

Сначала малыш наблюдает за мамиными действиями из детского стульчика. Потом, научившись ползать, с удовольствием нажимает на кнопки стоящего на полу системного блока. Особенный интерес при этом вызывает выезжающий CD-Rom и кнопка Reset, которая перезагружает компьютер. Наконец малыш встал на ножки, научился ходить, а потом и взбираться на стул, и уже под угрозой клавиатура и мышь. Поздравляем, ваш малыш вырос и стремительно влился в ряды компьютероманов. И дальше дело только за вами: как вы организуете познавательный процесс малыша с помощью компьютера, так и будет ребенок к нему относиться.

С полутора лет можно осторожно и постепенно вводить ребенка в курс дела. Сначала малышу не под силу даже простые игры, зато подойдут элементарные "стучалки": программы, основанные на принципе блокировки клавиатуры. Во время загрузки игры меркнет экран монитора, и на какую бы клавишу ребенок ни нажал, на нем появляются рыбки, цветочки, бабочки, в зависимости от того, что заложено в программу. Вам кажется, это бессмысленно? Отнюдь, таким образом малыш развивает пальчики, начинает понимать причинно-следственные связи. Причем не в бытовом смысле: бросил игрушку - она сломалась, а в более отстраненном: нажал кнопку на клавиатуре - появилась рыбка на экране. В этом возрасте можно смотреть вместе с ребенком картинки с помощью компьютера: семейные фотографии или демонстрационный материал, так называемые презентации какой-то области знаний (жизнь человека, природа, география, и прочее). Презентации расширяют кругозор, знакомят с другими сторонами жизни, демонстрируют разнообразие мира. А смотреть иллюстрации на экране монитора не вреднее, нежели мультфильм по телевизору. В разумных временных пределах, конечно же, но об этом чуть позже. Бесплатные "стучалки" и презентации для малышей легко отыскать в Интернете. С трех лет малышей ожидают настоящие компьютерные игры. Производители компьютерных программ предлагают детям развивающие игры, в которых ребенка за собой ведут герои любимых сказок, где оживают привычные предметы окружающего мира, предметы обихода, и даже буквы и цифры. Игры составляются так, чтобы малыш мог не только увидеть конкретную ситуацию, но и получить представление о похожих ситуациях и предметах, способствуя, таким образом, развитию способности обобщения и классификации у детей в более раннем возрасте, нежели это происходит при стандартном обучении. Знакомясь с компьютером и компьютерными играми, ребенок довольно быстро начинает понимать, что предметы на экране - не реальные вещи, а только символы, их обозначение. Из игры в игру эти символы усложняются, все меньше становятся похожи на предметы из окружающей жизни, переходя в схемы, формулы, слова. Ребенок учится понимать, что есть настоящие предметы, а есть условные, которые только обозначают реальные вещи. Так

формируется представление о нескольких уровнях реальности окружающего нас мира, где мысли человека - самый сложный уровень действительности. Вспомним, как трудно бывает обучить малыша чтению и счету "про себя", как нелегко малышу осуществить простое математическое сложения, не загибая пальчики, не пересчитывая на палочках, не применяя счеты. Читать и считать, не опираясь на внешние предметы - это новый этап мышления маленького человека. Компьютерные игры облегчают переход действия из внешнего плана во внутренний: это становится доступным малышам еще до начальной школы. Нельзя не упомянуть и о том, что занятия на компьютере являются отличным стимулом для развития памяти ребенка, оптимизации и ускорения мышления. Ведь в компьютерных играх необходимо запоминать уровни, имена героев, ориентироваться по карте и быстро принимать решения. Ребенок не только хорошо запоминает, но и запоминает осмысленно и надолго. Многие мамы озабочены тем, что компьютерные игры ущемляют физическое развитие ребенка. Если ребенок сидит за компьютером целыми днями, это, к сожалению, именно так. Но если подходить ко всему разумно и знать меру, компьютерные игры будут приносить больше пользы физическому развитию ребенка, нежели вреда. В процессе игры развивается моторная координация ребенка и мелкая мускулатура руки: ведь в любых играх детям необходимо нажимать на клавиши клавиатуры, манипулировать с мышью. А значит, совершенствуется совместная деятельность нескольких анализаторов: я подумал - соотнес с видимым на экране - нажал на кнопку или пошевелил мышкой - получил результат, видимый на мониторе. С помощью компьютерных игр легко устраняется такая проблема, как не понимание ребенка, где правая сторона, а где левая. Компьютер является самым лучшим стимулом для этого: не разбираясь в направлении, ребенок не сможет выбрать маршрут для любимого героя игры или будет неправильно следовать инструкции. Причем происходит это без скучных дополнительных упражнения, а легко и ненавязчиво. Компьютерные игры развивают произвольную память и внимание, формируют познавательную мотивацию, а значит, помогают психологически подготовить ребенка к школе.

