**Когда малыши и подростки прилипают к мониторам компьютеров, родители оказываются на перепутье:поощрять или пресекать это увлечение?**

Сегодня компьютер в доме - не просто дань моде, и совсем скоро он станет для наших детей таким же привычным, как для нас - телевизор. С одной стороны, мы понимаем, что надежное профессиональное будущее ребенка невозможно без освоения этого чуда техники, а с другой - у нас возникает закономерный вопрос: "Что ребенок приобретает, а что теряет при общении с "умной машиной"?"

Особенно наболевшей для многих родителей является тема компьютерных игр, и мнения на эту тему практически сходятся: "Компьютер - не игрушка, на нем надо учиться", "Почему детей увлекают только игры, у компьютера много других интересных и полезных операций!".

Сегодняшний ассортимент игр предоставляет детям немалый выбор не только развлекательных, но и обучающих игр. Надо только постараться помочь им разобраться в мире электронных игр (даже если вы не владеете компьютерной грамотой, достаточно прочитать аннотацию дискеты, просмотреть прилагаемый вкладыш), направлять их интерес, помогать выбрать интересную и содержательную дискету. При этом старайтесь учитывать индивидуальные особенности личности: одному ребенку интересно изменять изображение, другого увлекает отстраненное наблюдение за происходящим на экране, третьего - сам процесс считывания информации. И, возможно, однажды ваш ребенок увлечется через игру чем-то всерьез.

Но, даже если компьютерные игры не помогут вашему ребенку увлечься каким-нибудь более творческим и интеллектуальным занятием, у детской "компьютеризации" много своих положительных сторон.
• Ребенок самостоятельно проделывает очередной шаг на пути познания, и для него это принципиально важно: он справляется с некоторыми трудностями так о/се, как взрослые, а порой быстрее и качественнее нас.
• Ребенок свободен в своем выборе, что важно для воспитания не только самостоятельности, но и уверенности в себе, потому что даже в даже в случае неудачи он может сам все исправить или переделать заново.
• Компьютер заставляет думать "здесь и сейчас", как бы провоцируя немедленный результат его размышлений (в отличие от фильма, где выводы и оценка приходят потом как анализ увиденного). Возможно, ваш ребенок увлечется через игру чем-то всерьез, как это произошло с моим сыном. Заняться флейтой помог ему... компьютер.
• В компьютере можно "все сохранить": нарисованный самолет, построенный замок, незаконченный футбольный матч или автогонки. И, если случаются разочарования (когда не слушается упрямая "мышь" или при неосторожном нажатии кнопки вдруг исчезает изображение), почти волшебная быстрота восстановления потерянного удивляет и вдохновляет ребенка на новые компьютерные "подвиги ".
• Компьютер весьма эффективно помогает детям познавать новые технологии и не теряться перед неизвестным.
• Занятия на компьютере развивают наблюдательность, учат концентрировать внимание, вырабатывают усидчивость.
• Многие компьютерные игры учат детей ориентироваться в пространстве, развивая абстрактное мышление, необходимое для математических упражнений.
• В компьютерных играх участник должен уметь контролировать происходящее сразу в двух измерениях: виртуальном и реальном, а это прекрасный опыт познания условий современной окружающей жизни, к которой ребенок должен быть готов "во всеоружии ",
• Благодаря сети Интернет ребенок (а особенно подросток) может увеличить круг общения со сверстниками за рубежом, а также оперативно найти любую информацию.
• Компьютер предоставляет ребенку практически уникальную возможность совместить различные виды деятельности: он может одновременно играть, рисовать, смотреть и слушать сказку. Остается только решить - чем заняться в данный момент.
• Компьютер помогает застенчивым и замкнутым детям освободиться от боязни "чистого" листа, постепенно снимая напряжение и восстанавливая уверенность в своих знаниях и умениях.

Психологи считают, что наиболее интересен и полезен компьютер с 6 до 15 лет, но при этом *следует все время следить за тем, чтобы ребенок не замыкался только на общении с умной машиной.* Односторонний одиночный контакт лишает ребенка живого общения, поэтому дети, замкнувшиеся на виртуальной реальности, очень часто страдают, сталкиваясь с окружающей их реальной жизнью: *они теряют способность нормально общаться,* находить общий язык с детьми, им неинтересны их "глупые" игры. И чем старше ребенок, тем сложнее учить его естественным навыкам общения...

* Десятилетний Тимоша, сын моей подруги, не просто любит заниматься с компьютером, для него это чуть ли не единственный источник постоянного интереса. Он даже читать научился по компьютерным клавишам, чем мама несказанно гордилась. Родители были просто в восторге от того, что у них такой домашний и развитой сын. До недавнего времени. Чтобы отметить день рождения мальчика, родители предложили ему собрать дома друзей: "Устроим настоящий праздник с хлопушками, свечами, шарами и шоколадным тортом", - радовалась Тимошина мама, а в ответ услышала: "Мам, да я не знаю, кого приглашать, и вообще мне с ними не о чем говорить. Позови сама кого хочешь". День рождения, обещавший быть праздником, обернулся для семьи грустным уроком одиночество сына как последствие "недозированного" компьютерного общения.

Родителям стоит все время помнить, что живое общение в играх со сверстниками, обсуждение прочитанного или увиденного и даже банальная "беготня" во дворе - это самый надежный источник внутреннего равновесия, особенно когда речь идет о малышах до 5 лет.
*Врачи не рекомендуют находиться детям за компьютером дольше 50 минут без перерыва -иначе может испортиться зрение. Лучше, если умственная работа будет чередоваться с активным отдыхом: подвижными играми или занятиями спортом. Такая смена деятельности не просто полезна для детского организма, но и способствует более продуктивному занятию с компьютером. Через 20-25 минут занятия можно продолжить. Но в среднем в течение дня сидеть у монитора желательно не больше полутора часов. И старайтесь, чтобы ребенок не играл перед сном, поскольку даже после окончания игры увиденные образы еще какое-то время "живут" в воображении ребенка.*