

Влияние компьютерных игр и мультфильмов на психическое и физическое здоровье ребёнка

Родительское собрание в III классе

Г. В. Ракова, учитель СШ № 10 г. Жлобина Гомельской области, участник конкурса

Задачи:

- выявить влияние мультипликационных фильмов на формирование поведения и познавательной сферы ребёнка;
- определить положительное и отрицательное влияние компьютерных игр на ребёнка.



Подготовительная работа: провести анкетирование учащихся; разработать памятки, тест для родителей.

Форма проведения: круглый стол; организация дискуссии с родителями, психологом, медицинским работником, программистом о вреде и пользе мультфильмов и компьютерных игр.

Вступительное слово учителя.

— Исключить из жизни современного ребёнка компьютер и телевизор невозможно. Но как найти ту грань, которая отделяет пользу от вреда? Сегодня эту проблему мы обсудим вместе, уважаемые родители. Я приглашаю вас к сотрудничеству. Слева от меня сидят родители, которые считают, что не следует ограничивать ребёнка в просмотре мультфильмов и работе с компьютером. Справа находятся те родители, которые отрицательно относятся к компьютерным играм и до минимума ограничивают контакт ребёнка с телевизором и компьютером. В центре расположилась наша экспертная группа: школьный психолог, врач-педиатр, программист (родитель). Я надеюсь, что к концу нашего собрания мы придём к общему мнению и найдём золотую середину в решении сегодняшнего вопроса.

Сообщение результатов анкетирования.

— Отвечая на вопрос о любимом времяпровождении, большинство детей на первое место поставили компьютер. Поэтому мы и начнём наш разговор с обсуждения проблемы о влиянии компьютерных игр на физическое и психическое здоровье ребёнка. При подготовке к собранию я провела анкетирование учащихся нашего класса.

1. Есть ли у вас дома компьютер?

- «да» — 26;
- «нет» — 0.

2. Играете ли вы в компьютерные игры?

- «да» — 25;
- «нет» — 1.

3. Сколько времени вы проводите у компьютера?

- от 30 минут до 1 часа — 12;
- от 1,5 часа до 2 часов — 7;
- от 2,5 до 3 часов — 4;
- более 3 часов — 3.

При этом выбирают:

- ролевые игры — 11;
- бои и стратегии — 9;
- гонки и спортивные симуляции — 3;
- логические игры — 2.

Ролевая игра с родителями «За и против».

— Вы видите, что все дети проводят определённую часть времени у компьютера. Поэтому прошу каждую группу родителей подготовить по 5 аргументов за общение ребёнка с компьютером (слева) и против (справа).

Высказывания родителей.

— Вы убедились, что споры относительно пользы и вреда от компьютерных игр ведутся на всех социальных уровнях. Учёные проводят исследования о влиянии компьютерных игр на человека, дети спорят с родителями, родители между собой и с учителями и т. д. Тем не менее однозначного ответа всё равно нет. Давайте предоставим слово нашим экспертам.

Выступление экспертной группы.

Программист. Я считаю, что в общении ребёнка с компьютером есть много положительного. Компьютерные игры развивают у ребёнка быстроту реакции, мелкую моторику рук, визуальное восприятие объектов, память и внимание, логическое мышление, зрительно-моторную координацию.

Учат ребёнка классифицировать и обобщать, аналитически мыслить в нестандартной ситуации, добиваться своей цели, совершенствовать интеллектуальные навыки.

И это действительно так. Многие компьютерные игры расширяют кругозор ребёнка и общую осведомлённость, формируют навыки планирования логических действий. И даже готовят к будущей профессии. Ведь наш мир — это мир современных технологий. Ребёнок, который с детства ориентируется в компьютере, чувствует себя более уверенно в окружающей среде.

Врач-педиатр. А теперь об отрицательных сторонах. И прежде всего это ухудшение зрения. Каждый четвёртый пользователь компьютера имеет проблемы со зрением. Одна из причин кроется в сокращении частоты морганий, что вызывает сухость и раздражение глаз. Когда человек моргает, выделяется слезная жидкость, которая смазывает глазное яблоко. Дети, увлечшись, забывают обо

всём на свете. Могут играть за компьютером часами почти без перерыва.

Кроме того, у ребёнка возникает психологическая зависимость от виртуального мира, агрессивность, нарушение сна, нарушение внимания, расстройство памяти.

Медики хорошо знают, что у всех «компьютерщиков» сильно понижен уровень лейкоцитов в крови, поэтому повреждена защитная функция организма, ослаблена сопротивляемость заболеваниям. Недаром во всём мире установлены временные нормы работы за компьютером.