Игры развивающие.

Выбирая игру своему ребенку, родители зачастую делают это наобум, по красивому оформлению и навязчивому рекламному проспекту. Однако это следует рассматривать в последнюю очередь. Игра или обучающая программа, прежде всего, должна соответствовать возрасту вашего ребенка. Обычно они делятся по следующему принципу - от 3 лет до 5, от 5 до 7, от 7 до 12. Игры могут быть развивающими и чисто развлекательными. От первых пользы больше, но и вторые могут занять достойное место в обучении малыша. При выборе диска обязательно смотрите системные требования игры: возможно, ваш компьютер

просто "не потянет" "навороченную" игру. Подробнее остановимся на обучающих программах и играх для малышей от 3 лет, дошкольников и младших школьников. Их огромное количество, рассмотрим несколько, на наш взгляд, наиболее интересных. Для самых маленьких создана серия CD-дисков "Маленький искатель" (Scholastic Inc.) - развивающие игры для детей от 3 до 5 лет. Игра представляет собой рифмованные картинки-загадки и мастерски сложенные головоломки, обучающие чтению, стихосложению, азам математики и классификации предметов, восприятию информации на слух и выполнению письменных указаний, развивающие творческие способности и логическое мышление. CD-диск "Веселая азбука" от компании "Кирилл и Мефодий" популярен у родителей и детей 3-6 лет. С помощью интерактивного алфавита ребенок легко запомнит все русские буквы, а упражнения на развитие логического мышления помогут ему правильно составлять из букв слоги, из слогов - слова, из слов - предложения. Развивающая игра представлена в виде путешествия в страну Знаний с персонажами мультфильмов и оформлена в виде мультиков-уроков, сопровождается веселыми комментариями и подсказками. Интерактивная развивающая программа "Поиграй с телепузиками" (BBC Worldwide Ltd) предлагает родителям поиграть вместе с самыми маленькими игроками 2-4 года. В игре спрятаны интересные задачи, решая которые малыш узнает новые слова, научится ориентироваться в пространстве, распознавать предметы, сравнивать их размеры и считать. Даже самые маленькие двухгодовашки могут манипулировать объектами с помощью "волшебного" курсора, который при перемещении оставляет на экране шлейф искр. Неважно, правильно ли действует малыш или совершает ошибки, он все равно усвоит информацию и получит удовольствие от игры. Для детей постарше (4-7 лет) можно порекомендовать развивающую программу для детей "Клиффорд готовится к школе" (Scholastic Inc.). Вместе с героем игры, огромным псом Клиффордом, ребенку предлагается решать различные задачи, улучшая навыки чтения, счета, совершенствовать логическое мышление. Игра автоматически настраивает уровень сложности в зависимости от успехов ребенка, для самостоятельных занятий существует функция автоматических подсказок. С помощью обучающей программы "Клиффорд учится читать по-английски" вместе с чудо-псом ребенок, выполняет увлекательные задания, развивающие память, творческое мышление, навыки правописания английского языка, распознавания слов, формируется словарный запас. В игре 7 уровней сложности, поэтому она будет интересна не только четырехлетнему ребенку (которому, конечно, понадобится помощь взрослых), но и школьнику восьми-девяти лет. За успешное выполнение заданий ребенок получает призы - книги, которые можно самостоятельно прочитать, раскрасить и распечатать на принтере. В игре

