

## **КОМПЬЮТЕР И РЕБЁНОК: ВСЕ ЗА И ПРОТИВ**

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?

### **Миф Первый «Общение с компьютером портит детское здоровье»**

Мы живём в XXI веке, и раз уж нам никуда не деться от научно-технического прогресса, давайте поговорим о влиянии современной техники на здоровье человека, а особенно на организм ребёнка. Многие мучаются угрызениями совести, глядя на увлечённо играющего в стрелялки малыша, потому что все слышали о вреде компьютерных игр на здоровье детей. Отчасти это правда, и нам необходимо вооружиться специальными знаниями в этом вопросе, чтобы компьютерные игры отныне приносили к нам в дом только положительные эмоции.

Самое главное – знать, как влияет компьютер на детский организм и сколько времени ребёнок может проводить за монитором без вреда для здоровья. Существуют четыре основных вредных фактора: нагрузка на зрение, стеснённая поза, нагрузка на психику, излучение. Давайте разберём каждый из них по порядку:

#### **Нагрузка на зрение**

Это первый и самый главный фактор. Продолжительная работа на компьютере приводит к зрительному переутомлению, что, в свою очередь, может привести к снижению остроты зрения. Ребёнок старшего дошкольного возраста может проводить за компьютером не более 10-25 минут, после чего необходимо сделать перерыв и небольшую гимнастику для глаз. Если у малыша проблемы со зрением, то садиться за монитор ему можно только в очках. Ни в коем случае не разрешайте ребёнку работать за компьютером в темноте. Расположите дисплей так, чтобы свет из окна не падал на экран и не светил в глаза. Проследите, чтобы расстояние от детских глаз до экрана составляло 50-70 см. И помните: компьютер не является основной причиной развития близорукости у детей. Огромную роль в этом играют наследственность, телевизор и чтение в темноте. При грамотном подходе и организации рабочего места ребёнка, его зрению ничего не угрожает.

#### **Стеснённая поза**

Сидя за компьютером, ребёнок смотрит с определённого расстояния на экран и одновременно держит руки на клавиатуре или органах управления. Это вынуждает его принять определённое положение и не изменять его до конца игры. Проследите, чтобы кисти рук малыша находились на уровне локтей, а запястья – на опорной планке. Также необходимо сохранять прямой угол (90 градусов) в области суставов. И, конечно, как можно больше разнообразьте досуг ребёнка: между компьютерными играми ребёнок должен играть в подвижные игры, гулять, заниматься спортом. Не разрешайте малышу перекусывать за компьютером: эта вредная во всех смыслах привычка может остаться на всю жизнь.

#### **Психическая нагрузка**

Третий по важности фактор – нагрузка на детскую психику. Компьютер требует не меньшей сосредоточенности, чем вождение автомобиля. Интересные игры требуют огромного напряжения, которого практически не бывает в обычных условиях. Эта область ещё мало изучена, поскольку современная мультимедиа-техника появилась значительно недавно. И всё

же психическую нагрузку можно уменьшить. Во-первых, в работе (повторимся ещё и ещё раз) следует делать перерывы, а во-вторых, необходимо следить за содержательной стороной игр. Легче всего для детского восприятия статическое, крупное цветное изображение в сопровождении звука. Достаточно безопасно рассматривать картинки или фотографии в сопровождении дикторского текста. Хуже для психики и для глаз воспринимается рисование на компьютере: здесь звук не играет отвлекающей роли, а всю работу выполняют глаза. Напрягая зрение, малыш напрягается сам. Всё это происходит и во время чтения с экрана текста, поэтому поиск информации в Интернете нужно дозировать. Ну и, наконец, настоящие вредители – игры, содержащие движущееся на высокой скорости изображение и мелкие элементы. Переутомление и напряжение детского организма после таких длительных игр снять очень нелегко.

