

Компьютер: «за» или «против»

КОМПЬЮТЕРЫ НАСТОЛЬКО ПРОЧНО ВОШЛИ В НАШУ ЖИЗНЬ, ЧТО, НАВЕРНОЕ, НЕТ ДОМА, В КОТОРОМ БЫ НЕ БЫЛО ЭТОЙ МАШИНЫ. СПОРЫ ОТНОСИТЕЛЬНО ПОЛЬЗЫ И ВРЕДА ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ВЕДУТСЯ НА ВСЕХ СОЦИАЛЬНЫХ УРОВНЯХ, УЧЕНЫЕ ПРОВОДЯТ ИССЛЕДОВАНИЯ О ВЛИЯНИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ЧЕЛОВЕКА, ДЕТИ СПОРЯТ С РОДИТЕЛЯМИ, РОДИТЕЛИ – С ПЕДАГОГАМИ, И ТАК ДАЛЕЕ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ ОДНОЗНАЧНОГО ОТВЕТА ВСЕ РАВНО НЕТ.

Положительные стороны

Компьютерные игры развивают у ребенка:

- + БЫСТРОТУ РЕАКЦИИ;
- + МЕЛКУЮ МОТОРИКУ РУК;
- + ВИЗУАЛЬНОЕ ВОСПРИЯТИЕ ОБЪЕКТОВ;
- + ПАМЯТЬ И ВНИМАНИЕ;
- + ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ;
- + ЗРИТЕЛЬНО-МОТОРНУЮ КООРДИНАЦИЮ.

Учат ребенка:

- + КЛАССИФИЦИРОВАТЬ И ОБОБЩАТЬ;
- + АНАЛИТИЧЕСКИ МЫСЛИТЬ В НЕСТАНДАРТНОЙ СИТУАЦИИ;
- + ДОБИВАТЬСЯ СВОЕЙ ЦЕЛИ;
- + СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ НАВЫКИ.



НАШ МИР – ЭТО МИР СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ. РЕБЕНОК, КОТОРЫЙ С ДЕТСТВА ОРИЕНТИРУЕТСЯ В КОМПЬЮТЕРЕ, ЧУВСТВУЕТ СЕБЯ БОЛЕЕ УВЕРЕННО В ОКРУЖАЮЩЕЙ ЕГО СРЕДЕ. ИГРАЯ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, РЕБЕНОК ПОПАДАЕТ В ВОЛШЕБНЫЙ МИР СКАЗОК, КОТОРЫЙ ОЧЕНЬ ПОХОЖ НА НАСТОЯЩИЙ. КОГДА ГЕРОИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ ПРЕДЛАГАЮТ МАЛЫШУ ПОЧИНИТЬ СТЕНУ ДОМИКА (ПРАВИЛЬНО СЛОЖИВ ПАЗЛЫ), ЧТОБЫ ДОБРАТЬСЯ ДО СОКРОВИЩ, ДЕТИ ОЩУЩАЮТ СВОЮ ЗНАЧИМОСТЬ. А ЕСЛИ В КОНЦЕ ЗАДАНИЯ ЕМУ ГОВОРЯТ «МОЛОДЕЦ, ТЫ СПРАВИЛСЯ ОТЛИЧНО» ИЛИ «ТЫ ПРОСТО ГЕНИЙ», ЭТО ВЫЗЫВАЕТ У РЕБЕНКА ВОСТОРГ!

Отрицательные стороны

- УХУДШЕНИЕ ЗРЕНИЯ;
- ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ЗАВИСИМОСТЬ РЕБЕНКА ОТ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА;
- АГРЕССИВНОСТЬ;
- НАРУШЕНИЕ СНА;
- НАРУШЕНИЕ ВНИМАНИЯ;
- РАССТРОЙСТВА ПАМЯТИ

ПРИ НЕСОБЛЮДЕНИИ РЕЖИМА ДНЯ КОМПЬЮТЕР ПРЕВРАЩАЕТСЯ ИЗ ДРУГА ВО ВРАГА. БОЛЬШИНСТВУ ДЕТЕЙ ОЧЕНЬ ТРУДНО ОСТАНОВИТЬСЯ, ОТОРВАТЬСЯ ОТ УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ И ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ НА ДРУГИЕ ЗАНЯТИЯ. ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЕ, ПОЛЕЗНЫЕ ИГРЫ, МОГУТ СТАТЬ И ВРЕДНЫМИ ДЛЯ НИХ.



ПОМНИТЕ О ТОМ, ЧТО ДЛЯ КАЖДОГО ДЕТСКОГО ВОЗРАСТА СУЩЕСТВУЕТ ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВРЕМЕНИ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ.

Рекомендации педиатров:

В 3-4 ГОДА – РЕБЕНОК МОЖЕТ НАХОДИТЬСЯ У КОМПЬЮТЕРА 25 МИНУТ, В 5-6 ЛЕТ – 35 МИНУТ, В 7-8 – 40 МИНУТ В СУТКИ.

Рекомендации психологов:

РОДИТЕЛИ ДЕЛАЮТ ЭТО ПО-РАЗНОМУ – ОТ ЖЕСТКИХ ЗАПРЕТОВ И НАКАЗАНИЙ ДО ВСЕДОЗВОЛЕННОСТИ. ПРАКТИЧЕСКИ, У КАЖДОЙ СЕМЬИ СВОИ РЕЦЕПТЫ ТОГО, КАК ОГРАНИЧИТЬ ВРЕМЯ, ПРОВОДИМОЕ РЕБЕНКОМ ЗА КОМПЬЮТЕРОМ И ОГРАДИТЬ ЕГО ОТ «КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ». ЗАПРЕЩАТЬ ИГРАТЬ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ УЖЕ БУДЕТ НЕУМЕСТНЫМ. НУЖНО ОГРАНИЧИТЬ ВРЕМЯ ОБЩЕНИЯ ДЕТЕЙ С КОМПЬЮТЕРОМ, ЧТОБЫ НЕ ПРЕВРАЩАТЬ ЕГО В ЕДИНСТВЕННЫЙ ИСТОЧНИК ЗНАНИЙ ОБ ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ, ЗАМЕНЯЮЩИЙ КНИГИ, ИГРУШКИ, А ГЛАВНОЕ – ЖИВОЕ ОБЩЕНИЕ.