Школьный психолог. Во многих играх ребёнок чувствует себя крутым и всесильным героем. В таких жёстких играх число «убитых» и «раненых» является количественным показателем уровня достижений игрока: чем больше жертв — тем больше очков. Многие игры пропагандируют насилие, грубую речь. Всё это очень быстро сказывается на сознании ребёнка. Формируются ложные установки: «Я против всех». В плане воздействия на мозг человека «жёсткие» компьютерные игры намного опаснее фильмов (или книг) с аналогичным содержанием. Играя на компьютере, человек сам принимает решения, тогда как при просмотре фильма он лишь наблюдатель.

Японские психологи провели опрос среди школьников, которые большую часть времени посвящают играм, содержащим сцены насилия. На вопросы «Становишься ли ты раздражительным после игры?» и «Возникает ли у тебя желание убить человека?» почти все ребята ответили утвердительно.

Американские учёные констатируют, что чрезмерное увлечение жёсткими компьютерными играми приводит к нарушению передачи импульсов между нервными клетками и замедляет работу мозга.

С учащимися класса было проведено тестирование по методике Рене Жилия с целью определения отношения ребёнка к другим людям. Итоги таковы:

- активно-агрессивная реакция — 7 учащихся;
- пассивно-страдальческая реакция — 2;
- нейтральная реакция (адекватная) — 17.

Психологами было замечено, что чем больше у ребёнка проблем, тем с большей охотой он играет в виртуальные игры. Особенно мальчики. Возможно, в настоящей жизни у них не ладятся отношения с друзьями. Включаешь компьютер с любимой игрой... И все проблемы уходят на второй план.

Учитель. Подводя итог всему сказанному, я считаю, что запрещать компьютерные игры, наверное, уже будет неуместно. А вот ограничить время пребывания детей у компьютера и контролировать их необходимо, чтобы не превращать компьютер в единственный источник знаний об окружающем мире, заменяющий книги, игрушки, а главное — живое общение. Вы согласны со мной?

Обсуждение проблемы о влиянии мультипликационных фильмов.

— На второе место по популярности времяпровождения дети поставили телевизор. А среди

телепередач на первое место вышли мультфильмы. Немного статистики:

- 92 % детей в возрасте от 6 до 12 лет смотрят телевизор ежедневно;
- время ежедневного просмотра телепередач ребёнком составляет в среднем более 2 часов.

На вопрос «Какие мультфильмы вы предпочитаете?» учащиеся нашего класса ответили следующим образом:

- зарубежные мультфильмы — 16 человек;
- советские и российские мультфильмы — 6 человек.

Ролевая игра с родителями «Любимый мультфильм».

— Предлагаю вам, уважаемые родители, записать на листах бумаги любимый, на ваш взгляд, мультфильм вашего ребёнка.

— А теперь возьмите конверт с фамилией своего сына или дочери и прочтите, что написал сам ребёнок.

— У кого совпало собственное мнение с мнением ребёнка?

— К сожалению, не у всех. Нам есть что обсудить.

Выступление экспертной группы.

Школьный психолог. Влияние мультфильмов на психику ребёнка, бесспорно, есть. Однако очень многое зависит не от их количества, а от качества и нравственной составляющей. Для детей мультфильмы являются своеобразным проводником в мир сказок. Психология ребёнка устроена таким образом, что окружающий мир он воспринимает при помощи ярких образов, которые формирует его мировоззрение. Детские психологи сделали вывод, что девочки перенимают поведение и даже черты характера любимых героинь. Мальчики стараются быть похожими на любимых героев. Следовательно, анимация является одним из эффективных инструментов развития и воспитания ребёнка. Специалисты исследовали влияние мультфильмов на психику детей и подтвердили их развивающую, познавательную и воспитательную роль. Согласно мнению детских психологов, «правильные» мультфильмы способны развивать речь. Слушая грамотную и красивую речь героев мультфильмов, дети пополняют свой лексический запас, развивают мышление и память, творческие способности и воображение. Ребёнок учится анализировать содержание, сравнивать, обобщать, устанавливать причинно-следственные связи. Велика обучающая роль мультфильмов. Они рассказывают об окружающем мире, с их помощью ребёнок учится говорить на иностранном языке, получает различные энциклопедические знания. А ещё персонажи мультфильмов показывают детям эталоны поведения (хорошего и плохого), формируют у них способность к сопереживанию, представления о добре и зле, учат справляться с трудностями и страхами. Следовательно, воспитывают.

Однако, несмотря на очевидные плюсы, просмотр мультфильмов может оказаться опасным. Перечислю основные причины.

Памятка психолога (см. эл. прил.).

Врач-педиатр. Я бы тоже посоветовала родителям очень тщательно выбирать мультфильмы для просмотра своему ребёнку.

Памятка врача (см. эл. прил.).

