативных устройств в воспитании и развитии детей, и на этой основе разработать теоретически обоснованные психолого-педагогические рекомендации для определения содержания и норм использования гаджетов детьми дошкольного возраста, что, несомненно, является весьма актуальной задачей.

Цель исследования: выявить отношение родителей к использованию гаджетов детьми дошкольного возраста.

Материалы и методы исследования

Нами был модифицирован опросник М. В. Борцовой «Сведения об использовании ребенком гаджетов», который состоит из 16 вопросов [1]. Опросник позволил собрать информацию о роли гаджетов в повседневной жизни детей, их предпочтениях к различным типам гаджетов и контента.

Опросник помог собрать информацию о демографических характеристиках респондентов – возрасте, поле и месте проживания. Первый раздел вопросов мы назвали «Ребенок и гаджет», он сконцентрирован на взаимодействии ребенка с гаджетами, их использовании, привычках и предпочтениях. Второй блок «Родитель, ребенок, гаджет» позволит более детально изучить, как родители относятся к использованию гаджетов детьми и как проводят совместный досуг.

Результаты исследований и их обсуждение

Современные исследования по данной проблеме затрагивают вопросы, касающиеся когнитивного развития детей и сохранения психического здоровья. Исследование Г. В. Хариной подтверждает, что длительное использование гаджетов, особенно просмотр телевизионных передач и фильмов, не предназначенных для детского возраста, может влиять на когнитивное развитие детей и приводить к различным проблемам психического здоровья [2]. Например, может вызывать раздражительность, капризность, агрессивное поведение, а также проблемы со сном из-за переизбытка эмоций, возбуждения.

Сравнительный анализ групп детей с разной доминантой активности показывает, что те, кто проводит больше времени в традиционных игровых ситуациях, имеют более гармоничное когнитивное развитие, что приводит к успешному развитию интеллекта и творческого мышления. В то время как у детей, у которых телевизионная активность преобладает, наблюдается дисгармоничное когнитивное развитие и обратно пропорциональные взаимосвязи между различными показателями личностного развития. Таким образом, важно учитывать влияние различных типов активностей на развитие детей и стремиться к балансу между ними, чтобы обеспечить гармоничное развитие когнитивных функций, сохранить здоровье и эмоциональное благополучие детей.

М. Е. Косторева [3] пишет о влиянии гаджетов на когнитивную сферу дошкольников, о том, что важно стремиться к соблюдению здоровьесберегающих норм в отношении времени, проведенного перед экранами, и обеспечить детям баланс между экранной активностью и другими видами деятельности, способствующими разностороннему развитию. Только таким образом можно обеспечить здоровое физическое и психическое развитие ребенка. Анализ проведенного времени перед экранами по сравнению с установленными нормативами СанПиНа показывает, что дети проводят гораздо больше времени, чем рекомендуется для сохранения здоровья. Экранное воздействие на ребенка может привести не только к проблемам со здоровьем, таким как ухудшение осанки и зрения, но и к перенапряжению нервной системы. Чрезмерное использование гаджетов и телевизора также может привести к угнетению когнитивной сферы у детей, так как это отнимает время, которое могло бы быть потрачено на более полезные и разнообразные виды активности.

Во время использования гаджета мозг ребенка подвергается значительным нагрузкам и изменениям. Быстро меняющаяся красочная картинка, сжатый и стремительный поток контента, а также близкое расположение экрана к глазам негативно влияют на психику и зрение ребенка. Мозг ребенка перегружается сенсорной информацией из-за большого объема данных, поступающих с экрана гаджета. Это может привести к появлению неврозов, нарушению сна, импульсивности и рассеянности ребенка, так как он становится неспособным эффективно фильтровать и обрабатывать информацию.

В. Э. Филиппова [4] говорит о том, что избыток визуальной информации зачастую приводит к перенасыщению мозга ребенка зрительными и слуховыми впечатлениями, что в конечном итоге пагубно влияет на активность других чувственных систем, таких как тактильные, обонятельные и осязательные ощущения. Как следствие, снижается способность ребенка к восприятию и пониманию мира через разнообразные сенсорные каналы. Дефицит социальных событий и практик в жизни ребенка значительно ограничивает развитие детского мышления и восприятия.

Переизбыток визуальных стимулов, такие как быстро сменяющиеся картинки и яркие колоритные образы, формируют, в большей степени, механическое запоминание и неспособность выстраивать логические связи между ними. Постоянное восприятие коротких и интенсивных визуальных впечатлений приводит к поверхностной обработке информации и затрудняет развитие аналитического, абстрактного и логического мышления у ребенка.

