

Средства духовно-нравственного развития и воспитания

Логинова Наталья Владимировна,
кандидат культурологии, заведующая
отделом сопровождения гуманитарных и
художественно-эстетических дисциплин,
доцент кафедры теории и методики
обучения ОГБОУ ДПО «КОИРО»

Средства духовно-нравственного развития и воспитания

Одним из важнейших средств духовно-нравственного развития и воспитания ребенка на протяжении всего детства является традиционная игра и игрушка, которая противопоставляется *анти-игрушке*.

Анти-игрушка - это специфическое средство информационного воздействия, пропагандирующее антиценности.

Игрушка -

одна из фундаментальных универсалий человеческого бытия, служащая для передачи ценностей культуры и опыта поколений.

является орудием социализации, своеобразным звеном между ребенком и предметным миром, частью детской игровой реальности.

- ▶ антропоморфизированная игрушка - уподобленная человеку, наделяется ребенком человеческими свойствами (сознанием, душой, поступками).
- ▶ кукла в русской традиции - есть образ совершенного человека, она обладает свойством живого, являясь в языке одушевленным существительным: отвечает на вопрос «КТО?», а не «ЧТО?»

Значение игрушки

- ▶ Для общества это - предмет культуры («зеркало культуры»), посредством которого передается в особой «*свернутой форме*» состояние современной цивилизации. Какова культура, таковы и игрушки.
- ▶ Для взрослого игрушка - важнейшая составная часть образовательной среды, посредник общения (малыша со взрослым и сверстником), а также средство обучения, развлечения и даже лечения ребенка.

Значение игрушки

Для ребенка:

- ▶ это - источник радости, предмет для творчества;
- ▶ психологическое орудие овладения ребенком предметным миром и собственным поведением;
- ▶ духовный образ идеальной жизни, идеального мира. *Кукла - образ идеального человека.*



ка.

Духовно-нравственный смысл игрушки для ребенка

- ▶ Любая игрушка наделяется ребенком определенным смысловым содержанием, не всегда совпадающим с культурным назначением и с образами взрослого.
- ▶ Игрушка обладает знаковой функцией, символом отношений ребенка к миру и себе самому. Опасность может содержаться в самой игрушке как знаке (современное оружие - лук со стрелами).
- ▶ Игрушка, являясь знаком как информационным полем, способна особым образом программировать поведение ребенка. (9-месячн.девочка; телепузики).
- ▶ Личностно-смысловые отношения могут проявляться во взаимодействии ребенка с любой игрушкой, но особенно рельефно - с антропоморфизированной. (мягкие игрушки)

Анти-игрушка и игрушка в детской субкультуре: демонизация сознания



Анти-игрушка и игрушка в детской
субкультуре: вестернизация сознания



Игрушка и анти-игрушка в детской
субкультуре: меркантилизация и
криминализация сознания



Анти-игрушка и игрушка в детской субкультуре: сексуализация сознания



Анти-игрушка и игрушка в детской субкультуре: танатизация сознания



Анти-игрушка и игрушка в детской субкультуре: сексуализация сознания





КУКЛА КАК ОБРАЗ
ИДЕАЛЬНОГО
ЧЕЛОВЕКА



Игровая среда. Детские игровые площадки и сооружения



Фрагменты детских площадок (организация игровой среды)



Динамика влияния Экрана на представление ребенка о семье



Общие выводы обзора современных игр (в т. ч. и компьютерных игр)

Трансформация картины мира детей

- ▶ существенные сдвиги в сторону во-первых, **меркантилизации детского сознания**, выражающейся в преувеличенном внимании к деньгам, желании в будущем заниматься только бизнесом и т.д.
- ▶ Во - вторых, **в вестернизации**, как ориентации на западные ценности,
- ▶ В - третьих, в детской картине мира нарастает тенденция к **тананизации** - тяга к мотивам смерти, разрушения, бессмысленности жизни и т.п.
- ▶ В - четвертых, тенденция к **сексуализации детского сознания** как активного формирования циничного отношения к интимной стороне жизни взрослых, преждевременной озабоченности вопросами секса, порнографизации.
- ▶ В - пятых, все более широкомасштабная **демонизация детского сознания** (через все органы чувств) - приучение и приручение к бесовским образам

▶ по материалам **Абраменковой В.В.**, доктора псих. наук

Онлайн-опрос «Юный интернет-пользователь 2014г.

- ▶ **84%** учащихся **ежедневно** выходят в интернет, причем примерно **35%** детей находится в интернете **свыше 4-х** часов, 17 -летние юноши - **96%**.
- ▶ Согласно опросу около **56%** подростков пользуются своими компьютерами или ноутбуками, **60%** через телефоны (смартфоны), **34%** - через планшеты.
- ▶ Интернетом сегодня пользуется каждый второй ребенок.

