

unicef 
Детский Фонд ООН



Министерство
здравоохранения
Республики Беларусь



unicef 
Детский Фонд ООН

Представительство Детского
Фонда ООН (ЮНИСЕФ)
в Республике Беларусь
e-mail: unicef@tut.by

ДЕТИ И КОМПЬЮТЕР

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ РЕБЕНКА – ЭТО ВРЕД ИЛИ ПОЛЬЗА?

Компьютер – венец человеческой мысли XX века, на него возлагаются надежды на грядущие успехи человечества в новом тысячелетии. Как же это отражается на молодом поколении, которому предстоит добиться этих успехов? Когда родители позволяют ребенку пользоваться компьютером, они должны учитывать следующее.



ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ

Работа на компьютере может принести большую пользу в процессе обучения ребенка. В компьютере информация подается динамично, красочно, текст сочетается с картинками и графиками, используется мультипликация, происходит воздействие цвета и звука, задействуется много ассоциативных связей.

Все это положительно влияет на эмоциональную и волевую сферы психики ребенка, стимулирует подвижность высшей нервной деятельности, развивает внимание и точность. Мозг освобождается от рутинной работы, которая отнимает много времени и за счет этого творческий процесс интенсифицируется.

ЛОГИЧЕСКИЕ И СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ, ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЙ КОЛОРИТ, ИСТОРИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ СПОСОБСТВУЮТ РАЗВИТИЮ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ, ИСПОЛЬЗОВАНИЮ СТРАТЕГИЧЕСКОГО И ТАКТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ, ЗНАКОМЯТ С ТРАДИЦИЯМИ РАЗЛИЧНЫХ НАРОДОВ И РАЗНЫМИ КУЛЬТУРАМИ.

Еще один из положительных аспектов, связанных с использованием компьютера в процессе обучения, – это изменение отношения к своим ошибкам. На бессознательном уровне у человека существует желание избегать ошибок, а при наличии негативного опыта в прошлом, связанного с совершением ошибок, – и страх перед ошибкой. Вместе с тем, страх совершить ошибку парализует творчество, стремление осваивать новое. Найдя какие-то стандартные решения, ребенок перестает искать новые варианты, так как ошибки сопровождаются негативными эмоциями.

В условиях общения с компьютером ошибки легко исправляются и вообще начинают выполнять свою основную положительную функцию – они не дают сбиться с правильного пути. Именно так относятся к ошибкам творчески одаренные и целеустремленные натуры. В реальности быстро провести коррекцию ошибки часто не удастся, потому что последствия совершаемых ошибок проявляются через большие отрезки времени (двойка за контрольную). Компьютер же организует быстрый контакт со своими ошибками, и в этих условиях они не несут унижительные последствия.

Однако отрицательным моментом здесь является то, что, привыкнув к легкости в исправлении ошибок в работе с компьютером, ребенок может перенести эту привычку в полной мере на жизнь и приобретет склонность необоснованно рисковать и вести себя безответственно.



ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ

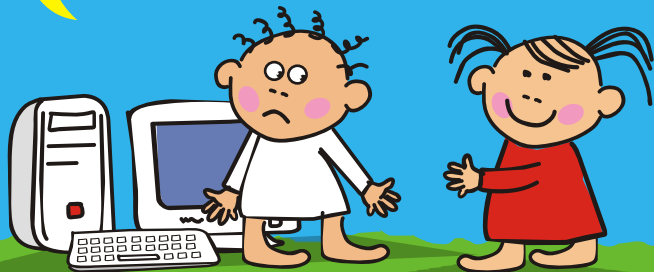
При игре на компьютере происходит настолько сильная концентрация внимания человека на действии, происходящем на экране, что развивается своеобразный транс и теряется ощущение реального времени. Возникает проблема «зависания в компьютере», когда ребенок по нескольку часов не может оторваться от экрана. При частом повторении подобных ситуаций возникает угроза возникновения **компьютерной зависимости**.

Если используются низкопробные игры, сюжеты которых включают только погони и убийства, где в роли жертв выступают люди, то может резко снизиться психологический барьер на подобные поступки. В виртуальном мире существует виртуальная ответственность. Когда подобные игры используются часто и подолгу, такое отношение к насилию становится бессознательным и может резко снизить ответственность ребенка при совершении каких-то проступков в реальном мире.

СОЦИАЛЬНЫЙ АСПЕКТ

Для нормального психического и социального развития ребенку необходим опыт общения с людьми: это является основой понимания других людей, себя, своего места в мире и самого мира. Общение должно быть достаточно длительным и разнообразным. Общение для психики – то же самое, что питание для тела. Все мы знаем, что для нормального развития организму нужны жиры, белки, углеводы, витамины и минералы.

Психика же нуждается в реальном общении с людьми разного пола и возраста, разных социальных групп и национальностей. Много ли калорий и витаминов получит голодный человек, посмотрев «вкусную» телепередачу? В таком же положении оказывается психика ребенка, чьим единственным другом является компьютер.



МЕДИЦИНСКИЙ АСПЕКТ

При работе на компьютере обязательно должны соблюдаться санитарные нормы, иначе вред от компьютера превысит пользу.

При длительной работе перед монитором перед глазами испытывают нагрузку зрение, позвоночник, некоторые группы мышц спины, мышцы рук, происходит переутомление, а при многочасовой работе – и истощение нервной системы.

Для того, чтобы избежать этих негативных последствий, необходимо делать перерывы на 10–15 минут через каждые 45 минут (для старшеклассников), а для младших школьников время работы на компьютере не должно превышать 30–40 минут.

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ МОЖНО СКАЗАТЬ СЛЕДУЮЩЕЕ: ТАК ЖЕ, КАК РОДИТЕЛИ ЗАБОТЯТСЯ О КАЧЕСТВЕ И ДОСТАТОЧНОМ КОЛИЧЕСТВЕ ПИТАНИЯ РЕБЕНКА, ИМ СЛЕДУЕТ ЗАБОТИТЬСЯ О КАЧЕСТВЕ И КОЛИЧЕСТВЕ ПОТРЕБЛЯЕМОЙ РЕБЕНКОМ «КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОДУКЦИИ»; ПРИУЧИТЬ РЕБЕНКА С ДЕТСТВА К ОБУЧАЮЩИМ И РАЗВИВАЮЩИМ ИГРАМ, НЕ ДОПУСКАТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НИЗКОПРОБНЫХ ИГР И СЛЕДИТЬ ЗА ВРЕМЕНЕМ, КОТОРОЕ РЕБЕНОК ПРОВОДИТ ЗА КОМПЬЮТЕРОМ.