**«Педагогический дебют – 2018»**

**Публичное выступление на тему**

**«Влияние современных гаджетов на развитие коммуникативных навыков ребёнка».**

Гаджет – в переводе с английского языка - приспособление, устройство, техническая новинка, выполняющая ограниченный круг задач. Гаджеты – это смарт-телефоны, компьютеры, ноутбуки, планшеты, и другие электронные устройства. Они слышат, видят, поют, рассказывают и делают кучу разных мелочей.

Удобные электронные штучки заполонили мир и заняли место в нашей жизни. Гаджеты появились, чтобы помогать нам. Они делают жизнь проще и комфортнее. Однако, при чрезмерном увлечении электроника, которая призвана помогать нам в жизни, может быть вредной для здоровья, медики отмечают негативное воздействие электронного излучения на все системы органов, особенно на нервную, зрительную, оппорно - двигательную. Противостоять гаджетам и интернету очень трудно.[[1]](#footnote-1)

Специалисты разных стран, изучая гаджет - зависимость у детей, проводили эксперименты, ограничив определенные возрастные группы школьников и молодежи в использовании любых технических устройств на разный период (от 8 до 24 часов). Выяснилось, что подавляющее большинство не смогли провести время без своих гаджетов. Более того, у них наблюдались тревожные симптомы: растерянность, депрессия, агрессия. Сопереживание, жалость, помощь слабому встречаются всё реже. Жестокость и насилие становится чем-то обыденным и привычным, стирается ощущение порога дозволенности. При этом дети не отдают себе отчёта в собственных действиях и не предвидят их последствий.

Некоторые испытывали состояние сродни ломке. Об этом говорят опыты, проведенные учеными Америки, Великобритании, Китая, России. Психологи утверждают, что зависимость от гаджетов может превратиться в серьезную проблему общества.[[2]](#footnote-2)

Если рассматривать из обширного списка проблем только коммуникацию, то можно выделить следующие проблемы:

* «Дефицит внимания и концентрации», что характеризуется высокой степенью гиперактивности и повышенной рассеянностью детей.
* «Дефицит слухового аспекта», характеризующийся рассеянным слухом и плохим восприятием информации на слух, зачастую приводящая к тому, что учащиеся просто не могут повторить то, что сказали до него.
* «Дефицит активной искры и снижение фантазии», характеризующаяся отсутствием интереса в создании какого — либо нового образа, написаний сочинений — рассуждений, сказок и т. д.

Возникают извечные вопросы: «Кто виноват?» и «Что делать?». Наверное, в первую очередь вина лежит на взрослых, на родителях, которым легче ребёнка занять гаджетом, чем тратить силы, нервы, время на совместное общение. Во – вторую – производители электронных штучек, которые ради экономической выгоды не смотрят ни на что.

Что же делать в этой ситуации всем тем, кто не равнодушен к детям, их здоровью: физическому и психическому, их развитию?

На мой взгляд, всё очень просто: ребёнку нужно внимание, нужно простое человеческое общение - коммуникация. В семье это может быть разговор по душам сидя в обнимку, совместная прогулка, поход в кино или театр, а может совместная игра. В школе тоже есть масса способов интересно, творчески общаться, развиваться.

На уроках и во внеурочной деятельности я стараюсь вводить игровые элементы для обучения ребят коммуникации. Как учитель изобразительного искусства я собираю своеобразную копилку таких игр. С некоторыми из них хочу вас познакомить.

**«Чудо - Юдо»**

Все игроки берут по листку бумаги и рисуют на нем сверху голову — человека, животного, птицы или любого другого существа. Далее они загибают листок так, чтобы нарисованного не было видно — только кончик шеи и передают рисунок соседу. У каждого участника игры оказывается новый лист с изображением, которого он не видел. Все рисуют верхнюю часть туловища, снова загибают рисунок и передают соседу. Теперь каждому на новом полученном листке нужно дорисовать конечности. Затем все разворачивают рисунки и веселятся, глядя на то, какие на них изображены существа.

**«Художники»**

Игроки делятся на две команды. Ведущий вешает большой лист бумаги. Команды выбирают участника, которому нужно будет нарисовать на бумаге то, что скажет ему ведущий (сложность заданий зависит от возраста игроков). Условия: не использовать в рисунке цифры, буквы и слова. Команда игрока, который рисовал, должна отгадать, что это за слово. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

**«Рисуночное письмо»**

Вариант предыдущего конкурса.

Задача игроков — «написать» с помощью рисунков короткое письмо. Условия те же: не использовать в рисунке цифры, буквы и слова.

Варианты посланий:

-Позвони мне сегодня в 6 часов

-Пойдем вечером играть в футбол

-Приходи в гости на чай с тортом

-Подари мне на День рождения карандаши

В зависимости от возраста игроков можно придумывать задания самой различной сложности.[[3]](#footnote-3)

В заключении хотелось отметить, что, не смотря на наш «электронный, цифровой век», на влияние гаджетов, можно и нужно использовать простые, доступные способы общения с детьми и развивать ихкоммуникативные навыки.

1. https://moluch.ru/archive/150/42638/ [↑](#footnote-ref-1)
2. https://kopilkaurokov.ru [↑](#footnote-ref-2)
3. https://super-positive.ru/tvorcheskie-dlja-detej-i-podrostkov/ [↑](#footnote-ref-3)