

# Ребенок и компьютер: друг или враг?



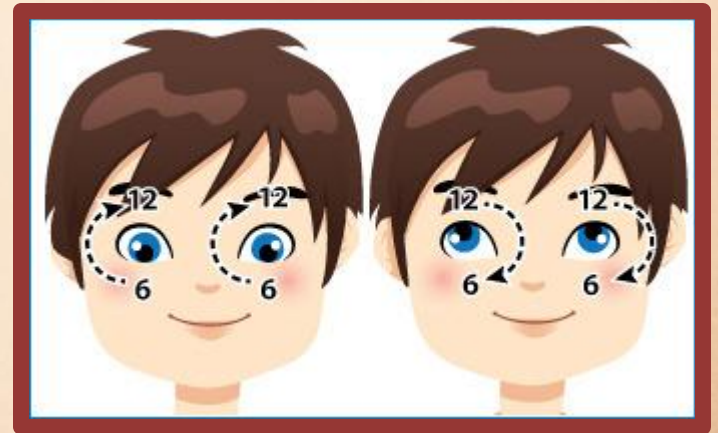
Пребывание за компьютером

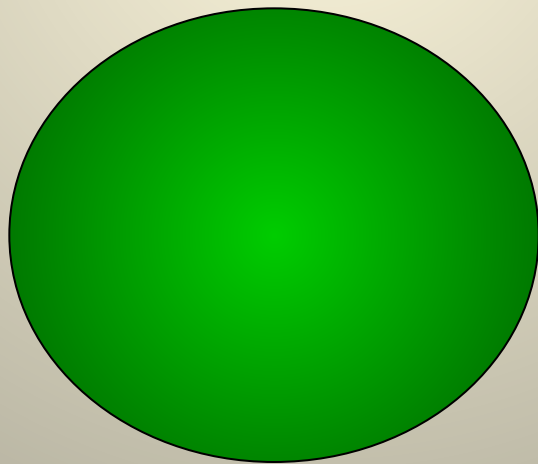
(планшетом, телефоном)

негативно влияет на зрение ребенка



Электронная зрительная гимнастика  
повышает работоспособность зрения,  
улучшает кровообращение.







Нарушение осанки - одно из последствий  
частого пребывания ребенка у компьютера



Утренняя гимнастика с мультимедийным  
сопровождением доставляет ребёнку  
удовольствие и положительно  
настраивает ребёнка на весь день.







# Отсутствие «живого» общения родителей и детей



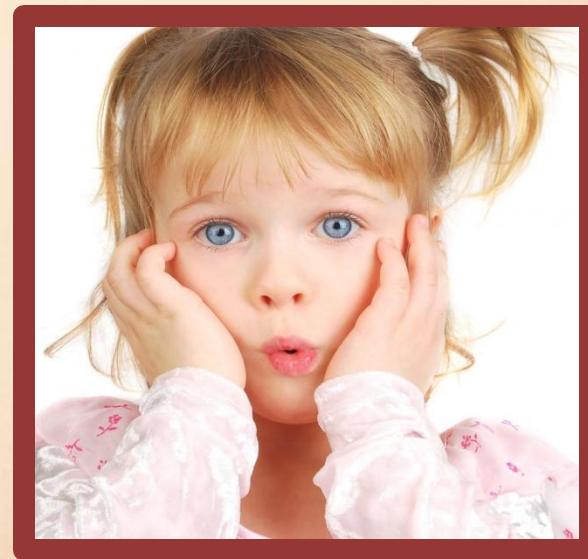
С помощью специальных сервисов  
можно общаться с друзьями и  
близкими по всему миру в любое  
удобное время.



Агрессивные игры способствуют  
формированию и развитию  
негативных качеств у ребенка:  
жестокость, легкомыслие, равнодушие...



Компьютерные игры способны научить  
ребёнка сопереживать , мысленно или  
эмоционально вставать на место  
другого человека.



Компьютерные игры вызывают  
психологическую зависимость

МКБ-10



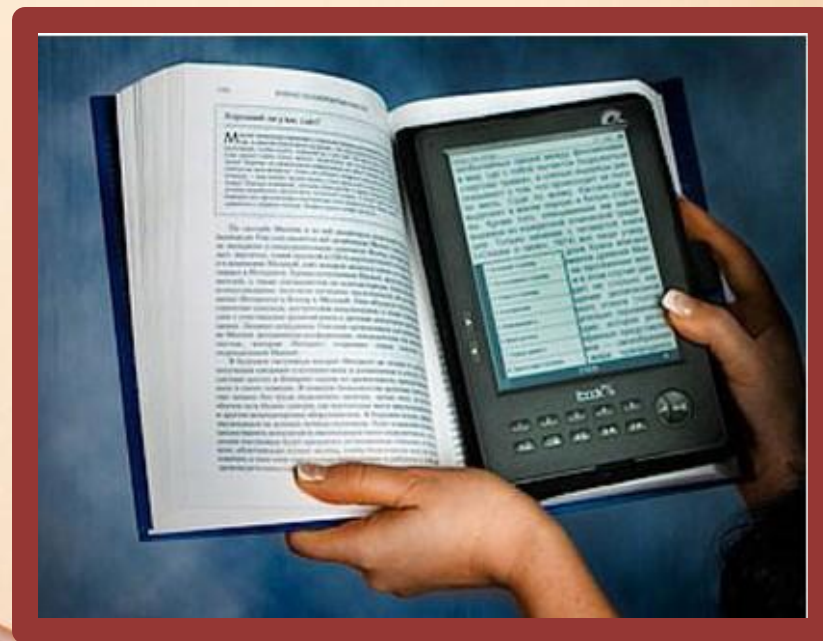
Многие компьютерные игры  
подсознательно вызывают у детей  
положительные эмоции, которые  
заставляют их радоваться жизни



Дети перестали любить читать



В электронной библиотеке  
можно найти любую книгу.





# Раковые заболевания (электромагнитное излучение)



Компьютерные игры способствуют  
развитию познавательных процессов  
ребёнка.



Участились случаи заболевания  
кистей рук в «раннем» возрасте  
(артрозы, артриты...)



Любое занятие на компьютере  
положительно воздействует на  
развитие мелкой моторики



Ограничение движений,  
малоподвижный образ жизни, влекущий  
ожирение, нарушение работы внутренних органов.



Воспитание усидчивости у  
ребёнка - несомненная польза  
компьютера.





- 1) Негативно влияет на зрение.
- 2) Нарушается осанка.
- 3) Отсутствие «живого» общения.
- 4) МКБ-10
- 5) Негативные качества.
- 6) Не читают книги.
- 7) Раковые заболевания.
- 8) Заболевания кистей рук.
- 9) Малоподвижный образ жизни.

- 1) Электронные зрительные гимнастики.
- 2) Утренняя гимнастика.
- 3) Skype.
- 4) Положительные эмоции.
- 5) Умение сочувствовать, сопереживать.
- 6) Электронные библиотеки.
- 7) Развитие познавательных процессов.
- 8) Развитие мелкой моторики.
- 9) Воспитание