В своих исследованиях Е. И. Николаева [5] пишет о том, что применение гаджетов в качестве средства для «освобождения» от ребенка может привести к негативным последствиям. В этом случае дети испытывают недостаток внимания и взаимодействия со стороны родителей, что заметно сказывается на их психологическом и когнитивном развитии.

В СМИ и общественном дискурсе присутствует мнение о том, что цифровизация и чрезмерное использование гаджетов могут приводить к негативным последствиям для когнитивных способностей детей, включая «клиповое мышление», снижение внимания и концентрации, повышенную раздражительность и т. д. Воздействие цифровых технологий на развитие детей является сложным и многогранным процессом. Само по себе использование гаджетов не всегда является негативным, так как они могут быть полезными инструментами для обучения и развития [5].

Отказываться от гаджетов полностью просто нецелесообразно. Гаджеты и цифровые устройства стали неотъемлемой частью образа жизни даже в детском возрасте. Они могут быть полезными инструментами для обучения, развлечения и взаимодействия с окружающим миром [6].

Исследования Т. А. Красилов не обнаруживают явной взаимосвязи между частотой использования электронных гаджетов и уровнем креативности. Гаджеты могут быть как полезным инструментом для развития креативности (например, через использование специализированных приложений или мультимедийных инструментов), так и препятствием (например, если их использование замещает другие виды творческой активности). Недостаток явной взаимосвязи между частотой использования гаджетов и креативностью указывает на сложность данной проблемы, необходимость исследований по использованию технологий в обучении и развитии детей с учетом их влияния на креативные способности [7].

Мнения родителей относительно использования гаджетов для развития детей могут быть очень разнообразными и зависят от их личных убеждений, опыта и знаний о данной теме. Как указано в исследовании Борцовой М. В. около половины родителей считают, что гаджеты могут быть полезными для подготовки к школе, развития логического мышления, увеличения кругозора и др. [1]. При этом другая часть родителей не видит особой пользы в использовании гаджетов для детей и рассматривает их скорее, как просто еще одну игрушку.

Дети, в том числе те, которые уже имеют проблемы со зрением, используют гаджеты с высокой частотой, не нормируя время. Это может усугубить уже существующие проблемы и иметь отрицательное воздействие на здоровье ребенка [8]. В результате исследования, проведенного Манфредом Спитцером в 2012 г. было установлено, что длительное экранное время негативно влияет на развитие детей. Неврологом был предложен термин,

который объединяет в себе негативные последствия использования цифровых технологий, – цифровая деменция. Цифровая деменция – проблема резкого падения у людей способностей к критическому мышлению и анализу ситуации. Также состояние проявляется снижением внимания и памяти, затруднениями в чтении и устном пересказе прочитанного. Как следствие, по утверждению К. Р. Путимцева, подверженность психологическим манипуляциям, неспособность осваивать сложные действия, требующих концентрации. Ученые сходятся во мнении, что наибольший вред гаджеты приносят детям, потому что когнитивные функции находятся в процессе развития [9].

В представленных данных в исследованиях О. С. Нечаевой [10], О. В. Барсуковой [11], видно, что гаджеты, в первую очередь, используются родителями для развлечения детей – просмотра мультфильмов и фильмов. Это понятно, учитывая широкий доступ к контенту для детей на различных платформах. Гораздо меньше родителей используют гаджеты для образовательных целей, таких как обучение письму, счету и чтению. Большинство родителей считают, что гаджеты имеют положительное влияние на развитие познавательных процессов, таких как внимание, память и мышление. Также значительная часть родителей считает, что гаджеты могут оказывать негативное влияние на эмоциональное состояние ребенка и приводить к недостаточному развитию моторики.

Дети до 10 лет часто проявляют повышенный интерес и восприимчивость к новым технологиям, в том числе к гаджетам, таким как смартфоны, планшеты, компьютеры и игровые консоли. Как было выявлено в исследовании Н. С. Авраменко, у них быстрее формируется зависимость и могут возникнуть проблемы со здоровьем: ожирение, нарушения в работе кровообращения, сердечно-сосудистой, дыхательной системах организма, нарушения зрения («ребенку трудно фокусировать взгляд и удерживать его на объекте, который не движется, а также у ребенка не формируется навык прослеживания строки слева направо и сверху вниз, что приводит к трудностям в обучении» [12]), проблемы в развитии позвоночника и нервно-психические расстройства.

Изложение основного материала статьи

Приведенные данные представлены в результате опроса среди 115 родителей детей 2-7 лет, посещающих детский сад.

Репрезентативность выборки родителей по возрасту детей распределились следующим образом: родители детей от двух до трех лет – 13% (15 ответов), от четырех до пяти лет – 65% (69 ответов), от шести до семи лет – 27% (31 ответ).