### **Излучение**

Изначально все родители боятся радиации от компьютерного монитора. Но необходимо сказать, что у современных мониторов предусмотрены все меры безопасности: в частности, собственно то, что называется радиацией (гамма-лучи и нейтроны), монитор вообще не производит. В нём просто нет устройств со столь высокой энергией. Также ничего не излучает системный блок. Но вы наверно заметили, что нигде в квартире пыль не скапливается с такой скоростью, как на компьютерном столе. Дело в том, что на электроннолучевой трубке кинескопа имеется потенциал в 100 раз выше напряжения в сети. Сам по себе потенциал не опасен, но он создаётся между экраном дисплея и лицом сидящего перед ним, и разгоняет осевшие на экран пылинки до огромных скоростей. И эти пылинки летят, естественно, во все стороны и оседают на компьютерный стол и лицо ребёнка. Следовательно, необходимо постоянно снижать количество пыли в помещении посредством влажной уборки. А малыша, вставшего из-за компьютерного стола, следует умыть прохладной водой или протереть лицо влажной салфеткой. Многие родители, а особенно бабушки и дедушки, часто недоумевают: «Не слишком ли много «но»? Запретить – и всё! Мал ещё! Вот вырастет – пусть сидит сколько хочет, а сейчас – нечего делать!» Позволю вам напомнить, уважаемые оппоненты, что запретами и угрозами никому ещё ничего хорошего и достойного сделать не удалось. Ещё профессор Преображенский, герой замечательной книги Булгакова «Собачье сердце», говорил: «На человека можно воздействовать только внушением». Осваивая с ребёнком компьютер, вы формируете развитую, социально адаптированную личность, а запреты и наказания ничего кроме ответной агрессии не вызовут. Интерес детей к компьютеру огромен, и ваша задача – направить его в полезное русло, сделав компьютерные средства привычными и естественными для повседневной жизни детей. Ни в коем случае не следует наказывать ребёнка запретом на компьютерные игры, а в качестве поощрения разрешать играть «сколько хочешь». Современный компьютер должен стать для вашего малыша равноправным партнёром, способным очень тонко реагировать на все его действия и запросы. Терпеливый товарищ и мудрый наставник, творец сказочных миров и отважных героев, компьютер играет всё большую роль в досуге наших детей, положительно влияя на формирование их психофизических качеств и развитие личности. Соблюдение несложных правил работы на компьютере позволит вам сохранить здоровье вашего малыша и одновременно открыть ребёнку мир огромных возможностей, доступный сегодня маленькому пользователю.

### **Итак, семь основных правил при работе малыша за компьютером (которые также необходимо соблюдать и взрослым):**

- При слабом зрении садиться за компьютер можно только в очках.
- Соблюдать расстояние от глаз до экрана (50-70 см).
- Делать перерывы в работе и гимнастику для глаз через каждые 15-25 минут работы перед монитором.

- Соблюдать правильную рабочую позу.
- Не работать на компьютере в темноте.
- Следить за содержательной стороной игр и программ.
- После занятий умыться прохладной водой.

### **Миф Второй «Компьютерные игры приносят только вред».**

Поистине, гигантское количество игр, ассортимент которых обновляется практически ежемесячно (если не еженедельно), может сбить с толку любого из нас. Если в семье решено применять компьютер с целью воспитания и развития ребёнка, то взрослые должны понимать, как, зачем и во что играют современные дети, быть в курсе игровых новинок и уметь совместно обсудить содержание новой игры. Чтобы не выглядеть полными профанами в глазах наших детей, нам не мешало бы поинтересоваться законами компьютерного игрового мира. И поможет нам в данном вопросе знание жанровой классификации игр. Основных жанров компьютерных игр несколько, но в каждом жанре существуют свои разновидности, так что разных видов компьютерных игр гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд. Тем не менее игры одного жанра имеют между собой много общего. К тому же на сегодняшний день у фирм-производителей компьютерных игр очень часто практикуется такой приём, как совмещение нескольких жанров в одной игре. Условно всё многообразие компьютерных игр можно классифицировать следующим образом:

