



## «Увлечение компьютером: поощрять или нет?»

**Если ребенок все летние дни напролет в ожидании поездки в деревню или в лагерь сидит за компьютером, это хорошо или плохо?**

Давайте сравним две ситуации.

1. Ребенок за компьютером. Он не шатается бесцельно и неизвестно с кем по улицам, он дома, не бегает, не прыгает, не разбрасывает карандаши, фломастеры, не малюет ими где попало, не режет на мелкие кусочки любимое мамино платье. Он занят, не пристает к взрослым и даже, может быть, учится чему-то (по обучающим программам) или развивается (по развивающим программам) либо просто получает заряд положительных эмоций.

2. Компьютера нет. Зато есть столько проблем! Усадить дитя за уроки, погулять с ним, потом чем-то занять, потом все убрать или заставить это сделать его самого и т.д. И при этом надо его еще воспитывать, напрягать свои нервы и умственные силы.

Недаром многие родители, купив наследнику персональную ЭВМ, вздохнули облегченно. Притягательность компьютера не сравнить ни с телевизором, ни с другим каким-то занятием.

Но знаем ли мы, взрослые, какие проблемы возникают у ребенка, остающегося изо дня в день один на один с компьютером? Прежде всего коснемся такого явления, как компьютерофобия. Что это такое? Это связанное с компьютером состояние неуверенности, нерешительности, страха. Ребенок, начиная осваивать компьютер, боится, что не сумеет справиться с его требованиями, при длительном общении с компьютером он также может испытывать безотчетную боязнь неизвестно чего, какой-то чуждой силы. Дети, не уверенные в себе, воспринимают компьютер как «угрожающий стимул», усугубляющий общее состояние тревожности. Явление, противоположное компьютерофобии, – чрезмерная увлеченность компьютером, когда приходится буквально идти на скандал, чтобы оторвать ребенка от экрана монитора.

Дело в том, что компьютерный мир, в который погружается и который творит сам юный пользователь персонального компьютера, настолько красочен, динамичен, занимателен, что со временем начинает восприниматься как действительный. Возникает так называемый синдром Пигмалиона. По греческой мифологии, скульптор Пигмалион, создав прекрасную статую девушки, влюбился в нее. Маленькие дети очень эмоциональны, впечатлительны, они, в сущности, в отличие от взрослых, нечетко различают искусство и реальность, потому так легко и доверчиво погружаются в жизнь героев компьютерного экрана, как в мир реальный, а со временем и охотнее, чем в реальный.

С одной стороны, это хорошо. Когда ребенок с компьютером «на ты», ему легче раскрыть себя и выбрать стратегию самообучения.

Однако, с другой стороны, привычка действовать в компьютерном, виртуальном мире может нарушить адекватное восприятие мира реального. Ребенок легче переходит от образов конкретных предметов к образам, которые формируются компьютерными средствами. От компьютерных же образов к реальным переход становится тем затруднительнее, чем больше



пленяется ребенок игрой. При решении очень сложных задач в динамически меняющихся условиях могут обостряться невротические черты личности, а при выраженной неуравновешенности могут возникать болезненные состояния. У разных групп людей под влиянием длительных занятий на ПЭВМ психологи установили самые различные варианты изменений в психическом развитии, в том числе и различную направленность этих изменений. В частности, у одних людей происходило повышение уровня интеллекта, у других – его снижение.

К позитивным результатам общения с компьютером можно отнести формирование деловой мотивации, совершенствование логического, оперативного мышления, умения прогнозировать. Кроме того, компьютер располагает большим набором изобразительных средств, способствует развитию художественно-конструкторских способностей и пространственных представлений. Посмотрите, какие возможности для рисования! Можно выбирать не только цвета, но и тончайшие оттенки цветов. Можно легко стирать ненужное. А главное – экспериментировать можно бесконечно. Хочешь – создавай линейный рисунок, а хочешь – комбинируй из цветных фигур, раскрашивай готовый узор или составляй свой. Сейчас создано немало увлекательнейших программ с развивающими играми, которые учитывают возраст, индивидуальные возможности и личностные наклонности детей.