Родители мальчиков составили 55 % (63 ответа), девочек – 45 % (52 ответа).

Территориально 57% (65 ответов) опрошиваемых проживали в городе (Якутск, Вилюйск), 43 % (50 ответов) в сельской местности Республики Саха (Якутия) (Амгинский, Булунский, Кобяйский, Мегино-Кангаласский, Усть-Алданский, Усть-Майский улусы). Анкетирование проводилось онлайн, поэтому в нем могли принять участие все родители, кому была доступна ссылка на опросник.

Согласно ответам родителей в возрастной группе 2-3 лет 93 % (14) детей проводят время со смартфоном, 7% (1) детей – с планшетом.

90 % дошкольников на смартфоне смотрят Ютуб. Родители отмечают несколько ютуб-каналов.

Одним из каналов, которые с интересом смотрят дошкольники, является ютуб-канал «Лайк Настя». Канал демонстрирует повседневную жизнь девочки Насти Радзинской (2014 г.р.). История канала начинается с того, что Насте был поставлен страшный диагноз. Мать Анастасии не сдалась и начала активно заниматься со своей дочерью, чтобы помочь ей развиваться. В итоге, благодаря несгибаемой воле и усердным занятиям, девочка смогла

научиться говорить и даже ходить при помощи специальных устройств. Сейчас у Насти 22 млн. подписчиков. Девочка вдохновляет людей своей историей и настойчивостью, доказывая, что даже при тяжелом заболевании можно добиться многого. Детям же интересно смотреть на изобилие игрушек, яркие игры, покупки, путешествия и др. Дошкольники переживают яркие моменты вместе с Настей. Над созданием роликов работает целая команда профессионалов, видео переводятся на несколько языков.

Канал «Веселая Школа Капуки Кануки» (1,2 млн. подписчиков) содержит видео про машинки, работу разных профессий и др. Ведущий шоу очень понятно и в игровой форме объясняет, как машинки работают на стройке, как лечат в больнице, работают в полицейском участке, на ферме и т. д. В перерывах демонстрируются 2D и 3D мультфильмы для детей: «Грузовичок Лева», «Машинки Мокас», «4 машинки» и др.

МультиВарик ТВ (922 тыс. подписчиков) – это музыкальный, анимационный канал. Песни МультиВарик ТВ предлагают включать на все события жизни: на день рождения, на детских праздниках, утренниках, дома и на природе, в школе или в детском саду. На канале представлены: танцевальные композиции, развивающие песенки, колыбельные песни. Самое большое количество просмотров (до 114 млн.) набирают песенки героев: Буся, Мышонок, Питяф, Шмяка и др.

«Маша и Медведь» – российский мультсериал, который ориентирован на детскую аудиторию от трёх до девяти лет. Мультфильм сделан по законам детского восприятия, поэтому нравится детям. Однако, его назвали самым опасным мультфильмом для маленьких детей. Маленькие дети склонны верить всему происходящему, а также копируют поведение главных героев. Тем самым у ребенка изначально формируется неправильная модель поведения, и впоследствии родители могут испытывать большие трудности при его воспитании.

Бимми-Бу (5 млн. скачиваний), игры для малышей от 2 лет – это обучающее приложение для детей, которое позволяет им учиться во время игры. Дети вовлекаются в обучающее путешествие по 8 различным локациям и помогают Бими Бу решать головоломки на своем пути. В своем детском приключении малыши встречают милых животных – кошек, панд, индеек, рыбок, тигров, пингвинов и многих других. Игра помогает развивать восприятие, внимание, логику, мелкую моторику, дети учатся считать. Также есть детское пианино и раскраски.

По отзывам родителей, игра приносит пользу для детей и свободное время для родителей: «Польза для ребёнка, свободная минутка для мамы! Аналогичные настольные игры занимают дома много места и быстро надоедают, а тут ребёнок с удовольствием играет», «Все приложения Vimi boo kids великолепные, лучше пока ничего не нашла! Отлично подходят для обучения маленьких детей, не содержат лишних элементов. Лёгкая и эффективная форма подачи материала. Всем рекомендую», «Спокойная графика, увлекательно, ничего лишнего. Ребёнку 3 года, предпочитает игры этого приложения. Жаль, мало бесплатного доступа».