#### **Адвентурные (приключенческие)**

Визуально подобные игры оформлены как мультипликационный фильм, но с интерактивными свойствами – возможностью управления ходом событий. Для решения поставленных в них задач необходимо обладать хорошей сообразительностью и развитым логическим мышлением. Главным подспорьем в этих играх служат находки – различные предметы, которые встречает персонаж, путешествуя в игровом пространстве многочисленных уровней. При выборе таких игр для своего ребёнка, необходимо знать, что немаловажное значение для занимательности адвентурных игр имеет баланс между сложностью и простотой решения головоломок. Если задачи окажутся слишком сложны для малыша, то он быстро потеряет интерес к игре; если слишком легки – быстро пройдёт всю игру и не испытает чувства удовлетворения, свойственного человеку от преодоления сложных препятствий.

#### **Стратегии**

Основная цель стратегических игр – управление войсками, энергией, полезными ископаемыми или другими подобными ресурсами. При этом зачастую необходимо осуществлять не только долговременное планирование, но и следить за текущей ситуацией. Конечной целью игры-стратегии является завоевание вражеских поселений, заключение необходимого союза или набор фиксированного количества очков. Эти игры достаточно сложны, но именно они развивают в ребёнке усидчивость и способность к планированию своих действий, а также тренируют многофакторное мышление.

#### **Аркадные**

Эта разновидность компьютерных игр перекочевала в наши персональные компьютеры с игровых автоматов и различных приставок. Характерной особенностью аркадных игр является поуровневое дробление игры, когда наградой и целью является право перехода к следующему эпизоду или миссии. Как правило, в конце каждой миссии игроку необходимо одержать главную победу. Также для данных игр характерна система набора очков и бонусов (дополнительных наград), предоставляемых за быстроту прохождения, победу над соперником либо нахождение секретных дверей или предметов. Аркадные игры тренируют глазомер, внимание, скорость реакции, но для детей дошкольного возраста рекомендуются ограничения по времени игры.

## Ролевые

В играх этого жанра в распоряжении игрока имеется небольшой отряд персонажей, каждый из которых выполняет свою отдельную роль или функцию. Цель героев – совместными усилиями исследовать виртуальный мир и выполнить поставленную в начале игры задачу. Задачей может быть отыскание определённого клада, сокровища или заклинания. Путь к достижению намеченной цели обычно преграждают различные препятствия и вредители разных мастей, которых необходимо одолеть силой или хитростью. Здесь и проявляется главный принцип ролевой игры – использование нужного персонажа в нужное время и в нужном месте.

## 3D - Action

Кратко девиз данных игр можно выразить следующими словами: «Убей их всех!». Повышенная степень виртуальности создаётся за счёт использования трёхмерной графики и спецэффектов, где, как и в реальной жизни, есть верх, низ, право, лево, впереди и позади. Это сугубо развлекательный тип игр, которые развивают только моторные функции и почти не развивают познавательные, при этом они сомнительны в плане развития мышления и тем более нравственного воспитания. В данных играх особенно необходимо соблюдать чувство меры, причём не только детям, но и взрослым.

## Логические

Большинство детей старшего дошкольного возраста интересуются головоломками, если, конечно, они доступны для них. Полезность логических игр в том, что они развивают навыки логического мышления. Чаще всего такая игра представляет собой одну задачу или набор нескольких головоломок, которые необходимо решить. Типичными представителями этого жанра являются разнообразные задачи на перестановку фигур или составление рисунка. В последнее время российские фирмы-производители выпускают много качественных разнообразных логических игр, рассчитанных на дошкольный возраст, с целью **обучения детей счёту, чтению, письму и другим предметам.**

## Симуляторы

Игра-симулятор (иначе – имитатор) имеет в своём названии какую-нибудь приставку, например: авто-, авиа-, спортивный и др. Желание ребёнка попробовать свои силы в чём-то новом – очень сильное чувство, и компании, которые выпускают компьютерные игры для детей, об этом хорошо осведомлены. Сегодня в продаже можно найти имитаторы практически любых технических средств – парусных кораблей, дирижаблей, самолётов и вертолёт, танков, подводных лодок, реальных и фантастических космических аппаратов. В этих играх разработчики большое значение придают реализму ответных реакций окружающей виртуальной среды, вплоть до мельчайшего соблюдения технических показателей.

