

Помощь детям после психотравм от просмотра телевизионных передач, фильмов и компьютерных игр

Подготовила педагог-психолог МДОБУ № 7
Железнова Марина Владимировна

Слэндэрина и все, все, все...

В современном мире родители нередко очень заняты и подчас уделяют всё меньше внимания своим детям, занимая различными гаджетами. Не вникая в увлечения или даже потакая им, нередко допускают страшную ошибку – ребёнок попадает под влияние ресурсов интернета и получает психическую зависимость или психотравму.

И если раньше дети боялись темноты и абстрактных чудовищ, то в настоящее время их страхи конкретные, чёткие, оформленные в персонажей интернета, где они нередко бессмертны и восстают, совершенствуются от уровня к уровню.

И когда на детской площадке слышатся споры во что сегодня играть : Слэндерину, аниматроников или бабушку Грэнни, то нередко раздаётся возглас : «а давайте в зомбаков, они самые добрые и тупые» , то есть уровень внутреннего напряжения нередко таков, что дети не то что проиграть, даже высказать свои страхи боятся. Если Вы думаете, что угроза преувеличена, то давайте познакомимся лично с некоторыми персонажами.

Слэндермэн – худощавая безликая фигура, из-за отсутствия органов чувств обладает телепатическими способностями, никто не знает почему он похищает детей.

Слэндерина – устрашающая худая фигура, королева ужаса, монстр с выколотыми глазами и вытянутым ртом, но при этом невероятно изящная и хрупкая .



Момо – уродливая женская голова на куриных ногах, за всеми следит и подстрекает к самоубийству.



Грэнни – когда-то у бабушки была большая семья монстров, но когда внучка пропала, бабушка стала ловить людей и давать им 5 дней на побег из её дома.



На данных персонажах мы остановимся, можно лишь добавить, что оставшиеся нубики, аниматроники, криперы и подобные им устрашающие персонажи при неблагоприятном стечении обстоятельств могут нанести очень серьёзный вред детской психике.

Признаки негативного влияния компьютерных игр и персонажей интернета:

- ❖ Угнетение чередующееся с возбуждением, не соответствующее поведению реальным событиям
- ❖ Вспышки агрессии на малейшее раздражение
- ❖ Повышенное недовольство при отлучении от игры или видео
- ❖ Непонятные страхи, постоянное чувство тревоги, истерики
- ❖ Нежелание играть со сверстниками, повышенная замкнутость
- ❖ При откровенном разговоре с человеком, которому ребёнок искренне доверяет, все темы плавно переходят на одну – компьютерных персонажей
- ❖ Рисунки начинают быть однотипными, отражающими мысли ребёнка, содержат различных персонажей

Рисунки детей попавших в психотравмирующую зависимость от виртуальных персонажей

Слэндэрина- «у неё 3 глаза- на неё посмотришь и всё...умрёшь и солнышко очень злое»



Семья монстров – «они не должны подходить друг к другу, а то жуком огромным станут»



арт-терапия – помощь в преодолении виртуальных страхов - рисунки проходят стадию штрихования и уничтожения, проговаривается травмирующая ситуация

Штрихование – посадили в клетку

Уничтожение – смять, разорвать, сжечь



Беседа с родителями

Можно сказать, что многие родители не понимают всей картины происходящего с ребёнком в ситуации виртуальной психотравмы – нередко первое время у них появляется масса свободного времени, он более послушный и на него легко надавить угрозой, может долго смотреть видео ролики или играть в компьютерную игру. Но затем, по мере увеличения внутреннего напряжения появляются различные отклонения в поведении, которые очень трудно исправить. Поэтому совет тут один – самые близкие люди всегда должны быть рядом, необходимо постоянно интересоваться увлечениями, играми, даже просто мыслями своего малыша, тогда заподозрить недоброе и вовремя помочь ему будет очень просто.

Спасибо за внимание!