1 родитель в группе от 2-3 лет упомянул игру Роблокс. Роблокс (500 млн. скачиваний) – игровая онлайн-платформа и система создания игр, позволяющая любому пользователю создавать свои собственные и играть в созданные другими игры, охватывающие широкий спектр жанров. В некоторых источниках Roblox называют метавселенной. По рекомендациям разработчиков игра создана для детей от 12 лет. По отзывам родителей в игре есть ненормативная лексика, и некоторые игроки агрессивно ведут себя (как и в любом онлайн-взаимодействии). Roblox может быть опасным для детей и подростков, так как в игре есть возможность создания и использования оружия. Roblox содержит контент, неприемлемый

для людей, так как включает насилие, сексуальные сцены и нецензурную лексику. С другой стороны, Roblox предоставляет ребенку возможность использовать свою фантазию и творческий потенциал при создании собственных игр. Ребенок может выбрать и настроить персонажей, создать игровой мир, разработать уровни и многое другое. Это способствует развитию воображения и креативного мышления у ребенка. Благодаря платформе дети и подростки учатся программировать.

Также родители детей 2-3 лет назвали Камерамэн титан, Чупи в школе, Сказки Люпина, Мимимишки, Майнкрафт.

40 % (27 из 67 ответов) детей 4-5 лет проводят время в приложении Роблокс.

9% (6 из 67 ответов) 4-5 летних детей играют в Току Боку. Toca Life World – это интерактивная мобильная игра, разработанная специально для детей компанией Тоса Воса. Она позволяет маленьким игрокам погрузиться в увлекательный мир, где они могут создавать, исследовать и взаимодействовать с различными сценами, персонажами и предметами. Основными элементами игры являются творчество и воображение. Дети могут создавать свои собственные истории, настраивать сцены и, в конечном итоге, воплощать свои фантазии в жизнь. Игра не является формальным образовательным приложением, но она включает в себя образовательный потенциал. Дети могут развивать навыки решения задач, социального взаимодействия и даже базовых навыков математики и литературы в ходе игры.

55 % (37 ответов) детей смотрят приложение YouTube: смотрят не только мультфильмы, но и мини-сериалы, стримы (прямые эфиры) игр. Упоминаются КамераМен (или Оператор, Агент-Камера, Камероголовый) – один из главных героев, Агентов Альянса. Появляется на протяжении всего сериала «Skibidi Toilet». Этот персонаж неоднократно подвергался нападениям Скибиди Туалетов, как и другие Агенты.

«Скибиди-туалет» – это веб-сериал, каждый эпизод которого привлекает внимание миллионов зрителей на YouTube. Автор «Скибиди-туалета» – ютубер под ником DaFuq!? Boom! Шоу показывает разрушительную войну двух фракций: между Скибиди-туалетами (главными антагонистами произведения) и Альянсом (или просто «Агентами»).

По мнению 37 % (32 ответа) родителей, во время использования гаджетов дети смотрят мультфильмы.

Тема влияния YouTube-каналов на детей и их воспитание является очень актуальной и обсуждаемой в настоящее время.

47% (54 ответа) родителей упомянули в ответах полезные развивающие задачи гаджета: дети учат цифры, буквы, английский язык, планеты, цвета, животных, играют в развивающие игры, развивают внимание и память в поисках предметов, разучивают стихотворения, узнают марки автомобилей, информацию о любимых персонажах, показывают высокий уровень игрового мастерства, собирают паззлы, строят города, решают головоломки, угадывают загадки, поют и танцуют, узнают как зарабатывать деньги, подбирают одежду персонажам, развивают изобразительные умения.

Родители детей дошкольного возраста (95%) утверждают, что дети уровень самостоятельности использования гаджета средний или высокий: самостоятельно переключают каналы, выбирают какое приложение открыть.

5% родителей оценивают уровень владения гаджетом как низкий. Один родитель отмечает, что гаджет выдается только на 2 часа в день (см. табл. 1).

Отвечая на вопрос «Каково среднее значение времени использования гаджета в день?», большинство родителей 73 % (84 детей) отмечают время 1-3 часа. 15% детей (22 ответа) проводят с телефоном от 4-12 часов в сутки (см. рисунок 1).

Только 4% (5 детей) по словам родителей совсем не смотрят телефон.

Распределение времени, проводимого с гаджетами, у детей согласно опросам родителей, %

Возраст детей	Время, проводимое с гаджетом (смартфон/планшет)									
	0 минут	0,5 часов	от 1 часа	от 2 часов	от 3 часов	от 4 часов	от 5 часов	от 6 часов	от 8 часов	12 часов
2-3 года (14 детей)	0,0	0,0	21,4	57,1	0,0	7,1	0,0	14,3	0,0	0,0
4 года (32 ребенка)	9,7	0,0	19,4	29,0	22,6	9,7	3,2	6,5	0,0	0,0
5 лет (37 детей)	5,3	5,3	21,1	36,8	21,1	7,9	2,6	0,0	0,0	0,0
6 лет (25 детей)	0,0	8,0	12,0	32,0	28,0	8,0	8,0	4,0	0,0	0,0
7 лет (7 детей)	0,0	0,0	28,6	0,0	14,3	0,0	14,3	0,0	28,6	14,3

