

- Влияние мультфильмов и гаджетов на развитие речи ребенка
- Почему из-за частого просмотра мультфильмов снижается внимание, память, мотивация?
- Частый просмотр мультфильмов развивает зависимость!
- Что говорят ученые о детях и мультфильмах?
- Компьютерные игры. Смартфоны, планшеты
- Советы по просмотру мультфильмов
- Советы по компьютерным играм

# Влияние мультфильмов и гаджетов на развитие речи ребенка

Могут ли мультики каким-то образом влиять на речь? Могут. Самым негативным образом. Казалось бы, именно речь дети слышат с экранов телевизоров. Откуда тогда негативное влияние?

- Во-первых, для получения полноценного речевого развития ребенку необходима **живая речь и процесс общения, взаимодействия**. Чем меньше внимания родители уделяют ребенку, тем больше он испытывает дефицит общения.

- Во-вторых, в современных мультфильмах **скорость речи намного выше**, чем была в наших с вами, советских мультфильмах. Соответственно ребенок не успевает обрабатывать информацию, выхватывает только определенные слова и фразы не понимая смысла. То же самое происходит и со скоростью смены кадров! Почему дети не любят советские мультфильмы? Картинка для них практически статична. А скорость современных мультфильмов приковывает их к телевизору. Это влияет не только на речь, но и на зрительную функцию, настроение, поведение, психику. Просмотры мультиков до трех лет ведут к **перенагрузке центральной нервной системы!** Отсюда и гиперактивность, и заторможенность, и рассеянное внимание, и задержка речевого развития.

- В-третьих, **глагольный словарь** при просмотре мультфильмов можно услышать крайне редко. Глаголы в мультиках заменяются словами: «Бах! Бам! Бдыц!» и т.д. Соответственно данные слова ребенок и вносит в свою речь. Есть ли в мультфильмах описания? Их почти что нет!

# ПОЧЕМУ ИЗ-ЗА ЧАСТОГО ПРОСМОТРА МУЛЬТФИЛЬМОВ СНИЖАЕТСЯ ВНИМАНИЕ, ПАМЯТЬ, МОТИВАЦИЯ?

1. **Частая смена ярких картинок**, событий на экране приводит к быстрой утомляемости мозга, и ребенку начинает все быстро надоедать. В результате формируется **неустойчивость внимания**, которая выражается в том, что ребенок не может долго заниматься не только с логопедом, но даже долго играть в свои любимые игрушки.

2. **Снижение памяти** у детей из-за просмотра мультфильмов происходит из-за **отсутствия практического смысла** в этих мультфильмах. Когда в жизни ребенок падает – он запоминает, что это больно, и старается не повторять свою ошибку. Когда ребенок ест мороженое, а оно ему нравится, он запоминает, что это вкусная штука. От мультфильма ни больно, ни вкусно. Поэтому необходимости в запоминании нет. И тренируется процесс забывания, но он касается не только мультфильмов, а всей деятельности ребенка. В результате маме для того, чтобы ребенок чему-то научился, приходится напоминать ему в несколько раз больше. Вместо 5-7 повторов о том, чтобы положить игрушку на место (для приучения к порядку) – тратятся десятки-сотни напоминаний. Кроме того, у маленького неговорящего или плохо говорящего ребенка нет ресурсов для запоминания – нет нужных слов... Неструктурированные образы, промелькнувшие перед глазами, не оставляют в памяти никаких следов-названий, и мозг научается «не помнить».

3. **Мотивация**. Частый просмотр мультфильмов снижает мотивацию ребенка по двум причинам. Во-первых, мультики используют яркие цвета и звуки, и ребенок который часто смотрит мультики начинает смотреть на окружающий его мир как на серое, тусклое болото, куда не хочется приходить... Во-вторых, это эмоции. Для того чтобы привлечь ребенка, мультики гипертрофированно показывают эмоции, и используют их очень ограниченное количество: веселье (смех), страх, агрессия. Когда какие-либо эмоции более ярко выражены, они мешают проявлению и пониманию остальных эмоций. И у ребенка эти остальные эмоции не развиваются, а подавляются. В результате ребенок требует внимания только к себе.

# ЧАСТЫЙ ПРОСМОТР МУЛЬТФИЛЬМОВ РАЗВИВАЕТ ЗАВИСИМОСТЬ!

Проявления психической зависимости у ребенка такие же как у взрослых с патологическими зависимостями: такие дети раздражительны, капризны, устраивают скандал при попытке лишить их объекта зависимости, у них неустойчивая психика, обидчивость, плаксивость, агрессивность, нарушенные социальные связи в семье и с окружающими. Эти дети непослушны. Они теряют интерес ко всей окружающей жизни кроме объекта зависимости.

Лечение только одно – срочно прекратить пользоваться гаджетами и смотреть мультфильмы. Дети это переживают проще, чем взрослые: одна-две недели без мультфильмов и ваш ребенок начинается слушаться вас, любить, ему становится интересно и заниматься с логопедом, и посещать кружки, и даже помогать маме по дому.

А для того чтобы у вас была возможность заниматься домашними делами, а ребенок вам не мешал, но при этом не вредил своему здоровью, а самостоятельно развивался, нужно научить его играть.