Для сравнения

- ▶ В США ежедневно выходит в сеть каждый четвертый ребенок 3-х лет, каждый второй ребенок 5-ти лет и **70%** школьников 8 лет.
- ▶ В Англии среди 3-4 -летних детей треть выходит в интернет при помощи обычного компьютера, ноутбука или нетбука, а **6%** - используя планшет.

ИГРА

- ▶ *в игре или жизненных ситуациях дети часто подражают увиденному на экране;*
- ▶ *- дети склонны отождествлять себя с отдельными жертвами и агрессорами и переносить эти роли в реальные ситуации;*
- ▶ *- дети могут на основе увиденного считать насилие приемлемой моделью поведения и способом решения своих проблем.*

Основные признаки виртуальной зависимости:

- ▶ 1. Человек не может контролировать время, проводимое за компьютером, хочет сократить его, выйти из программы и не в силах это сделать (как правило, «виртуально зависимый» еще и очень сердится на тех, кто отвлекает его от компьютера).
- ▶ 2. Лжет относительно времени, которое он провел за компьютером, либо уменьшая длительность работы, либо скрывая, какого рода занятиями он был увлечен (например, говорит, что пять часов подряд делал уроки, но на самом деле все это время он играл в компьютер).
- ▶ 3. Страдает от негативных последствий своей чрезмерной увлеченности играми.
- ▶ 4. Переоценивает роль компьютера в своей жизни, закрывая глаза на порождаемые им проблемы и отказываясь от критических оценок; глух ко мнению окружающих.
- ▶ 5. Испытывает смешанное чувство эйфории и вины за работу на компьютере - либо по причине потери времени, проведенного за «виртуальными» занятиями, либо по причине ненормального (от простого раздраженного до психопатологического) поведения при общении с компьютером.
- ▶ 6. Ощущает депрессию или тревогу, когда что-то вмешивается в его планы играть (например, препятствует игре).
- ▶ 7. Погружен в виртуальную активность, будучи вне доступа к компьютеру (например, думает о том, как пройти на следующий уровень компьютерной игры).
- ▶ 8. Использует компьютер как отдушину в минуты грусти или подавленности, как способ скрыться от проблем или избежать чувства неадекватности в реальной жизни.

Психологи о компьютерных играх

- ▶ **компьютерные игры так или иначе трансформируют детскую картину мира, способствуют формированию антигуманных, бесчеловечных, антихристианских ценностей, насаждают облегченное отношение к жизни и смерти (жизнь утрачивает свое значение, теряет смысл), формируют ранний и нездоровый интерес к порочным страстям.**

Заведующая отделом НИИ гигиены и охраны здоровья детей и подростков Научного центра здоровья РАМН Марина Степанова:

- ▶ «В первую очередь страдает зрение... Риск появления или прогрессирования уже имеющейся близорукости возрастает. У ребенка может возникнуть компьютерный зрительный синдром, напоминающий конъюнктивит: глаза краснеют, и ощущение такое, как будто в них насыпали песок... Ребенок замыкается в виртуальном мире и не получает навыков общения, а это пагубно влияет на психику... Мы проводили специальное исследование и выяснили, что дети сильно устают от всевозможных «стрелялок» и «догонялок»... У особо эмоциональных игроков даже подсакивает давление. Аркадные игры провоцируют агрессивность».

СОВЕТЫ

- ▶ Сначала необходимо продемонстрировать неигровые возможности компьютера: рисование, написание текстов, фотопшоп, создание мультфильмов, презентаций и т.п.
- ▶ 2. *Ограничьте время одного сеанса игры: для 5-7 лет - 10 мин., 8-11 лет - 15 мин., 12-13 лет - 20 мин., 14-15 лет - 25 мин., 16-17 лет - 30 мин., 18 лет и выше - 60 мин.* (Затем игроку необходимо отвлечься, сменить род деятельности). *Необходимо объяснить ребенку, что компьютер наносит серьезный вред нервной системе, ослабляется и портится зрение, рассредоточенное внимание, снижение способности концентрироваться на решении конкретных задач, ухудшение памяти, появляются головные боли, повышенная утомляемость и т.п.*
- ▶ Установите *закон расстояния*: для игровых приставок - не менее 2-х метров, для персональных компьютеров - 30-40 см (использовать комнатные растения, кактусы, свежий воздух...)
- ▶ Установите *временной закон*: не играть перед сном, сразу после еды, при несделанных уроках. Установите код для включения компьютера и автоматический прерыватель сеанса игры
- ▶ Контролируйте содержание компьютерных игр, исключая сюжеты с насилием, жестокостью, сатанинской тематикой и элементами культовых ритуальных обрядов, а также образами нечистой силы
- ▶ Не ставьте компьютер в детской. Это располагает к его бесконтрольному использованию.
- ▶ Не внушайте ребенку отношение к компьютеру как к сверх ценности. Не надо, чтобы возможность поиграть в компьютер была для ребенка лучшей наградой за труды.

