

Nakon televizije, računari su uveliko dio života. Kod današnje djece računarski miš je kao treća ruka. Da li trebamo biti sretni zbog toga ili se trebamo plašiti? Istina je da računari imaju svoje dobre strane, ali samo uz adekvatnu i ograničenu upotrebu istih.

Zašto su računari privlačni za djecu?

Dijete pritisne tipku i odlazi u avanturu. Kroz igrice, ono se prebacuje iz jednog u drugi svijet. U jednom trenutku izučava morske dubine, traži skrivene životinje u šumi ili pravi kolače u kuhinji. Otkriva, uči. Ono što privlači djecu je interaktivnost. Dijete više nije tako pasivno, kao što je bilo gledajući televizor. Sa računarskim mišem dijete je dio igre, ono ima uticaj na likove i predmete. Ono ima osjećaj da rukovodi situacijom, da određuje tok događaj, a to ga usređuje. Isto tako, treba reći da je jedan od razloga to što je računar uvijek pozitivno naklonjen: nagrađuje u slučaju pobjede, a ne ljuti se u slučaju gubitka.

Ovaj način pristupa pomaže djetetu da se bolje nosi sa porazom i da stekne samopouzdanje.

Tradicionalne igre i računari

Video igrice imaju bogatu formu i raznovrsne animacije. Po sadržaju favorizuju učenje određenog broja koncepata. Stimulišu memoriju i razmišljanje mališana, razvijaju logiku i upornost.

Ali i one imaju svoja ograničenja. Prije svega zato što je njihov svijet već unaprijed osmišljen. Da bi dijete napredovalo u igri mora konstantno da se podvrgava istim pravilima, da uđe u šablon na neki način, a to ostavlja malo prostora za njegovu kreativnost, njegovo lično iskustvo.

Nasuprot tome, sa običnim listom papira i olovkom, dijete može slobodno da crta sve što poželi, bez nametnutih figura.

Sa kockicama na sklapanje pravi baš ono što želi.

Kada gleda slike, slikovnice ili knjige dijete može samostalno da sastavi svoju priču, da ima svoju ličnu interpretaciju slika.

Koje onda mjesto ustupiti računaru?

Računar treba da bude aktivnost u nizu drugih.

Već sa tri godine dijete može da koristi miša i već tada se može početi inicijacija. Ali to nikako ne treba da nadvlada nad ostalim aktivnostima.

Dijete treba da proživi raznovrsna iskustva, niz situacija kroz koja treba da prođe da bi se izgradilo. Psihomotorni razvoj djeteta se najprije oslanja na stvarni svijet. Neophodne su mu kontakti, bliskost, razmijene sa porodicom i okolinom. Mnoga saznanja o svijetu koji nas okružuje dijete uči preko svoga tijela: da osjeća, da dodiruje i manipuliše predmetima.

Oblačenje lutke „za stvarno“, ili modelovanje plastelina, nizanje perlica, učestvovanje u svakodnevnim porodičnim aktivnostima, trčanje, skakanje, igranje loptom, i brojne druge aktivnosti ekran ne može da pruži.

Da li dijete uopšte može da razlikuje realnost od onoga što vidi na ekranu?

Sve do 6. godine, dijete najčešće ne može da poima da ono što se dešava na ekranu, u stvarnosti tamo negdje ne postoji. Djetetu je mnogo teže napraviti tu razliku sa onim što se dešava na računaru nego sa televizijskim programom, zato što dijete učestvuje u radnji, igra igricu, umiješano je u ono što se dešava.

Što više dijete bude provodilo vremena za računarom, imaće više teškoća da pronađe repere u budućem životu. Postoji mogućnost da se dijete malo po malo zatvori od spoljašnjeg svijeta, sve više se izoluje. Ostaje na roditeljima da budu oprezni. Za najmlađe savjetuje se da vrijeme provedeno pred računarom nije duže od 20 minuta.

Nekoliko savjeta...

Dijete treba da bude u pratnji odrasle osobe kada se igra na računaru.

Treba ga usmijeravati, pričati s njim o onome što radi, podijeliti s njim ono što mu se dopada, ali mu i pomoći da ekran ne shvata zdravo za gotovo.

Kada se ugasi računar nije loše predložiti mu neku drugu aktivnost, radi ublažavanja izazvane frustracije: igranje loptom ili čitanje priče, objašnjavajući mu da postoji vrijeme za sve.

