**Komputer a dzieci**

Monika Zalewska- Biełło

**Korzystanie z komputera przez dzieci wzbudza wiele emocji i kontrowersji** wśród dorosłych. Są tacy, którzy trzymają swych potomków z daleka od monitorów, są i tacy, którzy zachęcają maluchy do zdobywania cyber-doświadczeń. Psychologowie nie są zgodni co do wieku, w jakim dzieci mogą zainicjować przygodę z komputerem – jedni wskazują na wiek 5-6 lat, inni są skłoni posadzić przed monitorem już 2 latka. Wiele tak naprawdę zależy od dziecięcych upodobań i zainteresowań (niektóre garną się do samodzielnej obsługi gier dydaktycznych, inne dzieciaki wyłącznie oglądają w koło pracę traktorów i koparek, a jeszcze inne zwyczajnie traktują monitor jak powietrze) oraz od nastawienia i stanowiska ich rodziców.

**Komputer i internet to bez wątpienia ogrom możliwości** – to nie tylko morze informacji, miejsce spotkań on-line z rówieśnikami, to także bajki, filmiki czy gry dydaktyczne. To układanki, puzzle, kolorowanki czy labirynty, to ubieranie lalek, urządzanie pokoju czy szalone pościgi za ulubioną postacią z kreskówki. Ów wachlarz atrakcyjnych możliwości spędzania wolnego czasu sprawia, że **nie sposób nie dostrzec pozytywów wynikających z obcowania z komputerem, który:**

* nie pozwalając na bierny odbiór przekazu zachęca dziecko do wysiłku intelektualnego,
* pobudza wielostronną aktywność - wspiera zdolności i zainteresowania graficzne, muzyczne czy literackie,
* pozwala rozwijać umiejętność logicznego myślenia, ćwiczy spostrzegawczość, refleks, kreatywność; ma wpływ na koordynację wzrokowo-ruchową,
* dzięki grom uczy postępować według ustalonych norm i zasad,
* sprawia, że dzieci „obywają się” z komputerem, nabierają pewności i wprawy w jego obsłudze, przyswajają terminologię informatyczną – to wszystko przyda im się w przyszłym życiu zawodowym,
* bawiąc uczy - sprawia, że nauka może być przyjemna i … atrakcyjna; w prosty sposób dzieci uczą się liter, cyfr, ale i czytania czy pisania,
* stanowi pomoc dla dzieci, które mają problemy z nauką (dysleksja czy dysgrafia).

Niemniej musimy mieć świadomość, że komputer to również zagrożenia:

* wiele dzieci zatraca się i spędza przed nim zbyt dużo czasu, nie potrafiąc się jeszcze kontrolować. Ograniczają w ten sposób swą aktywność fizyczną, kontakty z rówieśnikami, rodziną. Może stać się przyczyną zaniedbań w nauce. Zbyt długie siedzenie przed monitorem źle wpływa na wzrok, a i promieniowanie nie pozostaje obojętne dla organizmu. Co istotne – zbyt długie obcowanie z komputerem może być przyczyną uzależnienia!
* dzieci są niezwykle podatne na przenoszenie zachowań i reguł postępowania z gier komputerowych do świata realnego, trudniej im też jest oddzielić świat rzeczywisty od świata fikcji; stąd zawody i frustracje czy agresywne i socjopatyczne zachowania będące konsekwencją choćby grania w „strzelanki” i inne gry, których celem jest zabijanie wroga; co ważne, atrakcyjny świat on-line bądź fikcja gier komputerowych stanowią emocjonalną pułapkę - pozwalają dziecku zaistnieć w wykreowanym przez niego świecie, wtopić się w niego - stwarzają wręcz ułudę, że może on sterować rzeczywistością, a wszystko może być miłe, łatwe i przyjemne. To może powodować dezorientację i trudności w życiu off-line,
* dzieci mogą napotkać na treści, z którymi w tym wieku nie powinny się jeszcze zetknąć (pornografia, przemoc) i osoby, których powinny unikać (pedofile, złodzieje, dewianci).

 Komputer i Internet to niestety także pornografia, przemoc i agresja, narkotyki, sekty i czaty, na których pod nickiem „Ania 13” zamiast trzynastoletniej Andzi może ukrywać się 56-letni Adam, pedofil. Dlatego należy zrobić wszystko, by ustrzec dzieci przed niebezpieczeństwem.

Jak zatem sprawić, by przyjaźń dziecka z komputerem była bezpieczna?

* trzeba uczyć dziecko korzystać z komputera i internetu w sposób rozsądny – nie pozostawiać go bez nadzoru: interesować się jak spędza ten czas (w jakie gry gra, jakie strony odwiedza i w razie potrzeby interweniować) oraz regulować czas, jaki spędza przed monitorem (ustalić zasady korzystania z komputera i godziny korzystania z niego),
* oprócz kontroli – rozmawiać! zwracać uwagę na niebezpieczeństwa; pokazywać towarzyszącą życiu wirtualnemu ułudę i podkreślać jego specyfikę,
* uczulać dziecko, by nigdy nie podawało nikomu żadnych danych - numeru telefonów czy adresu
* dobrze jest samemu nabywać wartościowe gry, odszukiwać interesujące strony (<http://dzieci.pl/>, [www.minimini.pl](http://www.minimini.pl), [ciufcia.pl](http://ciufcia.pl), [www.gry-dla-dzieci.eu](http://www.gry-dla-dzieci.eu)) i podsuwać je dziecku,
* warto zabezpieczyć sieć przed niebezpiecznymi treściami (filtry rodzinne, oprogramowanie),
* nie przeceniać komputera, nie nadawać mu statusu domownika, obdarzając go ogromem czasu, zainteresowania i uwagi. Wszak to tylko sprzęt. Nie wolno traktować go jako darmowej opiekunki do dziecka – nic nie zastąpi maluchowi czasu spędzonego wspólnie z rodzicami,
* pamiętać, że czas spędzony z komputerem może być niezwykle wartościowy - pod warunkiem, że jest dopełnieniem świata realnego a nie funkcjonuje w jego zastępstwie.