Больше уделяйте внимания своим детям: больше общайтесь, играйте с ребенком в игры вашего детства, придумывайте совместные развлечения, гуляйте, читайте книги и т.п., чтобы компьютерная игра была вытеснена полноценным и содержательным общением.

Минздрав рекомендует

▶ Психологи и доктора не рекомендуют сажать за компьютер ребенка до 4 лет. Где-то с 5-6 летнего возраста можно на полчаса включать детям развивающие игры, но ненадолго - на 20-30 минут. Детям с 7 лет можно проводить за компьютером без вреда для здоровья 60 минут в день. В 10-12 лет - 2 часа, детям до 16 - не более четырех часов (при условии, если эти часы будут поделены на порции по 30-40 минут, а между ними будет перерыв в 1,5 часа).

▶ Согласно современным медицинским исследованиям, компьютерные игры служат причиной сотен болезней. Как утверждают медики, если ребенок сидит за компьютером бесконтрольно, то это чревато развитием гиподинамии. Ведь детский организм нуждается в движении. Из-за длительного неподвижного состояния ухудшается самочувствие ребенка. Так, идет нарушение осанки, которое приводит к изменению скелета, ухудшается деятельность органов кровообращения, дыхания и пищеварения, «падает» зрение, появляются проблемы с лишним весом. Продолжительные компьютерные игры также отрицательно влияют на детскую психику: ребенок может стать раздражительным, агрессивным, неуправляемым.

▶ Кроме того, по мнению медиков, геймеры подвержены синдрому вибрации руки и предплечья, возникающей от непрерывной вибрации джойстика. Ранее этим редким заболеванием страдали только строители, работающие с отбойными молотками. Из других заболеваний, преследующих поклонников компьютеров, стоит перечислить хроническую усталость глаз, потерю ориентации и эпилептические припадки.

▶ Если ваш ребенок играет часами напролет и его нельзя оторвать от игр, то в этом скорее всего виноваты родители, потому что позволяли ему проводить перед экраном столько времени, сколько ему хочется. Нужно постараться как-то переключить внимание вашего чада, отвлечь его на какое-то другое занятие, записать его на спортивную секцию, найди хобби. Поощряйте общение вашего ребенка со сверстниками: реальное общение не может заменить виртуальное, а настоящих товарищей - онлайн-друзья.

Рекомендуемая литература:

- ▶ **Абраменкова В.В.** Во что играют наши дети? Игрушка и антиигрушка. - М.: Яуза, Эксмо. Лепта книга, 2006г. (В помощь родителям).
- ▶ **Абраменкова В.В.** Ребенок в «заэкрание». Кромешный мир компьютерных игр». - М.: Лепта книга , 2009г.
- ▶ Игумен Евмений. Аномалии родительской любви. Редакция «Свет православия», 2005г.
- ▶ **Шишова Т.Л.** Чтобы ребенок не был трудным.- Рязань, Зерна - Слово, 2014г.
- ▶ **Шишова Т.Л.** Ребенок не слушается.... Что делать?- Рязань, Зерна - Слово, 2014г.
- ▶ **Медведева И. Я., Шишова Т. Л.** Книга для трудных родителей. — М.: «Звонница-МГ» — «Роман-газета», 1994.
- ▶ **Медведева И. Я., Шишова Т. Л.** Разноцветные белые вороны. — М.: Семья и школа, 1996.
- ▶ **Медведева И. Я., Шишова Т. Л.** Новые дети. — М.: Нар.образование, 2000.
- ▶ **Медведева И. Я., Шишова Т. Л.** Приказано не рожать. Демографическая война против России, Саратов, 2005.
- ▶ **Шишова Т.Л.** Поколение геймеров. Рождественский сборник, декабрь 2015г. КОИРО.
- ▶ **Медведева И. Я., Шишова Т. Л.** Воспитание без ошибок. Книга для трудных родителей. С.-П.: Речь, 2008
- ▶ **Медведева И. Я., Шишова Т. Л.** «Кто соблазнит малых сих...». Изд. «Христианская жизнь», 2006. — 320 с. (
- ▶ **Медведева И. Я., Шишова Т. Л.** Потомки Царя Ирода. Изд-во «Душепопечительский Православный Центр святого праведного Иоанна Кронштадтского», 2003.
- ▶ **Медведева И. Я.** Ювенальная система: Родителей — в отставку? Разрушение семьи под