

Які плюси та мінуси ігрових пристроїв для немовлят?

★ Цей тип ігор вважають «інтерактивними», оскільки пристрій реагує на дії дитини. Важливо проаналізувати інтерес, який ця гра представляє для дитини, у першу чергу пересвідчившись, що включені в неї безліч занять адаптовані саме до її віку.

Плюси: ергономічність і міцність іграшки дозволяють дитині гратися у приставку самостійно. Приблизно у віці півтора року дитині вдасться, часто випадково, але на велику радість батьків, установити зв'язок між своїм жестом та спрацьовуванням анімації на екрані.

Класичні заняття, як-то вивчення літер, цифр і кольорів, по-справжньому зацікавляють дитину набагато пізніше, тобто десь у 3 роки. Це підтверджують висновки спеціалістів, які вивчають ці нові іграшки. «Так» — дитячій приставці, але якщо дитина гратиме на ній сама, це буде лише пристрій, щоб розважатися, натискаючи кнопки! Своє навчальне призначення ці ігри виконують лише із трохи старшими дітками (від 3 років) і лише завдяки допомозі батьків.

Мінуси: такі ігри не відповідають цій віковій групі та швидко втомлюють маленьку дитину, оскільки вона не розуміє їхнього сенсу. Самостійність, спонтанне навчання та креативність — не сильні сторони таких ігор.

Ціна цих приставок часто надмірна, якщо врахувати, що дитина ними користується дуже мало.

Думка психолога.....

Чи створюють комп'ютерні та мобільні ігри у малої дитини таке ж відчуття влади над речами, що і класичні ігри?

Гра є вкрай важливою для дитини, оскільки це простір «відпочинку» у тому сенсі, що вона дозволяє дитині позбутися напруження і розчарувань. Дитина у віці 1–3 років рідко довго грається наодинці, і її улюбленими іграми в першу чергу залишаються ті, в які вона грає разом із батьками.

У цьому віці дитина хоче зберегти свою позицію «всемогутності» щодо об'єктів прив'язаності, якими є її мати й батько, а також предметів, які її оточують. Останні тим більш важливі, оскільки дитина користувалася ними разом із батьками. Тому комп'ютерні ігри чи приставки, призначені для цього віку, перш за все будуть досвідом, який називають «спільна увага». Йдеться про задоволення, яке отримує

дитина від того, що розділяє з кимось із батьків спільне бачення об'єкта, наприклад екрана, і усвідомлює, що вони справді бачили один і той самий предмет. Цей досвід розвиває у дитини здатність залишати позаду тісні стосунки з батьками та рухатися до більшої самостійності.

Комп'ютерні та мобільні ігри — це також місце можливих спроб і помилок. Відчуття невдачі, що переживатиме мала дитина, особливо у віці 2–3 років, — важливе, бо встановлює межі та правила, що визначатимуть те, як дитина навчатиметься. Тоді як ігрові пристрої для немовлят, які не викликають жодних труднощів, навпаки, скоріше підсилюватимуть у дитини ілюзію всемогутності й виконуватимуть приблизно таку ж саму функцію, що і брязкальце: допомагатимуть випускати «надлишок» енергії.

Опанування мови екранних ігор

Вислухати сердиту дитину

Усі батьки не раз мали змогу переконатися, що малюки завжди захоплено реагують на появу яскравих картинок на екрані. Однак, схоже, їх мало цікавлять голоси, які закликають співати або повторювати слова. До 18 місяців це цілком нормально, оскільки діти ще мало говорять. Але найбільше дивує те, що дитину 2–3 років, яка вже добре вміє говорити, цифрові голоси, схоже, також не захоплюють.

Отож аби зрозуміти команди цих ігор, необхідна присутність дорослого, який, звертаючись до дитини, буде доповнювати аудіоінформацію пристрою, щоб дитина могла грати. Тому екранні ігри типу «мої перші слова» чи «словничок у картинках», які використовують повторення для навчання і збагачення словникового запасу дитини, не відрізняються від книжки, де дитина повторює слово лише коли це пропонує зробити хтось із батьків. «Плюсом» у цьому випадку, знову ж таки, є те, що під час повторення слова на екрані оживає зображення.

Корисно знати

- Електронна гра стимулює зорове розпізнавання персонажів та предметів.
- Натискаючи на кнопки, дитина із задоволенням досліджує звуки, які при цьому видає гра.
- Дитині складніше розуміти інструкції, які видає цифровий голос гри.

Думка психолога.....

Для багатьох екранних ігор рекламують голосову навігаційну систему, що дозволяє дітям грати в них самостійно. Дитина 1–3 років здатна на це?

У 3-річної дитини для цього є когнітивні та мовні здібності. Однак я сумніваюся в наявності у молодших дітей навичок, що дозволяють їм розуміти та запам'ятовувати такі інструкції.

Мобільні та комп'ютерні ігри блимають, відтворюють музику... Чи не викликає це у дітей стрес, втому очей, збудження?

Так, звісно, особливо якщо гра триває надто довго. Але, на мою думку, більшого стресу через ці

повторювані картинки й звуки зазнають батьки! Дитина отримує майже тріумфальне задоволення від сенсорного та рухового досвіду, який вона створює. Це називається «пропріоцепція», коли за допомогою простого причинно-наслідкового зв'язку ти усвідомлюєш, що є автором дії. Усім випадало бачити, як 2-річна дитина грається, вмикаючи та вимикаючи світло, на превелике роздратування своїх батьків!

