«Компьютер и эмоциональное благополучие ребенка»



Основная особенность компьютера в том, что он открывает нам мир безграничных возможностей, через компьютер и виртуальные миры (интернет, компьютерные и он-лайн игры, информационные программы) мы получаем возможность реализовывать разные виды деятельности (покупать, продавать, путешествовать, общаться, работать, развлекаться и т.п.). В этом, конечно, с одной стороны, есть положительные стороны, так как мы получаем больше возможностей для удовлетворения своих потребностей и интересов, для познания, развития, самореализации. Но с другой стороны, это таит в себе **опасность ухода от реальности,** снижению навыков и способностей общаться, взаимодействовать, «выживать» в реальном мире. И если имеются такие риски даже для взрослых людей, то сколько опасности в себе может содержать погружение в компьютер и компьютерные виртуальные миры для формирующегося ребенка, который еще только учится адаптироваться к обществу, людям и поведению в реальных обстоятельствах, учится общаться, взаимодействовать, у которого еще только формируются морально-нравственные позиции.

Современный мир предлагает все более новые средства развития детей, и одно из них – компьютерные программы. Но, используя эти новые средства, мы, к сожалению, не всегда предвидим **возможные риски**, которые они несут в себе для формирующегося ребенка. Компьютер и некоторые компьютерные программы, которые сейчас так популярны среди родителей, могут в значительной степени **навредить эмоциональному и личностному развитию ребенка**.

Широкую долю ассортимента среди компьютерных программ в магазинах составляют так называемые **игровые, развлекательные программы** для детей. Очень часто родители отдают предпочтение именно этому типу программ, так как они нравятся детям, с ними ребенок долго и увлеченно играет, в них присутствуют любимые герои, интересные сюжеты, много игр и заданий. К таким программам относятся сюжетные игры, квесты, приключения, аркады, стратегии, симуляторы. Но приобретая такие программы, помните о рисках, которые они в себе несут для эмоционально-личностного развития ребенка:

1. Виртуальный герой компьютерной программы, который общается с ребенком, показывает, рассказывает, ведет по игре, становится образцом для подражания, кумиром. Ребенок легко с ним идентифицируется, перенимает его манеры, характер. И чем ярче герой, привлекательнее – тем легче и быстрее это происходит.

***! Будьте внимательны при выборе компьютерных программ и их главных героев.***

1. Ребенок, в силу особенностей своей психики, очень легко уходит в сказочный и фантазийный мир, «выпадая» из реальности. Это может приводить к последующей дезориентации в реальном мире, неадекватном поведении в обычных обстоятельствах.

***! Дозируйте игру ребенка на компьютере. Компьютер не способен обеспечить всестороннее и полноценное развитие ребенка, заменить ту развивающую ценность, которую несут в себе традиционные виды игры, реальное общение и чувственное взаимодействие ребенка с реальным предметным миром.***

1. Дети в дошкольном возрасте очень внушаемы, впечатлительны, обладают богатым воображением, для них легко и быстро становится значимым игровой мир.

***! Обращайте внимание на сюжет и нравственную основу выбираемой компьютерной игры.***

1. Компьютерные программы обладают особенностью вызывать повышенную увлеченность, формировать склонность к зависимости. Компьютер предлагает мир, в котором можно все, в котором «все дозволено», в котором нет запретов и табу. Этот мир дарит много положительных эмоций (за счет специальной графики, звуков, анимационных эффектов), там легко и весело, ребенок чувствует себя в нем защищенно.

***! Будьте очень внимательны к индивидуальным реакциям ребенка на игру на компьютере, его проявлениям. Компьютерный виртуальный мир не должен стать самым значимым в жизни ребенка.***

1. Многие современные компьютерные игры создаются с позиции максимального удобства работы с ними, легкости и вседоступности: в любой момент игру можно прервать, не доведя работу до конца, сохранить и продолжить в другое время; если допущено много ошибок или не нравится результат, можно его обнулить, начав все сначала; ко многим решениям можно прийти методом проб и ошибок, выполняя действия наугад. Это может создать основу для формирования таких качеств и черт характера, как безответственность за свои действия и результат, бесцельность, неспособность планировать и прогнозировать свои действия, доводить дело до конца, неспособность к саморегуляции.

***! Ответственнее относитесь к выбору компьютерных программ, будьте внимательны к их содержанию, ставящимся целям и задачам, интеллектуальному и развивающему потенциалу игры.***

1. Из-за сильного напряжения зрительного анализатора, длительной статичной позы при работе на компьютере, высокой умственной нагрузке, эмоциональной значимости результата, работа на компьютере может быстро привести к нервному напряжению и, как следствие, высокой эмоциональной напряженности, дезорганизации эмоциональной сферы ребенка (появлению тревожности, страхов, возбудимости).

**! Соблюдайте режим работы ребенка на компьютере.**