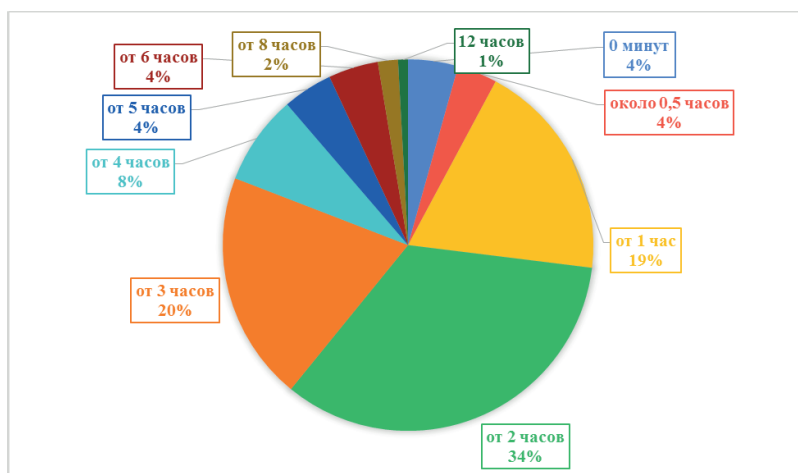


Рис. 1. Распределение времени, проводимого с гаджетами, у детей согласно опросам родителей, %

Большее половины родителей 58% (67 ответов) наблюдают у ребенка проявления зависимости от гаджетов, в случае запрета использования их у детей проявляются протесты, крики, плач, негативные реакции.

Стоит отметить, что в сельской местности такие проявления беспокоят родителей меньше, чем в городах: 52% (27 из 52) ответили «нет» и 33% (21 из 63) «нет» – в городе.

Один родитель, после того как заметил данные изменения в поведении ребенка, стал регламентировать время использования. Также организовал семейный просмотр обучающих мультфильмов и роликов о вреде и зависимости от гаджетов.

Родители 29% (33 ответа) считают, что разрешается увеличивать время использования ребенком электронного гаджета для его развития.

20% (23 человека) ответили отрицательно.

5% (6 ответов) могут увеличивать время с гаджетом для ребенка, если нужно время для родителя.

9% (10 ответов) разрешают увеличивать время с гаджетом для ребенка, чтобы его успокоить, развлечь.

Родители считают, что необходимо уменьшать время использования ребенком электронного гаджета для того, чтобы: не ухудшить зрение 24% (28 ответов) и заниматься реальными делами (творчество, игры, прогулки, общение, физическая активность) – 34% (39 ответов).

10% (11 человек) сокращают время с гаджетом так, как видят угрозу формирования и развития зависимости, т.н. гаджетомании.

5% (6 ответов) назвали причиной сокращения времени использования гаджета – сохранение устойчивой психики.

1 % (1 ответ) не желает, чтобы дети учились говорить плохие слова.

1 человек (1%) подробно описывает свои опасения: «утрачивается способность фантазировать и образно мыслить; снижается концентрация внимания; возникают проблемы со сном; нарушаются умственные способности».

Опрошенные указали, что использование электронного гаджета может приносить вред ребенку тогда, когда: 39% (45 ответов) – ребенок проводит с гаджетом слишком долгое время; 9 % (10 ответов) – использует бессмысленный, запрещенный контент, агрессивные жестокие видео и игры; 4% (5 ответов) – пользуется бесконтрольно; 3% (3 ответа) – вредно всегда.

Если посмотреть на данные, которые получились в ответах на вопрос про пользу гаджетов то, по словам родителей (55% – 66 ответов) гаджет: помогает познавать мир, приобретать полезные навыки, мотивацию, наблюдать навыки безопасного поведения, обучаться самостоятельно, дистанционно, развивать логику, память воображение, увеличивать словарный запас, развивать речь, музыкальные способности, учиться пользоваться электронными устройствами, проектировать, понимать алгоритмы, систематизацию процессов, поиск и получение информации, изучать иностранные языки, русский язык, «узнавать информацию, которую не могут объяснить родители».

11% (13 ответов) ответили, что гаджет – абсолютно бесполезный предмет в дошкольном возрасте.

2 % (2 родителя детей 2 и 6 лет из Якутска) видят пользу телефона в том, что он помогает успокоить ребенка.

Видеоигры могут иметь как положительное, так и отрицательное влияние на развитие детей.

Среди плюсов можно выделить:

1. развитие моторики и координации движений;
2. улучшение стратегического мышления и планирования;
3. развитие реакций и быстроты принятия решений.