Существуют и другие классификации компьютерных игр, но нельзя категорически заявлять, что одни игры плохи в плане воспитания, а другие хороши. Здесь не всё так просто, многое зависит от конкретной игры. Даже среди 3D-Action, традиционно считающихся кровавыми и жестокими, встречаются такие, которые учат добру, товариществу и взаимовыручке. **Самое главное – отношение к игре ребёнка**, а для того, чтобы нам с вами не заблудиться в безбрежном море виртуальных развлечений, необходимо иметь т. н. **информационную культуру** и прививать её нашим детям.

Итак, **итоговые рекомендации** для правильного применения игровых программ с целью воспитания и развития дошкольника:

- Прежде всего, выбирайте жанр игры в соответствии с темпераментом и склонностями ребёнка: одним детям лучше подходят спокойные, размеренные игры, другим – активные, динамические.
- Разрешайте дольше играть в игры с исследовательским содержанием, чем с развлекательным. Если ребёнок проявляет инициативу, пытается разрешить

возникшую проблему, анализирует сложившуюся ситуацию и делает из неё выводы – такая игра, несомненно, содержит элементы исследования.

- Продолжительность игры выбирайте в соответствии с возрастом ребёнка и характером игры. Ритм и продолжительность игры должны быть сбалансированы: если ритм игры напряжён, то игра не должна быть продолжительной.
- Не прерывайте игру ребёнка до завершения эпизода – малыш должен покидать компьютер с сознанием успешно выполненного дела.
- Постарайтесь, чтобы ребёнок усвоил главный принцип продолжительности игровых сеансов – нельзя играть в игры в ущерб жизненно важным занятиям, таким как сон, еда, отдых, физкультура, игры на свежем воздухе и др.

### **Миф Третий «Компьютер – только для игр и развлечений»**

Это довольно распространённое заблуждение, несмотря на обилие развивающих программ для детей разного возраста на прилавках наших магазинов. Основное, в чём может помочь компьютер родителям дошколёнка – это, конечно, подготовка малыша к школе. Но прежде чем мы поговорим о подготовке детей к школе с помощью компьютера, разрешите мне провести небольшой экскурс и рассказать вам о том, где впервые начали применять компьютерные технологии в дошкольном образовании.

Первыми исследователями в области применения компьютера в работе с дошкольниками были американские учёные Массачусетского технологического института. В 1971 году группа новаторов во главе с Сеймуром Пейпертом разработала специальный язык программирования ЛОГО, предназначенный для маленьких детей. С одобрения Министерства образования США и внушительном финансировании, в 80-х годах XX века объём этих исследований значительно расширился.

В нашей стране первые попытки применения компьютера в дошкольных учреждениях относятся к 80-м годам прошлого века. Первый документально зафиксированный опыт применения компьютера в работе с дошкольниками в Советском Союзе (1986 год) связан с д/с №37 города Шауляя (Литва). Здесь в подготовительных группах был оборудован компьютерный класс, где дошколята занимались два раза в неделю по 10 – 15 минут. Специально для них были разработаны учебные программы, направленные на подготовку к школе: освоение и закрепление знаний по математике и обучение грамоте. Проведя исследования, педагоги пришли к выводу, что компьютер повышает интерес к обучению, ускоряет процесс усвоения новых знаний и представлений об окружающем мире.

