Консультация для родителей «Влияние компьютерных игр на психику ребенка»

Сегодня хочу поделиться с Вами **консультацией**"**Влияние компьютерных игр на психику ребенка**".

Все дети любят играть. Для одних детей в приоритете подвижные игры, для других – спокойные. Но современные мальчики и девочки любят еще и **компьютерные игры**, готовы пожертвовать многим, чтобы получить возможность сыграть лишний час в свою любимую *«****бродилку****»* или *«стрелялку»*.

Некоторые **родители** смотрят на данный факт спокойно, так как **ребенок находится дома**, всегда на месте и на виду, другие взрослые бьют тревогу, понимая, что ничем другим, кроме **компьютера**, малыш не интересуется. Что же так привлекает детей в **компьютерных играх**, и каково **влияние** данного времяпровождения на детскую **психику**?

Детское воображение имеет свои особенности. Оно отличается большей подвижностью, чем у взрослого, быстротой, когда на основе малого объема знаний быстро создается новый образ или сюжет. Кроме того, дети склонны к преувеличению происходящих событий, неточности образов, некритичному восприятию происходящего, доверию к получаемой информации. Критичность начинает формироваться лишь с подросткового возраста, где-то с 12 лет.

Все эти особенности создают благодатную почву для того, чтобы легко вжиться в воображаемый игровой сюжет. Кроме того, **компьютерные** игры имеют красочную картинку, веселую или необычную музыку, которая вызывает привыкание, стремление окунуться в данный мир снова и снова.

Крайней формой сочетания детского воображения и **компьютерной** игры будет перенос игровых событий в реальную жизнь. **Ребенок** теряется и не осознает, где заканчивается игра и начинается обыденная жизнь. В связи с этим зафиксированы реальные случаи попыток самоубийств детей, которые потом говорили, что они *«сохранились»*, поэтому не могли умереть. Дети идентифицировали себя с бессмертным героем, который способен выйти из любой ситуации.

Часто из-за этого развивается и повышенная детская агрессивность, потому что в играх действуют именно такими методами, и за это получают бонусные очки. **Ребенок** бессознательно проводит параллель с реальным миром, начинает решать все спорные ситуации силовыми методами.

Пристрастие к игре меняет восприятие реальности, искажает ее. Нужны будут огромные усилия и длительное время, чтобы вырвать **ребенка из мира игры**, а потому важно не допустить игромании в детской среде.

Педиатры считают, что **ребенка можно знакомить с компьютером с 5 лет**, и игры должны длиться 20-25 минут. В 6 лет – это 30-35 минут, с восьми – 40 минут. Начиная с 11 лет, игры могут продолжаться по часу, но не более двух часов в день суммарно. Естественно, что в действительности большинство детей проводят за **компьютером** гораздо больше времени.

Советы **родителям**:

-Установить пароль на все используемые **ребенком гаджеты**.

-Контролировать время, проводимое сыном или дочерью за **компьютером**.

-Не поощрять и не наказывать с помощью **компьютерных игр**, так как тогда повышается их значимость и ценность.

-Разнообразить досуг семьи, больше общаться с родственниками и друзьями, устраивать семейные праздники, отдых на природе.

В наш век высоких технологий полностью лишить **ребенка** возможности пользоваться достижениями прогресса, значит, лишить его лидерских позиций и в настоящем, и в будущем. Есть множество **компьютерных игр и программ**, которые помогают детям легко и быстро учиться и развиваться. Главное, чтобы **ребенок понимал**, что **компьютер**, ноутбук и планшет – всего лишь средства для развлечения и получения новых знаний, а не главные приоритеты в жизни.

Благодарю за внимание!