Однако, слишком частое и продолжительное время, проведенное за видеоиграми, может привести к ряду негативных последствий, таких как:

1. Зависимость от игр, что может пагубно сказаться на психическом и физическом здоровье ребенка;
2. Снижение активности на открытом воздухе и недостаток физической активности, что может привести к проблемам со здоровьем;
3. Игры с насилием и неподходящим контентом могут оказать негативное воздействие на эмоциональное состояние и поведение детей.

Из таблицы видно, чем занимаются родители с детьми в свободное время (см. табл. 2). Самым популярным досугом городов и сельской местности оказалась изобразительная деятельность, затем – прогулки на свежем воздухе, посещение общественных мест. На третьем месте – игры с игрушками. Также родителями упоминаются развивающие на-

стольные игры, паззлы, прописи, чтение книг и т. д. Стоит отметить, что в сельской местности родители вместе с детьми меньше посещают мероприятия или выходят на прогулки.

Таблица 2

Количество упоминаний видов детского досуга согласно опросам родителей, шт.

Досуг	Городская местность	Сельская местность
Изобразительная деятельность (рисование, лепка, аппликация)	32	31
Прогулки, посещение общественных мест (концерты, кино, зоопарк, кружки, поход в гости и др.)	26	9
Игры с игрушками	23	17
Развивающие игры (паззлы, настольные дидактические игры, лото, прописи, шашки и др.)	19	15
Занятие с книгой (просмотр книги, чтение, слушание и рассказывание сказки, ответы на вопросы, чтение и заучивание стихотворений, отгадывание загадок и др.)	14	11
Конструирование (изготовление поделок, постройка башни из деревянных кубиков и др.)	12	3
Вовлечение к ведению домашнего хозяйства (помощь взрослым с готовкой, уборкой и др.)	9	7
Активные игры (игра в прятки, установка палаток, бег, прыжки, выполнение трюков, спорт и др.)	8	2
Сюжетно-ролевые игры с семьей	7	5
Просмотр телевизора	4	1
Уход за питомцем, выгул собаки	1	1
Пение	1	4
Разговоры обо всем	1	6
Просмотр познавательного видео	1	
Проведение опытов		1

При обсуждении ответов детей важно учитывать, что предпочтения детей могут преподноситься родителями сквозь призму собственного мнения. Для улучшения точности ответов можно было бы использовать комбинацию анонимных опросов и опросов с открытыми вопросами, чтобы получить более глубокие и детальные ответы от респондентов. Также возможно провести интервью с родителями в реальном времени, чтобы лучше понять их точку зрения и мотивацию. Тем не менее, анонимность опроса все равно остается важным фактором для получения честных и откровенных ответов от участников исследования.

При использовании экранов дома, родителям следует придерживаться следующих рекомендаций:

1. Ограничивать время, проведенное детьми перед экранами. Согласно рекомендациям СанПиНа, детям до 3 лет не рекомендуется вообще пользоваться экранами, а дети старше 3 лет должны ограничивать время в день. Старайтесь контролировать, чтобы время, проведенное за экраном, не заменяло более полезные виды активности.

2. Создавать зоны безопасности для использования гаджетов. Установите правила о том, где и когда можно пользоваться экранами в доме, чтобы дети не трагичили слишком много времени перед ними.

3. Участвовать в активностях с детьми. Предпочтите совместное чтение книг, игры на свежем воздухе, рисование и другие виды активности, которые способствуют более разностороннему развитию ребенка, вместо того чтобы оставлять его перед экраном в одиночестве.

4. Обсуждать содержимое, которое смотрит ребенок. Если ребенок все же сидит за экраном, обсуждайте с ним просматриваемый материал, задавайте вопросы, интересуйтесь его мнением. Это поможет сделать использование экранов более познавательным.

Заключение

Таким образом, использование гаджетов в больших количествах и без контроля может привести к негативным последствиям для мозговой активности и общего психического состояния ребенка. Важно обеспечить ребенку здоровые условия для развития, включая разнообразные формы активности и ограниченное время, проведенное перед экранами, способствующее развитию мозговой структуры и функции мозга.

Однако, при анализе отзывов родителей, выявлена опасность формирования неправильных ценностей у детей из-за излишнего материализма и зависти. Важно обратить внимание на то, какой контент дети потребляют из канала, и следить за тем, чтобы он не способствовал негативному восприятию реальности.

Для родителей важно поддерживать баланс между развлекательным и образовательным контентом, обсуждать с детьми то, что они видят в интернете, и помогать им развивать критическое мышление. Также важно помнить, что каждое семейство уникально, и что подход, который работает для одной семьи, может не подойти для другой.

Литература

1. Борцова, М. В. Отношения родителей к использованию дошкольником электронных гаджетов / М. В. Борцова, С. Д. Некрасов // Человек. Сообщество. Управление. – 2017. – Т. 18, № 3. – С. 69-80. – EDN ZQODGP.

