# Влияние гаджетов на детей раннего возраста

Мухарамова Эльвира Ильгизовна

Жизнь современного человека уже не представляется без таких вещей, какпланшет, телефон, компьютер. Дети, наблюдая за жизнью взрослых, с пелёнок начинают интересоваться гаджетами. Как показывают современные социологические исследования, отношение родителей к внедрению гаджетов в жизнь ребёнка неоднозначное: одни активно их используют, другие настойчиво пытаются оградить своих детей от современных веяний.

Поэтому, изучение проблемы влияния современных гаджетов на развитие детей раннего возраста является актуальным и должно носить междисциплинарный характер.

Как известно, в период раннего детства ребенок осваивает важнейший навык – ролевую игру, в процессе которой он воспроизводит поведение взрослых. В игре ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений, а из отношения к другому человеку формируется смысл поступков и действий. По мнению Д.Б. Эльконина, эволюция действия проходит следующий путь: ребенок ест ложкой, затем манипулирует ложкой («кормит куклу»), как мама, далее его действия все более схематизируются, кормление превращается в уход, в отношение к другому человеку. Компьютерная же игра в исполнении ребенка имеет другую психо-социальную структуру. Для компьютерной игры характерны: преобладание механического следования игровому протоколу с погружением в полисенсорный мир звуков и ярких цветовых эффектов; многократный повтор действия для достижения результата; малоосмысленное продвижение по уровням сложности; попытки поймать, отсортировать или собрать что-то, преодолевая однотипные препятствия, уничтожая возникающие на пути преграды. Такая игра не требует от ребенка высокого интеллектуального потенциала, творчества, умения разговаривать, договариваться и сотрудничать, проявлять личностные душевные и нравственные качества. При этом она привлекает ребенка сенсорными эффектами, иллюзией управляемости, примитивным, понятным без слов сценарием, способностью самому наполнять свой досуг, независимо от друзей и родителей. [1]

Изучая проблему влияния игровых гаджетов на развитие ребенка, Н. Бабель утверждает, что у детей, которые с раннего возраста чрезмерно увлекались компьютерными играми, выявлен новый вид заболевания – синдром видеоигровой эпилепсии. Кроме того, у детей отмечено формирование негативных черт характера: подозрительность, мнительность, враждебно-агрессивное отношение к близким, вспыльчивость.

Современные родители активно используют и внедряют в жизнь своих маленьких **детей разнообразные гаджеты - телефон**, планшет, компьютер и прочие, мотивируя это тем, что это отличный способ занять ребенка. Например, дети тяжело переносят длительное ожидание в очередях, дальнюю дорогу, стояние в пробках. Помочь отвлечь их в этой ситуации помогут смартфон или планшет с мультиками или играми.

Еще один пример – это **развитие** познавательных процессов через познавательные мультики или обучающие игры. Конечно, современные требования к жизни высоки: уже в начальной школе ребёнку понадобится знание компьютера. Поэтому многие родители с младенчества приучают своих **детей к гаджетам**, учитывая общие рекомендации для малышей 2-3 лет.

В целом, мнение ряда специалистов сводятся к тому, что можно установить на ноутбук или планшет **развивающие игры**, и контролировать время, проведенное ребенком с **гаджетом**. Авторы ряда статей утверждают, что ребенку в **возрасте** до 3 лет можно заниматься с **гаджетами** от 20 минут до одного часа, делая небольшие перерывы.

Однако в СанПиНе 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» *(с изменениями на 27 августа 2015 года)* сказано, что при проведении занятий для **детей** с использованием компьютерной техники организация и режим занятий должны соответствовать требованиям к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы. [2]

Целесообразно считать, что аналогичные требования распространяются на продолжительность применения всех **гаджетов для детей раннего возраста**, применяемых в быту. **Таким образом, время пребывания с любым гаджетом у ребенка 2-3 лет не должно превышать 10 минут.**Компьютерные игры с навязанным ритмом применять не рекомендуется.

Наряду с сомнительными достоинствами применения **гаджетов в таком раннем возрасте**, существует ряд серьезных исследований, которые доказывают более существенные недостатки. А самое главное – что применение **гаджетов для детей раннего возраста** влечет за собой проблемы со здоровьем, сложности в **развитии эмоциональной сферы**, задержки интеллектуального **развития**.

Использование **гаджетов в таком раннем возрасте** препятствует нормальному **развитию сенсорики**: дети осваивают все компьютерные **гаджеты**, при этом совершенно теряясь при попытках собрать конструктор, зашнуровать или застегнуть одежду, затрудняются дорисовать картинку. Нарушения познавательной игровой деятельности приводят к недостаточному интеллектуальному **развитию**.

В свете рассматриваемого вопроса интересным представляется опыт австралийских ученых. Специалисты из университета Западной Австралии провели эксперимент, цель которого - показать взаимосвязь между увлечением **гаджетами** и процессом формирования мышц и костей у ребенка первых пяти лет жизни.

Предварительные результаты эксперимента показали, что дети, которые пользовались устройствами iPad, в течение 15 минут совершали меньше движений верхних конечностей и всего тела, чем во время игры в игрушки. Общий вывод, к которому пришли ученые, говорит о том, что если дети слишком много времени проводят за **гаджетами**, обладающими сенсорным экраном, то их мышцы и кости не **развиваются правильным образом**. [3]

Психологи утверждают, что процесс взаимодействия ребенка с **гаджетами**, компьютерами и прочими цифровыми устройствами в **раннем возрасте** не удовлетворяет потребностей ребенка в его **развитии в соответствии с возрастными этапами**.

**На основании выше изложенного можно сделать следующие выводы. Гаджеты оказывают негативное воздействие на развитие ребенка раннего возраста в психофизиологическом, интеллектуальном, эмоциональном плане. Применение гаджетов для детей в возрасте до 3-х лет категорически не рекомендуется.**

# Список электронной литературы

# <https://scienceforum.ru/2017/article/2017038410>

# Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.1.3049-13"Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций"(утв. [постановлением](#sub_0) Главного государственного санитарного врача РФ от 15 мая 2013 г. N 26)

# <https://www.maam.ru/detskijsad/vlijanie-gadzhetov-na-razvitie-detei-ranego-vozrasta.html>