Учитель. Что же делать родителям? Прежде всего, родители должны сами посмотреть и проанализировать мультфильм. Просмотр мультфильмов — большая нагрузка на нервную систему, поэтому лучше смотреть мультфильмы в первой половине дня, а не вечером. Сильные эмоции, которые вызывает мультфильм, требуют контроля со стороны родителей. Напомню, что в 1997 году в Японии после просмотра мультфильма «Покемоны» в больницу попало несколько десятков детей с нервными болезнями. Дети младшего школьного возраста ещё не могут определить, где правда, а где ложь. Они слепо доверяют всему, что представлено на экране. Лишь с 11 лет дети начинают различать вымысел и правду. Родители должны понять, что ни один мультфильм, даже самый поучительный, не может заменить ребёнку общение со взрослыми и сверстниками. Ребёнку нужны слова поддержки, наши улыбки и объятия.

Интересно, задумывались ли вы когда-либо над вопросом: «Легко ли понять собственного ребёнка?» Предлагаю вам тест, который поможет ответить на этот вопрос.

Тест для родителей.

1. Кто такой Микеланджело?
 - а) герой мультсериала о черепашках ниндзя;
 - б) художник эпохи Возрождения;
 - в) оба ответа верны.
2. Кот и пёс — это:
 - а) одно целое существо;
 - б) два разных животных;
 - в) оба ответа верны.

3. Рокфор — это:

- а) мышь — друг Чипа и Дейла;
- б) сыр с плесенью;
- в) оба ответа верны.

4. Зигзаг — это:

- а) пилот из «Утиных историй»;
- б) ломаная линия;
- в) оба ответа верны.

— Если у вас преобладают ответы «а», то вам легко общаться с детьми, поскольку вы сами живёте в мире фантазий. Если преобладают ответы «б», то детский мир вам чужд. Вы слишком серьёзны. Если преобладают ответы «в», то вы реалист, но без труда найдёте общий язык с ребёнком.

— Совпали ли ваши размышления с результатами теста? Делайте выводы сами.

Итоги собрания.

— Я хотела бы обратить ваше внимание на выставку детских рисунков «Мой анимационный друг». Несмотря на то что предпочтения детей — это зарубежные мультфильмы, анимационным другом многие учащиеся выбрали доброго и смешного Чебурашку. А народная мудрость гласит: «Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты». Давайте постараемся сберечь ростки добра в душах наших детей. Надеюсь, что наша сегодняшняя встреча не оставила вас равнодушными, и вы постараетесь сделать определённые выводы.

— Если у вас есть какие-то вопросы ко мне или к нашим экспертам, то можете их задать.

Рефлексия.

— А в заключение я прошу вас заполнить файл на доске цветными полосками:

- если информация для вас была интересной и полезной, вы приняли её на вооружение, то оставьте зелёную полоску;
- если для вас информация была неинтересной, не заставила задуматься и вы считаете, что потратили время зря, то оставьте красную полоску.

Список использованных источников

1. *Абраменкова, В. В.* Дети и телевизионный экран / В. В. Абраменкова, А. И. Богатырёва // Воспитание школьников. — 2006. — № 6.
2. *Абраменкова, В. В.* Во что играют наши дети. Игрушка и антиигрушка / В. В. Абраменкова. — М. : Лепта, 2010.
3. *Барцалкина, В. В.* Увлечените компьютерными играми: беда или благо? / В. В. Барцалкина. — М. : МГППУ, 2008.
4. *Брель, Е. Ю.* Социально-психологические факторы формирования тревожности у младших школьников и пути её профилактики и коррекции / Е. Ю. Брель. — Томск, 2007.
5. *Венгер, А. Л.* Психологическое обследование младших школьников / А. Л. Венгер, Г. А. Цукерман. — М. : Владос-Пресс, 2005.
6. *Дереклеева, Н. И.* Родительские собрания. 1–4 классы / Н. И. Дереклеева. — М. : Вако, 2004.
7. Влияние мультфильмов на детей [Электронный ресурс]. — Режим доступа : www.strana-sovetov.com. — Дата доступа : 18.05.15.
8. Компьютер и ребёнок: все за и против [Электронный ресурс]. — Режим доступа : www.i-qnom.ru. — Дата доступа : 18.05.15.
9. Ребёнок и компьютер: за и против [Электронный ресурс]. — Режим доступа : www.zdravnica.net. — Дата доступа : 18.05.15.
10. Влияние компьютера на здоровье детей [Электронный ресурс]. — Режим доступа : www.detstvovmeste.ru. — Дата доступа : 18.05.15.
11. Ребёнок и компьютер — влияние компьютера на развитие детей [Электронный ресурс]. — Режим доступа : www.medicinform.net. — Дата доступа : 18.05.15.
12. Мультфильмы в жизни ребёнка: за и против! [Электронный ресурс]. — Режим доступа : www.crr53.ru. — Дата доступа : 18.05.15.