**ВАШ ДРУГ КОМПЬЮТЕР**

Часто приходится слышать такие вопросы «А не опасен ли компьютер моему ребенку? Сколько времени можно проводить за ним? Не мешает ли он нормальному развитию детей?». Прежде всего надо понять, что компьютер – это не волшебная палочка или ковер-самолет, которые за один час игры перенесут вашего ребенка в новый мир и сделают сразу умным и развитым. Как и любые занятия, компьютерные игры требуют времени, правильного применения, терпения и заботы со стороны взрослых. Только тогда эти занятия дадут эффект.

Но не надо и бояться компьютеров, заражая и ребенка страхом перед неведомо машиной с множеством кнопок. Сам экран компьютера достаточно безвреден и уж совершенно не радиоактивен, как опасаются некоторые родители. Однако просиживать часами перед ним маленьким детям не рекомендуется так же, как не рекомендуется часами сидеть перед экраном телевизора. Но практически все родители разрешают своим детям посмотреть ту или иную детскую телевизионную программу, поэтому также спокойно можно разрешить им поиграть на компьютере.

Конечно, существуют определенные ограничения по времени. Так детям 3-5 лет не рекомендуется сидеть перед экраном больше 20 минут, а ребятам 6-7 лет можно увеличить время ежедневной игры до получаса. В этом случае можно быть совершенно спокойным за здоровье детей: компьютер не принесет им вреда.

К сожалению, очень часто дети злоупотребляют в своем отношении к компьютеру. Самое опасное в этом то, что увлечение компьютерными играми не только не проходит с возрастом, наоборот, усиливается с годами и начинает просто мешать нормальному психическому развитию ребенка, отнимая все его силы и время. Такой подросток, вместо того чтобы общаться со сверстниками или готовить уроки, целыми днями просиживает перед экраном компьютера.

Для того чтобы понять причины такого компьютерного фанатизма необходимо вспомнить об особенностях психического развития детей дошкольного возраста.

В числе основных характеристик, отличающих детей дошкольного возраста, многие ученые отмечают их эгоцентризм (то есть неумение встать на чужую точку зрения) и стремление к компенсации собственных слабостей и недостатков. Эгоцентризм детей выражается часто в том, что они не могут понять состояние другого человека, не могут понять , почему игрушка, так понравившаяся ему, вызывает отвращение и гнев взрослого. Они расценивают стремление родителей забрать грязную палку, которая так мила их сердцу, ли выключить компьютер с любимой игрой как покушение на свои права.

Это вызывает у детей разные реакции. Некоторые становятся агрессивными, стремясь силой отстоять свои желания. Другие, наоборот, стараются всячески заслужить любовь и одобрение взрослых, превращаясь в маленьких неуверенных в себе конформистов. В данном случае большое количество детей стремится компенсировать, преодолеть свою неуверенность и слабость не в реальной жизни, где это им не всегда удается, а в своем воображении.

Раньше такие дети много читали, полностью уходя в выдуманный мир сказки, играли, реализуя в игре со сверстниками свои мечты и желания. Теперь компьютерные игры заменяют детям и игры и книги. Компьютер дает более реальную, чем книга, возможность, перенестись в другой мир, так как делает этот выдуманный мир вещественным, его можно увидеть, с ним можно поиграть, в отличии от того идеального мира фантазий, который дарит книга. Именно такой «уход» ребенка должен вызывать тревогу взрослых.

Однако важно понимать, что такой «уход» ребенка не связан с самим компьютером, он следствие неправильных отношений взрослых с ребенком, неправильного стиля общения с ним.

Поэтому, если правильно относится к своему ребенку и его увлечению компьютером, можно говорить о несомненной пользе компьютерных игр. В такой игре ребенок легко перенестись в воображаемый мир, может управлять предметами, возникающими на экране, может заставлять их изменяться, появляться или пропадать, то есть он чувствует их реальность. В то же время он не может взять их в руки, не может их потрогать. Таким образом у детей развиваются такие важнейшие операции мышления как обобщение и классификация, которые при стандартном обучении начинают формироваться только с 6-7 лет.

И все же для детей важнейшей функции компьютерной игры остается обучение. В такие играх ребенок очень рано начинает понимать, что предметы на экране – это не реальные вещи, а только знаки этих реальных вещей. У них развивается так называемая знаковая функция сознания, которая не только дает возможность осознать наличие в природе нескольких уровней реальности окружающего мира, - это и реальные предметы, и картинки, и схемы, это слова или уравнения. Но и дает возможность мыслить без опоры на внешние предметы. О важности такого мышления и сложности его развития говорят известные многим родителям трудности при обучении детей счету или чтению «про себя».

Нельзя не отметить, что многие психологи, родители и воспитатели заметили, что в процессе занятий на компьютере у детей улучшается память и внимание. Для детей характерно запоминать только яркие, эмоционально важные для них случаи и детали, что и дает им компьютерная игра.

Помимо обучающей роли компьютера, необходимо отметить, что такие игры имеют большое значение для развития моторики, а именно моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру руки. Эти движения руки вызывают разнообразные перемещения изображений на экране компьютера, за которыми ребенок следит глазами. Правильность решения игровой задачи зависит от того, как быстро ребенок сможет научиться движением нужной клавиши (то есть руки) провести изображение на экране в нужном направлении. Так, совершенно естественно, без дополнительных специальных занятий, развивается необходимая зрительно-моторная координация.

Еще одно преимущество компьютера в том, что он – помощник в выполнении заданий. Это связано с тем, что компьютер сам по себе привлекателен для детей как любая игрушка, поэтому игры на компьютере и не воспринимаются в качестве занятий. А какой же ребенок не любит играть?

Ценность компьютерных игр в том, что ребенок постепенно начинает интересоваться их содержанием, а не только новой и необычной формой. Дети задают вопросы о том, как изменить полученные изображения, можно ли усложнить задание. Такая игровая мотивация постепенно переходит в учебную, в интерес к содержанию задания.

Компьютерные игры интереснее и полезнее, чем обычные занятия. Например, возможность наложить эталон (круг или квадрат) на ту или иную фигуру, а также ясная демонстрация ошибок ребенка и возможность самому найти причину ошибки и исправить ее, на компьютере проще, чем в аналогичных некомпьютерных играх. «Оживление» правильно собранной фигурки, яркие цвета и музыкальное сопровождение стимулируют поиск правильного ответа и не дают детям устать, как это часто бывает при обычных занятиях.

Работа на компьютере обучает детей новому, более простому и быстрому способу получения и обработки информации. А умение получить необходимый для работы материал и быстро его обработать оптимизирует и ускоряет процесс мышления, помогает не только узнать больше, но и лучше, точнее решать новые задачи.

Естественно, что, как и любые занятия, компьютерные игры должны быть подобраны с учетом возраста детей, а также с учетом их индивидуальных психических особенностей.

Таким образом, тот интерес, который вызывают занятия на компьютере, и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание. Развитие этих качеств особенно важно для шестилетних детей, так именно они во многом обеспечивают психологическую готовность ребенка к школьному обучению.