

Ребенок и компьютер за и против

Источник: <http://www.internet-kontrol.ru/>



Современные дети очень много общаются с телевидением, видео и компьютером. Если предыдущее поколение было поколением книг, то современное получает информацию через видео ряд.

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?

Попробуем разобраться, что же такое компьютерные программы для детей, в чем их

польза, а в чем их недостатки.

В работах Л.А. Венгера посвященных развитию и обучению детей дошкольного возраста можно найти научное обоснование и подтверждение того, как компьютер может помочь интеллектуальному росту ребенка.

На экране дисплея оживают любые фантазии ребенка, герои книг и сказок. Но также оживают и предметы окружающего мира, цифры и буквы. Попадая в компьютерную игру, они создают особый мир, похожий на реальный, но и отличающийся от него. Компьютерные игры составлены так, чтобы ребенок мог представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, но получил обобщенное представление обо всех похожих ситуациях или предметах. Таким образом, у детей **развиваются** такие важнейшие операции мышления как **обобщение** и **классификация**, которые при стандартном обучении начинают формироваться с 6-7 лет.

Одна из важнейших функций компьютерных игр - обучающая. Поговорим об этом подробнее и посмотрим, что же нового может дать компьютер по сравнению с живым учителем. В этих играх ребенок начинает очень рано понимать, что предметы на экране - это не реальные вещи, но только знаки этих реальных вещей. В различных играх эти знаки или символы реальных предметов усложняются, становятся все более и более обобщенными и все меньше походят на окружающие реальные предметы. Таким образом, у детей очень рано начинает **развиваться** так называемая **знаковая функция сознания**, то есть понимание того, что есть несколько уровней реальности окружающего нас мира, - это и реальные предметы, и картинки, схемы, это слова и

уравнения и, наконец, это наши мысли, которые являются наиболее сложным, идеальным уровнем действительности.

Однако "знаковая функция сознания" не только дает возможность осознать наличие в природе всех этих уровней, но и лежит в основе самой возможности 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". Ребенок продолжает шепотом произносить про себя прочитанный текст или перебирают собственные пальцы при счете.

Компьютерные игры дают возможность облегчить процесс перехода психического действия из внешнего плана во внутренний, так что самые простые действия во внутреннем плане становятся доступны уже для детей 4-5 лет

Однако чудо совершаемое, компьютером, на этом не заканчивается. Не только психологи, но и родители, и воспитатели, занимающиеся с детьми на компьютере, заметили, что в процессе этих занятий **улучшаются память и внимание** детей. И это закономерно, так как соответствует законам психического развития детей. В исследованиях многих психологов - Ж.Пиаже, А.Валлона, П.П.Блонского и других - было открыто, что у маленьких детей еще нет желания запомнить, нет так называемого произвольного запоминания, то есть запоминания с ранне поставленной целью. Детская память непроизвольна, дети запоминают только яркие, эмоциональные для них случаи или детали, и здесь опять незаменимым помощником является **компьютер**, так как он **делает значимым и ярким содержание усваиваемого материала**, что не только ускоряет его запоминание, но и делает его более осмысленным и долговременным.

Компьютерные игры имеют большое значение не только для развития интеллекта детей, но и для развития их моторики, точнее для **формирования моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов**.

Многие родители дошкольников жалуются на неуклюжесть своих детей, на то, что они с трудом повторяют сложные физкультурные упражнения. Некоторые дети даже к шести годам плохо воспринимают такие понятия, как право и лево. Такие недостатки не свидетельствуют об умственной отсталости или задержке развития, но и надеяться, что они пройдут сами собой тоже не следует.

Почему же именно компьютер легко и быстро может помочь в преодолении такого сложного дефекта, для которого даже опытным психологам иногда нужно несколько месяцев. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру руки, моторику детей. Действия рук нужно сочетать с видимым действием на экране. Так, совершенно естественно, без дополнительных специальных занятий, **развивается необходимая зрительно-моторная координация**.

Почти все родители знают, как трудно бывает усадить малыша за занятия. На компьютере ребенок занимается с удовольствием, и никогда не будет возражать против предложения позаниматься на компьютере. Это связано с тем, что компьютер сам по себе привлекателен для детей как любая новая игрушка. Поэтому игры на компьютере и не воспринимаются детьми в качестве занятий. А какой же ребенок не любит играть ?

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 как именно они во многом и **обеспечивают психологическую готовность ребенка к школе** .

И так компьютер развивает множество интеллектуальных навыков. Но есть одно "но". Нельзя забывать о золотой середине, о норме. Всякое лекарство может стать ядом, если принято в не разумных дозах. Нужно понять, что компьютер - это не волшебная палочка, которая за один час игры сделает ребенка сразу умным и развитым. Как и любые занятия, компьютерные игры требуют времени, правильного применения, терпения и заботы со стороны взрослых. Существуют определенные ограничения по времени. Так **детям 3-4 лет не рекомендуется сидеть перед экраном больше 20 минут, а ребятам 6-7 лет можно увеличить время ежедневной игры до получаса**.

К сожалению, сейчас нередко встречаются дети, которые перешли грань разумного в общении с компьютером. Чрезмерное общение с компьютером может не только привести к **ухудшению зрения ребенка** , но и **отрицательно сказаться на его психическом здоровье** . При всем преимуществе компьютерных игр они все же воздают иллюзию общения и не приводят к формированию навыков настоящего общения. Особенно это опасно для застенчивых детей . Реальное общение доставляет им психоэмоциональное напряжение, ставит их в ситуацию дистресса, и тогда на смену ему приходит псевдообщение. Компьютер дает возможность перенестись в другой мир, который можно увидеть, с которым можно поиграть. В тоже время ребенок все больше отвергает реальный мир, где ему грозят негативные оценки и необходимость что-то менять в себе. Такой уход в искусственную реальность может сформировать у ребенка подобие психологической зависимости от компьютера.

И все же компьютер - это наше будущее. Работа на нем обучает детей новому способу, более простому и быстрому, получения и обработки информации. А умение получить необходимый для работы материал и быстро его обработать **ускоряет и оптимизирует процесс мышления** , помогает не только узнать больше, но и лучше, точнее решать новые задачи. С другой стороны - нельзя уповать только на компьютер. **В развитии навыков реального общения компьютерные навыки могут играть только вспомогательную роль**.