Программы обучающего характера позволяют развивать у ребенка абстрактное, логическое мышление. Они дают ему возможность менять по своему усмотрению стратегию решения, пользоваться разным по уровню сложности материалом и разнообразными видами компьютерной помощи.

В принципе, как утверждают педагоги и программисты, компьютерные обучающие системы в состоянии обеспечить контроль и управление учебным процессом, строя динамическую модель обучения конкретного учащегося с учетом личностных особенностей его мышления, памяти, восприятия и понимания текста. Одновременно с этим компьютер помогает формировать такие качества, как аккуратность, точность, рационалистичность, организованность.

Но, как вы понимаете, в каждом случае необходимо оценить возможности и целесообразность той или иной программы для вашего ребенка. Кроме того, следует иметь в виду, что компьютер, предоставляя разнообразный красочный материал для осуществления творческого замысла (например, в изображении сюжета, конструировании, составлении узоров и т.п.), сам творить не может, как не может и научить творить ребенка.

Творчество – способность, присущая только человеку, особый тип мышления, которое невозможно перевести на формально-логический язык компьютера. Поэтому постоянное и длительное общение с компьютером ограничивает интеллектуальную активность ребенка, приучая действовать по определенному образцу, алгоритму и закрепляя шаблонность мышления. К тому же возможна негативная перестройка качеств личности: например, точность и аккуратность превращаются в педантизм, мышление начинает зависеть от команд.

Еще хотелось бы посоветовать родителям с особым вниманием и ответственностью относиться к выбору детских компьютерных программ. Не увлекайтесь «пугалками» и «стрелялками»: они – «провокаторы» агрессивного поведения ребенка.



Во-первых, они не требуют от детей терпения и силы воли, необходимых для серьезных интеллектуальных занятий, вырабатывают привычку к развлечению, бездумности, легкому достижению цели. Уже имеются печальные результаты увлечения такими играми: педагоги видят, что через два года постоянных игр дети не могут связать даже нескольких слов по поводу своей любимой игры, ограничиваясь возгласами и междометиями типа «бац», «ты-ты-ды» и т.п. Они легко ориентируются в компьютерной терминологии, быстро выполняют тестовые и учебные задания, но, увы, в большинстве случаев не дают правильных решений. У детей вырабатывается быстрота реакции, однако теряется способность к сосредоточенности, необходимая для успешного выполнения учебных задач.

Во-вторых, подобные игры отчуждают ребенка от живой природы, от сверстников, родителей. Может ли компьютер заменить общение с родителями? А общение с друзьями, другими людьми, природой? На эти вопросы пусть ответят сами родители.

Программисты сделали немало для гуманизации компьютерных игр и игрушек. В Японии, например, дети с увлечением играют в электронного цыпленка, которого надо вырастить из яйца, кормить, убирать за ним. Если о цыпленке забудут или допустят ошибку в уходе за ним, он может «умереть».

Казалось бы, какая разница, живой цыпленок или игрушечный? Главное, дать ребенку опыт заботы о каком-то существе. И как это актуально для городского ребенка, когда в семье нет ни других детей, ни собаки, ни кошки, ни иных животных!

Однако от того, что электронный цыпленок «погибнет» от неправильных действий хозяина или от его нежелания заботиться о своем подопечном, для хозяина ничего не изменится. Жизнь воспринимается как игрушка в руках маленького господина.

В действительности же человек несет ответственность за свои действия по отношению к каждому живому существу.

Отсюда исходит третья, может быть самая главная опасность для детской психики: развлекательные компьютерные игры допускают жестокость со стороны игрока.

Моделируя поведение, при котором победа достигается лишь уничтожением противника, силой кулаков и оружия, мастерством нанесения ударов и военных действий, подобные игры формируют «милитаристское» мышление, враждебность и безжалостность к «чужим», стимулируют агрессивную направленность развития личности в целом. Может ли ребенок в «жестоких играх» познать мир и обрести опыт гуманного общения с другими людьми? Вопрос риторический...