Проблема подготовки ребёнка к школе с помощью компьютера обсуждалась и на Первом Всесоюзном семинаре «Проблемы компьютеризации дошкольного воспитания» (Москва, 1989 год), а также на других Всесоюзных конференциях и форумах, что позволило впоследствии перейти к широкому внедрению компьютеров в детских садах в России и СНГ.

**Итак, можно сделать следующий вывод: использование компьютера в качестве помощника в подготовке дошкольника к обучению в школе не только возможно, но и необходимо: оно способствует повышению интереса к учёбе, её эффективности и развивает ребёнка всесторонне.**

Одним из важных моментов применения компьютера в работе со старшими дошкольниками является то, что ребёнок, управляя обучающей игровой программой, начинает сначала думать, а потом действовать. Казалось бы, ничего особенного в этом нет, однако это очень важный аспект, связанный с дальнейшим обучением в школе. В «докомпьютерную эпоху» ни детский сад, ни семья не отправляли в школу ребят, которые могли бы сначала думать, а потом действовать. Учительница начальных классов постоянно призывала практически каждого ученика: «Сначала подумай, а потом говори!»; «Сначала подумай, а потом пиши!»; «Сначала подумай, а потом делай!» и т.д. до бесконечности. В чём же дело? А всё дело в том, что у ребёнка нет теоретического мышления, оно ещё не сформировалось, так как ни детский сад, ни начальная школа не имели надёжного средства для его выработки. Теоретическое мышление в первую очередь связано с осознанием способа

действия, необходимого для решения учебной, игровой, изобразительной или любой другой задачи. Компьютер же, благодаря своему устройству и функциям, развивает такое мышление, осуществляя интеллектуальную подготовку малыша к школе.

Другой ценный аспект подготовки ребёнка к школе с помощью компьютерных программ – это приобщение малыша к исследовательской работе. Компьютерные игры и программы устроены так, что процесс их освоения побуждает ребёнка пробовать, проверять, уточнять, делать выводы, корректировать свои действия в соответствии с текущей ситуацией. Компьютерные игры приучают к этому довольно быстро, и успех в освоении игровых программ в дошкольном возрасте непременно даст отдачу в быстром и эффективном освоении прикладных программ в школе. Часы и дни, потраченные на развивающие компьютерные игры, вполне способны сэкономить месяцы работы по освоению сложных программных систем в будущем. И, наконец, такой немаловажный аспект, как социальная адаптация ребёнка к школе, его отношения с будущими одноклассниками. Следует заметить, что достижения детей в компьютерных игровых программах не остаются незамеченными ими самими и окружающими. Дети чувствуют большую уверенность в себе, повышается их самооценка. Даже робкие и малообщительные малыши начинают активно делиться своими впечатлениями и достижениями в освоении компьютерного мира. Они рассказывают, обсуждают сюжеты, увиденные на мониторе, играют в сюжетно-ролевые игры, взаимосвязанные по содержанию с компьютерными играми. Дома, во дворе, в дошкольном учреждении дети с достоинством рассказывают друзьям о всех «тонкостях» работы на компьютере, который выступает как эффектный способ самоутверждения, повышения собственного престижа. Овладение компьютером благотворно влияет на формирование личности ребёнка и придаёт ему более высокий социальный статус.

**Подводя итоги, хочу напомнить вам, уважаемые родители, что естественная среда развития ребёнка – это игра. Малыша не нужно учить или заставлять играть. Он играет спонтанно, с удовольствием, не жалея времени и не преследуя определённых целей.** Поэтому имеет большое значение разнообразие детских игр, в том числе и компьютерных, в которых ребёнок мог бы выдумывать всё новые повороты сюжета и принимать на себя разные роли. Развивая воображение ребёнка, важно помнить, что материалом для его фантазий служит вся окружающая жизнь, и чем больше в его мире разнообразия, тем больше простора для его развития.