

МБДОУ «ДЕТСКИЙ САД № 5 «БЕРЕЗКА» ГОРОДА  
АЛАТЫРЯ ЧУВАШСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

# Отчёт по реализации в ДОО социального проекта «РЕБЕНОК И ГАДЖЕТЫ» старшая группа «Клубничка»

Выполнила: социальный педагог  
Храмова Ю.А.

г. Алатырь  
2023 г.





# Паспорт проекта



**Вид проекта:** социальной направленности, групповой, краткосрочный.

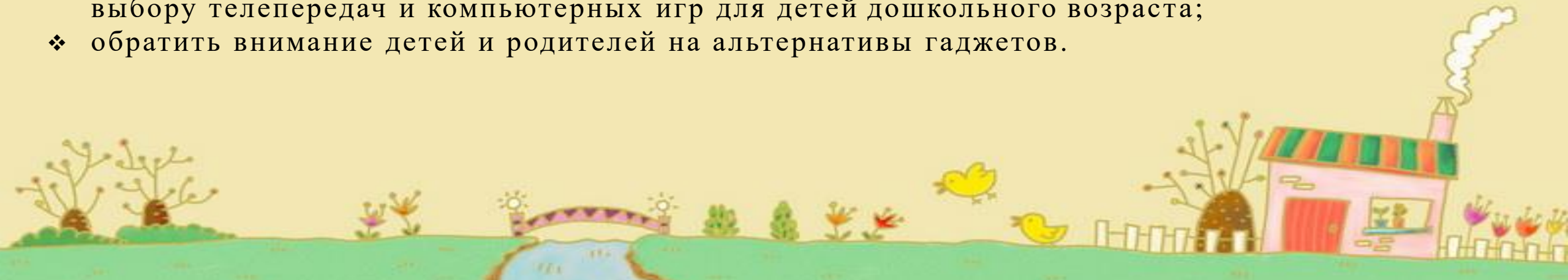
**Участники:** дети старшего дошкольного возраста, социальный педагог, воспитатель, родители.

**Сроки реализации проекта:** май 2023 г.

**Цель:** профилактика экранной и компьютерной зависимости у детей старшего дошкольного возраста.

**Задачи проекта:**

- ❖ определить роль гаджетов в жизни детей и родителей;
- ❖ Просвещение родителей по вопросам экранной зависимости, информационной безопасности; обратить внимание родителей на достоинства и недостатки общения ребенка с гаджетами, и их влияние на физическое и психическое состояние детей.
- ❖ повысить педагогическую компетенцию родителей по вопросу грамотного подхода к выбору телепередач и компьютерных игр для детей дошкольного возраста;
- ❖ обратить внимание детей и родителей на альтернативы гаджетов.



# В рамках проекта была реализована следующая работа:



- **С родителями:**
- **Для исследования особенностей регламентирования родителями использования ребенком гаджетов, а также для исследования умений и эмоциональных состояний ребенка во время использования гаджетов были проведены:**
- **Опросник родителя «Регламент использования гаджетов детьми»;**
- **Наблюдение родителем «Способности ребенка играть на гаджете».**

Сложно пройти по городской улице и не встретить людей разного возраста без наушников, присоединенных к электронному гаджету; проехать в общественном транспорте и не услышать чей-то личный разговор по сотовому телефону; не увидеть водителя, набирающего текст на смартфон во время движения; не заметить ребенка, играющего в компьютерную игру на планшете.

Приведенный перечень примеров использования человеком в повседневной жизни электронных устройств далеко не полон и свидетельствует о том, что многие люди сегодня не могут представить свою жизнь без электронных гаджетов. Отметим, что мир людей, использующих электронные гаджеты, стремительно молодеет: дети дошкольного возраста быстрее родителей, бабушек и дедушек осваивают современные электронные технологии.