существует функция автоматической настройки: благодаря ей можно сосредоточиться на навыках, в которых есть потребность тренироваться более интенсивно. "Веселое географическое путешествие" от Руссобит-М - увлекательная игра для детей от 5 до 7 лет, которая знакомит с основами географии. Вместе с героем игры ребенок совершит путешествие в край высоких гор, густых лесов, бурных рек и пустынь, узнает о планетах Солнечной системы, почему день сменяет ночь, как образуются горы и многое другое. Рассказы сопровождаются красочными иллюстрациями, анимацией и чередуются с увлекательными играми и интересными заданиями. "Веселая математика" (Руссобит-М) для дошкольников расширит познания ребенка в области математики, укрепит навыки выполнения арифметических действий, поможет развить интеллектуальные способности. Игра "Мышка Мия. Юный дизайнер" (Kutoka Interactive) для детей от 5 до 12 лет познакомит с огромным набором графических средств, научит рисовать и разукрашивать. Четкие инструкции и шаблоны для поделок из бумаги позволяют мастерить поделки и придумывать собственный дизайн шуточных открыток и объявлений. Игра содержит задания на развитие фантазии, творческого мышления и формирование дизайнерских навыков. Одна из удачных игр для дошкольников и младших школьников - аркада "Рекс" (Mindscapе), в которой симпатичный живой песик, разлученный со своими хозяевами, ищет дом. Игра рассчитана на детей от 5 лет, сначала совместно с мамой, потом и самостоятельно. Этот компьютерный диск не является развивающим в прямом смысле, но и здесь есть чему поучиться: находить и запоминать секреты игры, маршрут, хитрости. Игра очень мирная, щенок в случае неудачи ребенка только поплачет и продолжит игру. Хочется заметить, что возрастная градация игр несколько условна, важно наблюдать за ребенком, и если игра ему пока не по силам, отложить до лучших времен.

Мамины страхи.

Какие только опасения ни посещают родителей при слове компьютер, особенно тех родителей, которые знакомы с умной машиной весьма поверхностно. Попробуем разобраться с опасностями, реальными и мнимыми.

Опасность реальная: нагрузка на зрение.

Это, пожалуй, самый главный страх всех родителей - "зрение испортит". И, в общем-то, есть чего бояться: при интенсивной работе за компьютером даже у взрослого человека может появиться головная боль и головокружение, а длительное зрительное переутомление приведет к снижению остроты зрения. Однако основной причиной развития близорукости у ребенка является все-таки наследственность, телевизор, чтение в темноте. Влияние компьютера на зрение можно снизить, купив хороший современный монитор с высокой разрешающей

способностью и высокой частотой развертки изображения, которая существенно снижает эффект мерцания. Оптимальный размер экрана для малыша - 15 дюймов, для школьника можно покупать 17-дюймовый монитор. Правильное расстояние до монитора - около 45-60 см, желательно ниже уровня глаз, правильное освещение - естественный свет, падающий слева, а в темное время суток - лампа должна освещать только документ, с которым работает ребенок, но не сам экран монитора, чтобы избежать бликов, осложняющих работу. Игры со звуком считаются более предпочтительными, так как снижают степень нагрузки на зрительный анализатор. Самое главное - внимательно следите за тем, в какие игры играет ваш ребенок, и ограничивайте количество времени, проведенное за игрой, где нужна максимальная концентрация внимания и быстрота реакции. Впрочем ограничивать время необходимо в любом случае, даже если ребенок занят развивающей игрой. Так, малышу 3-4 лет рекомендуется проводить за компьютером в среднем не более получаса в день, обязательно с 10-15-минутным перерывом. Школьникам можно увеличить это время до двух часов. Речь, конечно же, идет о работе на современном компьютере.

Опасность мнимая: радиация

К счастью, это только страшилка наших бабушек и мам. Современные мониторы радиационного излучения не производят, как и системный блок компьютера. От монитора есть небольшое рентгеновское излучение, но оно в несколько раз ниже естественного радиационного фона, а потому не представляет какой-либо опасности для здоровья человека.

Опасность реальная: высокочастотные электромагнитные поля.

Основной источник этой опасности - отклоняющая электромагнитная система кинескопа. Будьте внимательны: в современных мониторах такое излучение наиболее сильно сзади и вверху монитора, а впереди незначительно. Поэтому нельзя наклоняться над монитором, ставить его лучше задней стенкой к стене.

Опасность реальная: электростатическое поле высокой напряженности.

Это довольно вредное излучение, которое действует как раз на расстоянии полуметра от экрана, где находится ваш ребенок, разгоняя осевшие на экран пылинки до высоких скоростей и отрицательно влияя таким образом на кожу и глаза того, кто сидит перед компьютером. На современных мониторах установлены специальные фильтры, уменьшающие напряженность излучения. Кондиционеры, пылеуловители, ионизаторы, влажная уборка и проветривание помещения снижают вредное воздействие электростатического поля. Также эффективно умывание холодной водой сразу после занятия на компьютере. Особое внимание хотелось бы уделить вопросу о выборе между

жидкокристаллическим монитором и обычным ЭЛТ-монитором. Для многих родителей выбор безоговорочен в пользу ЖК-мониторов, ведь главное достоинство жидкокристаллических мониторов состоит в том, что они абсолютно безвредны для здоровья: ЖК-монитор ничего вредного не излучает, занимает мало места, в нем отсутствуют геометрические искажения в изображении, потребляет мало энергии, не реагирует на различные устройства, излучающие электромагнитные волны (тот же мобильный телефон). Однако у жидкокристаллических мониторов есть и существенные недостатки. Среди них недостаточный угол обзора для качественного изображения: отклоняясь от него, человек видит менее четкое изображение. Кроме того, недостатками являются некорректное отображение динамичных сцен в фильмах и анимации, а также существенные отклонения в цветопередаче у некоторых моделей. А для ребенка это является очень важным. С другой стороны, производители ЖК-мониторов совершенствуют свой продукт и успешно борются с этими недостатками. Поэтому, сделав выбор в пользу ЖК-монитора, покупайте только последние модели, недостатки которых практически сведены на нет.