# ЧТО ГОВОРЯТ УЧЕНЫЕ О ДЕТЯХ И МУЛЬТФИЛЬМАХ?

Мультфильмы не рекомендуется смотреть детям до 2 лет, потому что:

- ✓ Их просмотр отрицательно сказывается на гармоничном развитии нервной системы, излишне ее возбуждая;
- ✓ Негативно влияет на мышцы глаз. Глаза детей не приспособлены к частой смене картинок;
- ✓ Ребёнок не видит артикуляции произношения;
- ✓ Ребёнок лишается возможности тренировать навык невербального диалога;
- ✓ Мультфильм не может подстроиться под слуховое восприятие ребёнка, что снижает развитие понимания речи;
- ✓ Постоянный просмотр мультфильмов лишает ребенка сенсорного восприятия этого мира.

# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ. СМАРТФОНЫ, ПЛАНШЕТЫ

Ныне довольно часто можно встретить детей 2-3 лет, которые не то что не говорят, а и на собственное имя не отзываются, но при этом за 20 секунд могут подключить интернет в чужом телефоне, чтобы играть в игрушки. Как это восхищает взрослых: «Он такой умный! Он играет в развивающие игры!»

Дети научаются хорошо двигать пальцем и запоминать нужные изображения. Ребенок просто запоминает последовательность действий, приводящих к правильному результату. Что в результате развил ребенок? - Двигательную функцию пальца.

Игры на планшетах и смартфонах не развивают и эмоционально-волевую сферу ребенка. Хотя смысл любой игры выиграть или не проиграть – достичь цели оговоренными в правилах средствами. У детей мало опыта успеха и разочарований, поэтому они не стремятся к победе и не радуются ей, а просто тычут в кнопки.

В мультфильмах и гаджетах есть еще одна особенность – это массовость вовлеченных в этот процесс. И мы часто думаем – все дети смотрят, значит это полезно. Более того, многие специалисты поддаются влиянию массового мнения. Хотя в логопедии в университетах – нет ни слова ни в одном предмете о пользе компьютерных игр и мультфильмов.

Стоит помнить и про вред, который наносит просмотр мультфильмов и бесконтрольные игры на планшетах физиологии ребенка

Отсутствию обратной связи «человек-человек» или даже «человек-машина». Здесь от ребенка не требуется осознаваемых действий, он не получает эмоциональной реакции или оценки своих действий. А от живого общения (или общения через средства видеосвязи) – ребенок получает сразу же эмоциональную реакцию на свои действия взрослого (родителя или педагога), находящегося с другой стороны, независимо в реале или через скайп.

# СОВЕТЫ ПО ПРОСМОТРУ МУЛЬТФИЛЬМОВ

- Детям 2 лет разрешается просмотр мультфильмов, но в режиме 10 минут в день совместно со взрослым.
- После 2 лет, вдумчивый подбор мультфильмов для просмотра и правильная работа с ними может помочь в развитии речи:
  - сначала посмотрите мультфильм сами. Так вы сможете отфильтровать те мультфильмы, которые, по вашему мнению, могут навредить ребёнку;
  - выбранный мультфильм не должен содержать насилия и агрессии. Начать лучше с советских. Они очень добрые, со смыслом. Ведь моральная и нравственная составляющая играют не последнюю роль. Герои советских мультиков не влияют на психику детей. Отрицательные персонажи в наших мультфильмах не вызывают чувства реального страха, как, например, в зарубежных. Очень опасно, когда плохие герои остаются безнаказанными. Мультики должны прививать ребенку чувство такта, хороших манер, стимулировать его делать добрые поступки. Если же в мультике плохих героев никто не наказывает – у малыша появляется чувство вседозволенности;
  - плохо, когда мультик перенасыщен трюками. Если герои в мультике получают физически увечья, но при этом выглядят всегда целыми и невредимыми, то ребенок начинает думать, что драки и опасные трюки совсем безопасны. Нужно помнить, что дети любят подражать своим любимым героям и копировать их движения. Дети теряют инстинкт самосохранения, совершая экстремальные и необдуманные поступки;

- в советских мультиках к каждому звуку подобрано соответствующее движение губ, т.е. ребенок может наблюдать за артикуляцией звуков. Обычно персонажей озвучивают прекрасные актеры, которые проговаривают слова четко, ясно и с выразительной интонацией. В иностранных мультфильмах герои говорят на своем родном языке и губы у них шевелятся в соответствии с произношением данного языка. Ребенок слышит русский перевод, но видит совершенно другую картину движения губ;
- мультфильм должен расширять представления ребенка об окружающем мире, давать возможность узнать много новых слов и фраз, опираться на уже имеющийся опыт ребенка или немного его превышать (так чтобы мама могла объяснить новые для ребенка события и действия).
- хорошее качество мультфильма (чистые цвета, четкие контуры, нет слишком быстрого мелькания кадров, содержание соответствует реальному миру, доступно пониманию малыша).
- мультфильмы для детей младше трёх лет должны быть короткие, не длиннее 5-7 минут. Такие короткие сюжетные истории не будут перегружать психику вашего малыша.
- в процессе просмотра – подсказывайте ребенку, что там происходит, называйте явления и действия которые показаны, но не названы. В конце обсудите увиденное с ребёнком, вместе вспомните сюжет, поступки главных героев.

# СОВЕТЫ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ

- выбирает взрослый (есть действительно развивающие игры для малышей: сравнение предметов, лабиринты, четвертый лишний, времена года.....)
- управление игрой должно быть в руках взрослого
- взрослый озвучивает цель и правила игры, подсказывает и направляет мысль ребенка
- по окончании игры взрослый эмоционально показывает радость от «победы» (достигнутого результата) или печаль от проигрыша и предлагает сыграть еще раз, чтобы достичь цели.