**Дети и компьютерные игры**

Много мнений высказывается, что компьютерные игры способствуют развитию ребенка. Однако "развивающий характер" компьютерных игр — под сомнением. Что действительно развивают эти игры? Скорость реакции, внимание? Да. Память, усидчивость, организованность? – наверное, нет. А какое отношение компьютерные игры имеют к целям воспитания? Если поставить знак равенства между воспитанием и развитием некоторых психических процессов, то компьютер может этому способствовать. Только на выходе получим соответствующий "продукт" с развитой скоростью реакции. Если же цель воспитания понимается как взращивание душевной зрелости, то  скорость реакции к этому никакого отношения не имеет.

Речь идет, конечно, не о вреде компьютера, который действительно необходим в нашей жизни. Нет, речь идет о злоупотреблении, о превращении инструмента, технического средства в предмет зависимости и пристрастия. С медицинской точки зрения, компьютерная зависимость это причина ухудшения зрения, вегетососудистой дистонии. С точки зрения психологии - это угроза нормальному развитию ребенка.

**Игра или компьютер**

Вспомните игры, в которые вы играли в детстве. В сюжетно-ролевой игре ребенок воображает ситуацию и разыгрывает ее. В роли разворачивается воплощение идеальных представлений ребенка. Так развивается идеальный, или внутренний, мир человека — способность ставить цели, планировать, представлять ход игры и сюжетных ситуаций. Но главное в игре — это то, что ребенок совершает действия по материальному воплощению задуманного. Это — акт творения! Способность планировать и действовать определяют последующее развитие ребенка, не говоря уже о том, что именно в игре развиваются навыки человеческого общения, взаимопонимания, уступок, умения разрешать конфликтные ситуации .

Что собой представляет виртуальный мир? Чем он отличается от мира ролевой игры, где идеальные образы превращаются в материальные действия и поступки? Виртуальный мир — это тоже мир образов. Однако виртуальные образы не создаются самим ребенком, а задаются (или навязываются) извне. Это проще - их не надо задумывать, изображать, воплощать. В виртуальном мире нет действий по материальному воплощению. Зато есть иллюзия всемогущества, когда действие подменяется нажатием кнопки, когда "сделать", "совершить", "победить" можно одним касанием пальца.

Образы ,как продукты воображения , возникают в результате самостоятельной активности, т.е. сами создаются: определил цель, задумал план действий, воплотил. Их воплощение осуществляется самостоятельно и требует усилий, стараний, творчества, умения соотносить свои действия с действиями других. Эти образы всегда соответствуют желаниям и возможностям ребенка.

В виртуальном мире образы уже готовы и могут не соответствовать ребенку, его особенностям, возрасту и т.д. Виртуальными образами можно манипулировать! Кстати, манипулирование — характерное свойство того, кто хочет властвовать и подчинять своей воле волю других. И этому успешно учатся дети, играя в "безобидные" компьютерные игры.

Особенностью виртуальных образов является их притягательность — красочность и динамика, которые возбуждают ребенка и порождают зависимость. Даже если это безобидные «бытовые игры», где, нажимая на кнопки, можно вырастить цветы на клумбе или сшить платье. Все это, к сожалению, не развивает трудолюбие и моторику, не заменяет реальную помощь маме или игру в дочки-матери, где "мама" не просто готовит обед, но и заботится о "детях".

Ребенок приучается нажимать на кнопки, а не совершать поступки. Идет подмена живой реальности. Это может тормозить и даже подавлять освоение ролевой игры. Ребенок, не освоивший ролевой игры, впоследствии может испытывать различные проблемы в общении. Компьютер может вытеснить ролевую игру, в которой формируются навыки общения, взаимопонимания и многое другое, чего он сам дать не может . Родители иногда не понимают, что плохого в том, что ребенок в "лошадиных" дозах принимает неизвестно какого содержания продукцию, которая становится частью его внутреннего мира и вытесняет многое из того, чем он должен был бы заниматься.

**Можно ли уберечь ребенка от компьютера?**

Это трудно, но выполнимо — при некоторых условиях.

1. Если родители единодушно понимают последствия этого увлечения.
2. Если есть понимание того, что компьютер — вещь, конечно, очень удобная, но все-таки лучше, чтобы он служил нам, а не мы ему.
3. Если существует альтернатива в виде полноценной, здоровой, активной жизни семьи, где стараются жить в атмосфере тепла, взаимопонимания и духовного единения.

Не усаживайте вашего ребенка за компьютерные игры, какими бы "хорошими" они ни были, как бы ни просил вас ребенок об этом. Если бы родители не включали телевизор или компьютер, а положили бы перед ребенком краски, альбом или пластилин, или природный материал, либо конструктор, либо игрушки для сюжетной игры, то тем самым они и создали условия для возникновения игры или продуктивных видов деятельности. Тем самым был бы дан толчок развитию моторики, изобретательности, познавательного интереса, воли, умения ставить цели и планировать — т.е. развитию всех навыков и способностей, необходимых для полноценной жизни.Воспитывает все, что окружает ребенка: люди, игрушки, образ жизни, поведение и поступки. Процесс этот невидимый и длительный, зато результат — зримый и серьезный.