2. Харина, Г. В. Особенности когнитивного развития старших дошкольников с доминантами «традиционной» игровой, «телевизионной» и «гаджет» активности / Г. В. Харина // Безопасное детство как правовой и социально-педагогический концепт : материалы IV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием для студентов, магистрантов, аспирантов, преподавателей и специалистов в рамках Недели науки на факультете правового и социально-педагогического образования ПГГПУ, Пермь, 19–20 апреля 2017 года. Том 1. – Пермь: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет», 2017. – С. 51-53. – EDN ZQLYWV.

3. Косторева, М. Е. Влияние гаджетов на когнитивную сферу дошкольников / М. Е. Косторева, Я. А. Кардаш // Вопросы педагогики. – 2022. – № 6-1. – С. 165-168. – EDN NVFXPR.

4. Филиппова, В. Э. Влияние современных гаджетов на уровень психического развития у дошкольников / В. Э. Филиппова // Наука и инновации – современные концепции : сборник научных статей по итогам работы Международного научного форума, Москва, 17 мая 2019 года. Том 1. – Москва : Инфинити, 2019. – С. 73-77. – EDN RBLJGJ.

5. Николаева, Е. И. Особенности использования гаджетов детьми до четырех лет по данным их родителей / Е. И. Николаева, М. Л. Исаченкова // Комплексные исследования детства. – 2022. – Т. 4, № 1. – С. 32-53. – DOI 10.33910/2687-0223-2022-4-1-32-53. – EDN ISRNPE.

6. Николаева, А. А. Гигиеническая оценка влияния гаджетов на зрение дошкольников / А. А. Николаева, Н. А. Петрова, А. А. Королева // Мечниковские чтения-2021 : материалы 94-я Всероссийской научно-практической студенческой конференции с международным участием, Санкт-Петербург, 29 апреля 2021 года / Министерство здравоохранения Российской Федерации федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования Северо-Западный государственный медицинский университет имени И.И. Мечникова Министерства здравоохранения Рос-

сийской Федерации. Том Часть I. – Санкт-Петербург: Изд-во СЗГМУ им. И.И. Мечникова,, 2021. – С. 92-93. – EDN B1XXXZ.

7. Краси́ло, Т. А. Взаимосвязь между частотой использования электронных гаджетов, включенностью в игровое взаимодействие и креативностью у дошкольников / Т. А. Краси́ло // Социальная психология и общество. – 2020. – Т. 11, № 1. – С. 144-158. – DOI 10.17759/sps.2020110109. – EDN TFIUGV.

8. Себаочжай, А. В. Гигиеническая оценка влияния электронных гаджетов на орган зрения дошкольников / А. В. Себаочжай, А. Д. Степанова, Н. Б. Харанутова // Медицина завтрашнего дня : Материалы XXI межрегиональной научно-практической конференции студентов и молодых ученых с международным участием, Чита, 19–22 апреля 2022 года. – Чита: Читинская государственная медицинская академия, 2022. – С. 124-125. – EDN GMMJDT.

9. Пути́мцева, К. Р. Угроза цифровой деменции дошкольников в условиях глобальной цифровизации образования: новые страхи родительской общности / К. Р. Пути́мцева // Методология предотвращения угроз в XXI веке : Сборник научных трудов. – Иркутск : Иркутский государственный университет, 2022. – С. 462-466. – EDN FHTCXI.

10. Нечаева, О. С. Использование современными старшими дошкольниками гаджетов и отношение к этому родителей / О. С. Нечаева, Н. С. Денисенкова // Социальная психология: вопросы теории и практики : Материалы VI Международной научно-практической конференции памяти М.Ю. Кондратьева, Москва, 12–13 мая 2021 года. – Москва: Московский государственный психолого-педагогический университет, 2021. – С. 404-406. – EDN BJSNIT.

11. Барсукова, О. В. Ребенок и гаджеты: психологическое исследование мнений современных родителей / О. В. Барсукова, Е. В. Мавлютова, М. А. Савка // Вопросы дошкольной педагогики. – 2016. – № 1(4). – С. 14-18. – EDN VPUKOJ.

12. Авраменко, Н. С. Взгляд на использование гаджетов через призму здоровьесбережения и здоровьесформирования подрастающего поколения / Н. С. Авраменко // Современный образовательный процесс: теория и практика внедрения федеральных государственных образовательных стандартов нового поколения : Материалы Всероссийской с международным участием заочной научно-практической конференции, Борисоглебск, 30 марта 2018 года. – Борисоглебск: Издательство «Перо», 2018. – С. 228-231. – EDN UQSEZP.