Найперший гаджет ДИТИНИ

★ У віці, коли дитина любить імітувати маму або тата, комп'ютер, планшет чи смартфон стає для неї одним із улюблених майданчиків пригод. Сидячи на руках одного зі своїх батьків, дитина розважається, натискаючи кнопки на клавіатурі або торкаючись дисплею, як мама чи тато. У наші дні для найменших користувачів існують найрізноманітніші комп'ютерні пристрої: сенсорний екран, миша, клавіатура, джойстик. Такі пристрої міцніші та звільняють батьків від необхідності постійно контролювати дії своєї дитини. У віці 1–2 років дитина справді переважно сильно й монотонно б'є по кнопках, тягне мишу до рота, торкається екрану! Тому регулярні спроби та помилки разом із захопленням батьків — найкращий спосіб засвоїти деякі базові рухи.

★ Ігри та відео з тваринками або лічилками з анімованим зображенням, за яким можна слідкувати поглядом, можуть стати прекрасною розвагою. Окрім спільної забави, вони дозволяють навчити дитину, що користування комп'ютером, планшетом чи смартфоном — це гра, для якої батьки завжди визначають початок і кінець. Така рано засвоєна звичка принесе лише користь!

Починаючи від 2 років, ігри на комп'ютері, планшеті чи смартфоні вчать дитину:

- швидко сортувати інформацію;
- вловлювати взаємодію «рука/миша» чи «рука/дисплей»;
- розвивати хорошу координацію «рука/очі».

Думка психолога.....

Починаючи з якого віку дитина розрізняє реальність і зображення, що з'являється на екрані?

Поза екраном по-справжньому розрізнити реальне і віртуальне, справжнє і штучне дитині вдається приблизно у віці 3 років. Ця складна навичка відповідає тому, що називають «доступ до символічного». Вона також збігається зі здатністю дитини відділятися від своєї мами, хоч і зберігаючи спогади про більш ранній етап, період «всемогутності». Дитина захоче продовжити цей час плутанини між реальністю і вигадкою та ще гостріше відчуватиме вплив картинок! Тому дуже важливо, щоб батьки пильно слідкували за змістом програм, які переглядають їхні діти...

Схоже, гонитва за набуттям базових знань спонукає батьків віддавати перевагу «навчальній» екранній грі перед суто «розважальною». Чи справді ці ігри чогось навчають дітей у віці 1–3 років? Яким із них варто віддавати перевагу?

Так звані навчально-розважальні ігри цілком підходять малим дітям до 8 років. Однак до 3-річного віку дітлахи переважно просто розважаються, рухаючи мишкою і вловлюючи різницю між різними видами кліків, що розвиває дрібну моторику. Мобільні ігри типу «Хто у горах?» чи «Весела розмальовка» збуджують інтерес найменших до кліків, простих вказівок.... і все це — розважаючись.

КОРОТКО ПРО ГОЛОВНЕ

- Перевага використання комп'ютерного обладнання для дітей полягає насамперед у поступовому засвоєнні елементів управління гри. Діти розуміють, що їхні дії призводять до звукової та візуальної події.
- Однак екранні ігри залишаються відносно пасивними видами діяльності та мало відповідають потребам малюків. Рухатися, торкатися, користуватися реальними предметами та гратися з іншими людьми — саме такий досвід необхідний для здорового розвитку дитини цього віку. Тому комп'ютерні та мобільні ігри не мають заміняти інші види діяльності.
- Дитина 1–3 років ще не може самостійно зрозуміти, що потрібно робити з грою. Хтось із батьків має постійно бути поряд, щоб вона могла повною мірою насолодитися розважальними функціями комп'ютерних пристроїв. Тому не варто обирати такі ігри в надії, що вони займуть дитину, поки батьки займатимуться своїми справами!
- До 2-річного віку зосередження дитини триває недовго. Тривалість гри має бути досить обмежена. Розсудливо було б не перевищувати десяти хвилин спільної партії в екранну гру.
- Комп'ютерні пристрої є частиною повсякденного життя дітей. Тому немає підстав їх забороняти. Краще стимулювати інтерес до віртуального світу, в якому вони розвиваються, але підбирати ігри відповідно до можливостей дитини та встановлювати обмеження з раннього віку.



★ Усі малюки зазвичай хаотично стукають по клавіатурі. Тому перед покупкою ігрового пристрою дуже важливо перевірити міцність кнопок.

★ Екранні ігри можуть лякати дитину. Варто вибирати такі, чий світ і персонажі не бентежитимуть її. Проте нерідко малюк може нажахатися навіть найдобрішими ведмежатками, що роблять «біп-біп»... У такому разі не варто наполягати, він гратиме в ту гру пізніше!

★ Завжди віддавайте перевагу іграм, що базуються на простому причинно-наслідковому зв'язку: як тільки дитина рухає мишкою, натискає будь-яку кнопку на

клавіатурі або торкається дисплею, на екрані має відбутися якась дія. Курсор на екрані має бути достатньо великим, щоб дитина бачила його пересування.

★ Цифрові звуки переважно не надто милозвучні. Віддавайте перевагу найменш неприємним або тим, інтенсивність яких можна регулювати. Інакше ці звуки діятимуть вам на нерви, коли дитина в ений раз натискатиме кнопку, запускаючи крикливий голос персонажа із гри!

★ Одне з найпростіших занять, яке до того ж дуже подобається дітям, — роздивлятися сімейні фотографії на комп'ютері чи планшеті, особливо коли саме дитина клацає, щоб фотографії змінювалися. Це також іноді може стимулювати бажання погратися. Побачивши фото свого триколісного велосипеда, малюк захоче знову на ньому покататися.