**ЗАЩИТА ДЕТЕЙ ОТ ИНФОРМАЦИИ,**

 **ПРИЧИНЯЮЩЕЙ ВРЕД ИХ ЗДОРОВЬЮ И РАЗВИТИЮ.**

Наука стремительно развивается.  Уже сложно представить современный мир без компьютеров, мобильных телефонов,  Интернета. Современные информационные коммуникации открыты для всех пользователей, в том числе и для подростков.

Все это- несомненные источники новейшей информации и знаний, которые так необходимы подрастающему поколению. К сожалению, у этой медали есть и обратная сторона. Вместе с необходимой, интересной и полезной информацией, человек получает практически неограниченный доступ к шокирующим данным, порой насильственного и эротического характера. Подобная информация может стать шокирующей, пугающей травмирующей психику подростка. Так, в последние годы в России наблюдаются негативные тенденции увеличения количества преступлений сексуального характера в отношении несовершеннолетних. Одним из факторов, влияющих на этот показатель, несомненно, является широкое распространение в сети Интернет материалов с порнографическими изображениями несовершеннолетних.

Ученые утверждают, что компьютеры чаще используются «по назначению» в семьях, в которых родители уделяют достаточное внимание воспитанию и контролю детей. Подростки, обделенные вниманием родителей чаще используют компьютер для игр, а не для выполнения домашних заданий

В настоящее время большой популярностью среди детей и молодежи пользуются компьютерные игры. У некоторых компьютерные игра становятся главным развлечением. Они погружаются в виртуальный мир, теряя интерес к реальности. Родители бьют тревогу, нормально ли такое поведение или же увлечение перешло роковую черту и стало заболеванием

Психологи выделяют следующую классификацию компьютерных игр по степени опасности:

Первое место занимают  Ролевые компьютерные игры. Именно они дают больше всего возможностей для реализации потребности в принятии роли и ухода от реальности. .Основная их особенность — наибольшее влияние на психику играющего, наибольшая глубина «вхождения» в игру, а также мотивация игровой деятельности, основанная на потребностях принятия роли и ухода от реальности.

На втором месте Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя. Играющий видит «себя» со стороны, управляя действиями этого героя.

На третьем месте Стратегические игры. Они же "руководительские": Тип назван так потому, что в этих играх играющему предоставляется право руководить деятельностью подчиненных ему компьютерных персонажей. В этом случае играющий может выступать в роли руководителя самой различной спецификации: командир отряда спецназа, главнокомандующий армиями, глава государства, даже «бог», который руководит историческим процессом. При этом человек не видит на экране своего компьютерного героя, а сам придумывает себе роль.

Итак, ролевые компьютерные игры в наибольшей мере позволяют человеку «войти» в виртуальность, отрешиться (минимум на время игры) от реальности и попасть в виртуальный мир. В следствие этого ролевые компьютерные игры оказывают существенное влияние на личность человека: решая проблемы «спасения человечества» в виртуальном мире, человек приобретает проблемы в реальной жизни. Психологическая классификация компьютерных игр, в основе которой лежит разделение последних на ролевые и не ролевые, поможет нам отбросить незначимые по силе влияния не ролевые игры и заострить внимание на наиболее интересном с точки зрения психологии детище компьютерных технологий — ролевых компьютерных играх.

Существует несколько признаков компьютерной зависимости. Одним из первых признаков является

1. Эмоциальный протест, на просьбу родителей отвлечься от компьютерной игры.

2. Подросток раздражается при вынужденном отвлечении;

3. Подросток не может самостоятельно спланировать окончание игры

    на компьютере;

4. Подросток забывает о домашних делах и приготовлении уроков;

5. Сбивается режим дня, режим питания и сна;

6. Прием пищи происходит без отрыва от игры на компьютере;

7. Ощущение эмоционального подъема во время игры на компьютере;

8. Общение со сверстниками имеет только определенную тематику «компьютер»;

 9. Сильное желание быстрее оказаться дома и сесть за любимую игру.

 Доказано, что при появлении подобных признаков могут возникнуть нарушения в работе желудочно-кишечного тракта, могут появиться болевыми ощущениями в области позвоночника, запястий рук. Регулярное раздражение глазных яблок может способствовать появлению головных болей и проблем  со зрением. Развивается бессонница, нервное истощение. Подросток начинает грубить  родителям и окружающим.

**Помните, Интернет может быть прекрасным и полезным средством для обучения, отдыха или общения с друзьями. Но – как и реальный мир – Сеть тоже может быть опасна!**