**Компьютер. Что он приносит больше пользы или вреда?**

В наше время персональный компьютер стал таким же распространенным предметом обихода, как и телевизор. И даже заменил его. Поэтому нет ничего удивительного в том, что уже трех-четырех летние дети отлично управляются с этим устройством и могут часами просиживать перед экраном компьютера.

Самый частый вопрос, который задают родители: «Сколько времени можно проводить ребенку за компьютером?» Детям 3-5 лет не рекомендуется сидеть перед дисплеем больше 30 минут. Ребятам 6-7 лет можно увеличить время до 45-50 минут. При этом крайне важно, чтобы дисплей отвечал современным требованиям безопасности.

Подбирайте такие компьютерные игры, которые можно завершить на каком-то этапе, не засиживаясь надолго перед экраном монитора. Договаривайтесь с вашим малышом о времени заранее. Можно поставить перед ребенком часы, можно даже завести будильник, установив стрелку на несколько минут раньше назначенного срока, чтобы у ребенка была возможность завершить игру.

При всем том компьютерные игры и специальные программы могут оказать хорошую помощь в процессе развития интеллекта детей, их логического мышления, моторики и памяти. Яркие цвета, движение, музыкальное сопровождение стимулируют в играх поиск правильного решения.

Как и любые занятия, компьютерные игры должны соответствовать и возрасту детей, и их индивидуальному развитию. Для самых маленьких можно рекомендовать игры на развитие восприятия: например, собрать картину из нескольких частей; найти скрытую фигуру или образ; разложить фигуры по форме и размеру.

Детям постарше надо рекомендовать программы, в которых при помощи курсора можно будет рисовать картинки, разные линии и фигуры. Не менее полезны игры, созданные по типу мозаики. Они развивают моторику, координацию, воображение.

Время, которое ребенок проводит за компьютером, становится для родителей временем тишины и спокойствия. Вы точно знаете, что у вас полчаса или даже час для отдыха или домашних дел. Но все же не оставляйте ребенка одного за компьютером надолго. Потому, что существуют игры другого характера. Так называемые «стрелялки», «догонялки». Они увлекают детей. Малыш погружается в этот виртуальный электронный мир слишком глубоко и вернуть его к реальности бывает очень не легко.

И мы беспомощно наблюдаем, как компьютерные «игрушки» вытесняют из жизни наших детей все другие: традиционных кукол, мягких зверушек, мячики, кубики и прочее. Хорошо известно, что дети, у которых имеются компьютерные игрушки, проводят перед экранами мониторов очень много времени. Они погружаются в виртуальный мир, что называется, «с головой». Порой кажется, что в реальности существует лишь «оболочка» маленького игрока, а сам он находится где-то очень далеко: бродит по лабиринту с очередным «спасателем мира», таранит машины на гонках, проникает в тыл противника, чтобы сорвать очередной план.

У ребенка, сидящего возле компьютера, можно наблюдать такое же злобное выражение лица, напряженную позу, судорожные движения, как и при игре с оружием. Ибо многие компьютерные игры построены по принципу «войнушки» - чтобы выжить, надо убивать самому. Ребенок привыкает убивать, и для него лишить жизни, пусть даже и виртуальное существо, постепенно становится легче легкого. Более того, почти в каждой игре идет «счет жизни», и получить лишнее очко для себя – большая радость, а это значит, что «смерть», чья-то, хоть и «виртуальная», гибель становится радостью. Давно замечено, что играющие в компьютер дети более агрессивны, нетерпеливы – этакие маленькие деспотики, пытающиеся подчинить себе все и вся, ведь в игре именно они и являются повелителями, распорядителями, и именно они решают, кого помиловать, а кому голову снести. Постепенно нетерпимость, раздражительность, вспыльчивость становятся чертами характера ребенка.

Компьютерная игра создает нам сценарий развития, которому мы должны следовать. А значит, решать задачи, только поставленные ею. Она заставляет жить по ее условиям, ее законам. Она способна подчинить себе наш ум.

Это - для взрослого человека. Ум же ребенка более податлив, зависим, значит, тут и риск больше.

Виртуальные игрушки имеют способность переписывать культурные коды сознания, «вымывая» за долгие годы накопленную информацию. Какая же перспектива ожидает нас, если не будем трезвиться и бодрствовать? В романе писательницы Юлии Вознесенской «Путь Кассандры, или Приключения с макаронами[1](https://docviewer.yandex.ru/?uid=207162454&url=ya-mail%3A%2F%2F2490000003606489950%2F1.2&name=%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80.doc&c=54c9e84c7fee" \l "footnote_1) блестяще показана перспектива игровой «компьютеризации всей страны». «О, человек неразумный! Как часто он творит монстров, думая, что создает свои игрушки для своей забавы, а потом удивляется, что игрушки выходят из повиновения и грозят ему гибелью. То, что вы называете Реальностью (виртуальной. – В.А.), реально гораздо более, чем вы предполагаете. Эта Реальность тайно, постепенно, но неуклонно выходит из-под вашей власти. Впрочем, так оно и было задумано. Не человек управляет Реальностью, а она управляет им».

Неужели и вправду таково наше будущее и будущее наших детей?

И все-таки компьютер – электронная машина, созданная взрослыми для решения своих задач и, прежде всего, для работы. Игрушкой, к тому же небезопасной, он стал только потом.

Можно сказать, что каждый век посредством игрушек и других средств воспитания формирует у детей определенную картину мира.

«Все болезни современной цивилизации,- писал наш замечательный философ Н.А. Бердяев,- порождаются несоответствием между душевной организацией человека, унаследованной от других времен, и новой, технической, механической деятельностью, от которой он никуда не может уйти. Человеческая душа не может выдержать той скорости, которой от нее требует современная цивилизация».

Экранная цивилизация[2](https://docviewer.yandex.ru/?uid=207162454&url=ya-mail%3A%2F%2F2490000003606489950%2F1.2&name=%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80.doc&c=54c9e84c7fee" \l "footnote_2) разрушая традиционную детскую картину мира, где все одухотворено и взаимосвязано, вынуждает ребенка выстраивать в сознании виртуальный мир, в котором самому ему уже нет места и который он воспринимает как бы «со стороны». Именно такой ребенок способен воспринять идеи глобализации, новый мировой порядок.

[1](https://docviewer.yandex.ru/?uid=207162454&url=ya-mail%3A%2F%2F2490000003606489950%2F1.2&name=%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80.doc&c=54c9e84c7fee#footnote_back_1) Вознесенская Ю.Н. Путь Кассандры, или Приключения с макаронами. М., 2002. С. 117

[2](https://docviewer.yandex.ru/?uid=207162454&url=ya-mail%3A%2F%2F2490000003606489950%2F1.2&name=%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80.doc&c=54c9e84c7fee" \l "footnote_back_2) Экран - теле-, видео- и компьютерный, а теперь уже и мобильно-телефонный, - агрессивно формирует новую систему ценностей.