## 1. Опросник «Регламент использования гаджетов»

*Методика предназначена для исследования особенностей регламентирования родителями использования ребенком электронных гаджетов.*

*Методика проводится с помощью опроса родителей ребенка.*

### ИТОГОВЫЙ бланк опросника:

1. Дата заполнения 28.05.2023 г.
2. Возраст ребенка 5-6 лет
3. Возраст родителя 28 лет (1 чел.), 30-36 лет (9 чел.), 40-43 г.(4 чел.)
4. Наличие других детей в семье: да – 7 чел., нет – 7 чел.
5. Ребенку разрешено использовать:  
а) планшет – 4 чел.; б) смартфон – 11 чел.; в) компьютер – 4 чел.
6. Ребенок использует разрешенный гаджет для:  
а) интересных ему игр – 6 чел.; б) просмотра мультфильмов – 12 чел.; в) прослушивания музыки – 3 чел.; г) развивающих занятий – 5 чел.; д) \_\_\_\_\_
7. Как правило, ребенок использует электронный гаджет при участии:  
а) матери – 9 чел.; б) отца – 5 чел.; в) самостоятельно – 5 чел.; д) сестра – 1 чел.
8. Как правило, регулирует время использования ребенком гаджета:  
а) мать – 13 чел.; б) отец – 7 чел.; в) сам ребенок - \_\_\_\_\_; г) \_\_\_\_\_
9. Как правило, в день ребенок использует электронный гаджет:  
а) до 0,5 часа – 2 чел.; б) до 1 часа – 8 чел.; в) до 2 часов – 3 чел.; г) до 3 часов – 1 чел.; д) больше 3 часов - \_\_\_\_\_.

## 2. Наблюдение «Способности ребенка играть на гаджете»

*Методика предназначена для исследования содержания игр, умений и эмоциональных состояний ребенка во время использования электронных гаджетов. Методика проводится с помощью наблюдения за ребенком во время использования гаджета.*

### ИТОГОВЫЙ лист наблюдения:

1. Дата заполнения 28.05.2023 г.
2. Возраст ребенка 5-6 лет
3. Возраст родителя 28 лет (1 чел.), 30-36 лет (9 чел.), 40-43 г.(4 чел.)
4. Умеет сам включить/выключить гаджет: да – 13 чел., нет – 1 чел.
5. Умеет сам найти интересную игру: да – 8 чел., нет – 5 чел.
6. Вид игры: Водитель машин, Тренажер ПДД, Раскраски, Счет, Кот Том, Развивашки, строительство, Стрелялки, Головоломки, Куклы, Шахматы, Обучающие, Мода, Стоматология, Интерьер дома, Гонки.
8. Умение играть самостоятельно: есть – 11 чел., нет – 2 чел.
9. Привлекает к действиям с гаджетом других детей: да – 4 чел., нет – 7 чел.
10. Привлекает к действиям с гаджетом взрослых: да – 4 чел., нет – 7 чел.
11. Проявляемые ребенком эмоции во время игры: радость, веселье, интерес – в большинстве. 3 человека - не играют в гаджеты.

## В рамках проекта была реализована следующая работа:

- Для повышения педагогической компетенции родителей по вопросу грамотного подхода к выбору телепередач и просвещения по вопросам экранной зависимости и информационной безопасности были представлены:

- **Консультация «Дошкольники и гаджеты»;**
- **Памятка «Борьба с пристрастием детей к гаджетам».**



## В рамках проекта была реализована следующая работа:

- С воспитанниками:

- Для анализирования пользы и вреда гаджетов и оценки степени их влияния были проведены:
- **Беседа «Дети и гаджеты: вред или польза?»;**
- **Рисование на тему:**  
**«Мой любимый герой из мультфильма/из сказки».**



## В рамках проекта была реализована следующая работа:

- С целью построения инструментов по созданию для ребенка комфортной эмоциональной среды, которыми являются совместная деятельность родителей и детей: это и домашние дела, и забота о домашних животных, а также общий досуг семьи и совместный отдых, участие в спортивных мероприятиях, была организована:

- **Фотовыставка «Мы – мамы и папины помощники».**



## В рамках проекта была реализована следующая работа:

Частое использование ребенком гаджетов чревато тем, что он постепенно начинает испытывать психологические трудности восприятия окружающего мира.

- С целью создания условий для развития представлений о культуре поведения, о правилах этикета и анализе своего поведения как одно из главных правил гармонично развитой личности в дошкольном возрасте, было проведено:

- **Развлечение «В стране добра и вежливости».**



Делая вывод, хочется отметить, что не стоит полностью запрещать детям пользоваться гаджетами. Важно помнить, что никакие электронные устройства не заменят реальное живое общение с близкими и друзьями!

