

Профилактика компьютерной зависимости у детей с нарушенным слухом

Век информационных технологий создает и формирует информационный поток, который, зачастую бессистемной лавиной обрушивается в область восприятия ребенка, перенасыщая его мозг лишней информацией.

Дети со сниженным слухом имеют особенности психологического и социального развития. Л.С.Выготский и В.В.Лебединский в своих работах отмечают, что согласно общим закономерностям психического развития личность глухого и слабослышащего ребенка формируется в процессе общения со сверстниками и взрослыми в ходе усвоения социального опыта. Нарушение слуха приводит к трудностям в общении с окружающими, замедляется процесс усвоения информации, опыт ребенка обедняется и это не может не отразиться на развитии и формировании его личности. Если дети с нормальным слухом значительную часть социального опыта усваивают спонтанно, то дети с нарушенным слухом, ограничены в своих возможностях. Коммуникативные трудности и своеобразие социального и межличностного контакта с обычными детьми могут формировать негативные черты личности, таких как, агрессивность, замкнутость, асоциальное поведение, а в условиях развития и бесконтрольного использования информационных, компьютерных технологий привести к формированию интернет зависимости и уходу от реальности в мир компьютерных игр.

По данным исследований, на тему влияния компьютерных технологий на психологическое утомление детей со сниженным слухом выявили, 100% детей со сниженным слухом не зависимо от возраста и пола интересуются компьютерными играми, 60% детей проводят свободное время за компьютерной игрой, 50% проявляют недовольство если их отвлечь просьбой от компьютерной игры или предложить сменить вид деятельности, 30% выдают агрессивную реакцию на запрет использования компьютерных игр, 85% детей демонстрируют низкие показатели в выполнении домашнего задания после того как играли в компьютерные игры. Также использовался тест Люшера для того, чтобы обследовать уровень утомления детей компьютерными играми. Условия эксперимента предполагали, обследование детей по методике Люшера до того, как они играют в компьютерные игры, затем детям разрешили играть в их любимую игру 15 минут, и обследовать после того, как лимит времени на игру был исчерпан, игру прервали. Анализируя данные таблиц цветового теста Люшера, выявили тенденцию появления пар +0+7 у 45 % детей принимающих участие в эксперименте, появление этих пар в начальном выборе говорит о неадаптивном, отклоняющемся и плохо предсказуемом поведении.

Выводы:

1. Дети с нарушенным слухом интересуются, легко осваивают и играют в компьютерные игры.
2. Дети с нарушенным слухом утомляются и теряют работоспособность после использования компьютерных игр.

3. Запрет на использование компьютерных игр может вызывать резкую негативную реакцию отрицания детей с нарушенным слухом.

4. Резкое прерывание компьютерной игры у 45% может вызвать неадаптивное, отклоняющееся и плохо предсказуемое поведение.

5. Дети с нарушенным слухом утомляются от использования компьютерных игр, что отражается на их работоспособности, и способности выполнять интеллектуальные задания эффективно.

6. Необходимо строго контролировать регламент проведения времени за компьютерной игрой детей с нарушенным слухом.

На основании сделанных выводов предлагаются рекомендации:

1. Компьютерная игра владеет мотивацией ребенка. Известно, что мотивация – это основа целенаправленной деятельности. Когда деятельность целенаправленна, интересна, ее фрустрация вызывает агрессию, негатив и стресс. Таким образом, для того чтобы вывести ребенка на другой более высокий уровень освоения компьютерных технологий, необходимо действовать в соответствии с мотивацией ребенка и через его интерес.

2. Ввести строгий временной регламент (не более 15 мин в день) возможности играть в игру.

3. Для того чтобы, не формировать привычки ожидания игры в одно и тоже время, регламент должен быть четким, но время «когда играть» должно быть гибким.

4. Ввести альтернативу вредной компьютерной игры. Предложить компьютерные игры на основе биологической обратной связи, развивающей направленности. Игры-тренинги внимания, мыслительных логических операций.

5. Ввести более длительный временной регламент на этот вид игр (25 минут в день).

6. Предложить выбор регламентов играть 15 минут во вредную игру или 25 минут в развивающую.

7. Проводить мониторинг интересов детей, через короткое анкетирование в конце полугодий.

8. Предложить интеллектуальную альтернативу в реальном пространстве, в виде Кружков по интересам.