Опасность реальная: неудобная поза.

К сожалению, это одна из самых главных проблем, с которыми сталкиваются родители: ребенок смотрит на экран и одновременно должен держать руки на клавиатуре или работать мышью, застыв в такой позе на довольно большое количество времени. В результате долгого сидения в неподвижном положении появляются боли в мышцах шеи, спины, головные боли, болят суставы кистей рук, что может стать причиной возникновения различных заболеваний опорно-двигательной системы. Длительная стесненная поза затрудняет дыхание и может привести к приступам кашля. Для того чтобы уменьшить вредное влияние неудобной позы, необходимо правильно подобрать рабочую мебель. Именно специализированная детская мебель поможет уменьшить нагрузку и сохранить правильно положение при работе за компьютером. Стул на роликах, с регулируемой высотой стула и спинкой, без подлокотников, вращающийся вокруг своей оси. Стол - со специальной выдвигной доской для клавиатуры.

Опасность реальная: психическая нагрузка.

Работа за компьютером требует большой сосредоточенности и концентрации внимания. Конечно, степень напряжения зависит от того, чем именно занимается ребенок. Так, например, игры разряда "DOOM" требуют гораздо большей самоотдачи, нежели спокойные логические задачи. Поэтому родителям довольно просто нивелировать негативное влияние на психику. Необходимо помнить хотя бы два основных способа. Первый: ребенок должен каждые десять-пятнадцать минут делать перерыв в работе, независимо от того, чем именно он занимается.

Второй: контроль со стороны родителей за содержательной стороной игр и направленностью сайтов, которые ребенок посещает в Интернете. К сожалению, несмотря на то, что родители правильно оборудуют рабочее место своего ребенка, полностью исключить вредное воздействие компьютера не удастся, особенно если чадо целыми днями играет в полюбившуюся игрушку. Поэтому если в жизнь вашего ребенка прочно вошел компьютер, не стоит забывать о необходимой физической активности и о том, что даже самые лучшие компьютерные игры делают жизнь однобокой, а развитие неполноценным, если играть в них постоянно.

Взаимодействие с родителями.

К сожалению, ограничить вашего ребенка только развивающими игрушками, скорее всего, не удастся. Не печальтесь, существуют игрушки с космическими кораблями, "бродилки", в которых вы не увидите убийств и крови. А вот от злых, жестоких игр необходимо уберечь ребенка совсем, желательно чтобы он не видел таких игр или максимально отдалить знакомство с ними. Так, если папа жизни своей не представляет без пальбы по отвратительным монстрам с кровавыми подробностями, ребенок не должен находиться рядом, а звук игры следует без сожаления выключать. И так, трудности вас не пугают, а жизнь без компьютера вы представить не можете. Значит, и малыша будете приучать к умной машине сызмальства. Впрочем, приучать-то и не нужно. Малыш сам с интересом будет стучать по клавишам и манипулировать мышкой. А вот на что обратить внимание действительно нужно, так это на то, что нельзя просто запустить на компьютере игрушку и оставить ребенка с ней наедине. Даже если эта развивающая игра строго ориентирована на возраст вашего малыша. Дело в том, что компьютер для ребенка не должен являться средством получения новой информации, скорее это средство для закрепления и запоминания ее. Сначала мама и папа рассказывают малышу о чем-то интересном, читают об этом книжку, а уж потом ставят интересную игру. А если все-таки игра оказалась впереди всей этой цепочки, значит, и играть малыш должен с родителями. Именно они все объяснят, пройдут с малышом несколько уровней вместе, прежде чем оставить его наедине с заданиями игры. И только в этом случае мама может быть уверена, что игра пойдет ребенку на пользу, малыш расширит и углубит свои знания, что он действительно размышляет, глядя на экран монитора, а не механически подбирает ответ. Такой подход обеспечит родителям значимость и авторитет в глазах ребенка - ведь самое важное и интересное он узнает именно от них.