References

1. Bortsova, M. V. Attitudes of parents to the use of electronic gadgets by preschoolers / M. V. Bortsova, S. D. Nekrasov // Person. Community. Control. – 2017. – Т. 18, No. 3. – P. 69-80. – EDN ZQODGP.

2. Kharina, G. V. Features of cognitive development of older preschool children with dominant “traditional” gaming, “television” and “gadget” activities / G. V. Kharina // Safe childhood as a legal and socio-pedagogical concept: materials of the IV All-Russian scientific and practical conference with international participation for students, undergraduates, graduate students, teachers and specialists within the framework of Science Week at the Faculty of Legal and Social-Pedagogical Education of the PSU, Perm, April 19–20, 2017. Volume 1. – Perm: Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Professional Education “Perm State Humanitarian and Pedagogical University”, 2017. – P. 51-53. – EDN ZQLYVW.

3. Kostoreva, M. E. The influence of gadgets on the cognitive sphere of preschoolers / M. E. Kostoreva, Ya. A. Kardash // Questions of pedagogy. – 2022. – No. 6-1. – pp. 165-168. – EDN NVFXPR.

4. Filippova, V. E. The influence of modern gadgets on the level of mental development in preschool children / V. E. Filippova // Science and innovation – modern concepts: a collection of scientific articles based on the results of the International Scientific Forum, Moscow, May 17, 2019. Volume 1. – Moscow: Infinity, 2019. – pp. 73-77. – EDN RBLJGJ.

5. Nikolaeva, E. I. Features of the use of gadgets by children under four years old according to their parents / E. I. Nikolaeva, M. L. Isachenkova // Comprehensive studies of childhood. – 2022. – Т. 4, No. 1. – P. 32-53. – DOI 10.33910/2687-0223-2022-4-1-32-53. – EDN ISRNPE.

6. Nikolaeva, A. A. Hygienic assessment of the influence of gadgets on the vision of preschool children / A. A. Nikolaeva, N. A. Petrova, A. A. Koroleva // Mechnikov Readings-2021: materials of the 94th All-Russian Scientific and Practical Student Conference with international participation, St. Petersburg, April 29, 2021 / Ministry of Health of the Russian Federation federal state budgetary educational institution of

higher education Northwestern State Medical University named after I.I. Mechnikov of the Ministry of Health of the Russian Federation. Volume Part I. – St. Petersburg: Publishing House of North-Western State Medical University named after. I.I. Mechnikova, 2021. – pp. 92-93. – EDN BIXXKZ.

7. Krasilo, T. A. The relationship between the frequency of use of electronic gadgets, involvement in play interaction and creativity in preschool children / T. A. Krasilo // Social psychology and society. – 2020. – T. 11, No. 1. – P. 144-158. – DOI 10.17759/sps.2020110109. – EDN TFIUGV.

8. Sebaozhai, A. V. Hygienic assessment of the influence of electronic gadgets on the organ of vision of preschool children / A. V. Sebaozhai, A. D. Stepanova, N. B. Kharanutova // Medicine of tomorrow: Materials of the XXI interregional scientific and practical conference of students and young scientists with international participation, Chita, April 19–22, 2022. – Chita: Chita State Medical Academy, 2022. – P. 124-125. – EDN GMMJDT.

9. Putimtseva, K. R. The threat of digital dementia of preschoolers in the context of global digitalization of education: new fears of the parent community / K. R. Putimtseva // Methodology for preventing threats in the 21st century: Collection of scientific papers. – Irkutsk: Irkutsk State University, 2022. – P. 462-466. – EDN FHTCXI.

10. Nechaeva, O. S. The use of gadgets by modern older preschoolers and the attitude of parents towards this / O. S. Nechaeva, N. S. Denisenkova // Social psychology: questions of theory and practice: Materials of the VI International Scientific and Practical Conference in memory of M. Yu. Kondratieva, Moscow, May 12–13, 2021. – Moscow: Moscow State Psychological and Pedagogical University, 2021. – P. 404-406. – EDN BJSHT.

11. Barsukova, O. V. Child and gadgets: a psychological study of the opinions of modern parents / O. V. Barsukova, E. V. Mavlyutova, M. A. Savka // Questions of preschool pedagogy. – 2016. – No. 1(4). – pp. 14-18. – EDN VPUKOJ.

12. Avramenko, N. S. A look at the use of gadgets through the prism of health conservation and health formation of the younger generation / N. S. Avramenko // Modern educational process: theory and practice of introducing federal state educational standards of the new generation: Materials of the All-Russian with international participation correspondence scientific- practical conference, Borisoglebsk, March 30, 2018. – Borisoglebsk: Pero Publishing House, 2018. – P. 228-231. – EDN UQSEZP.

