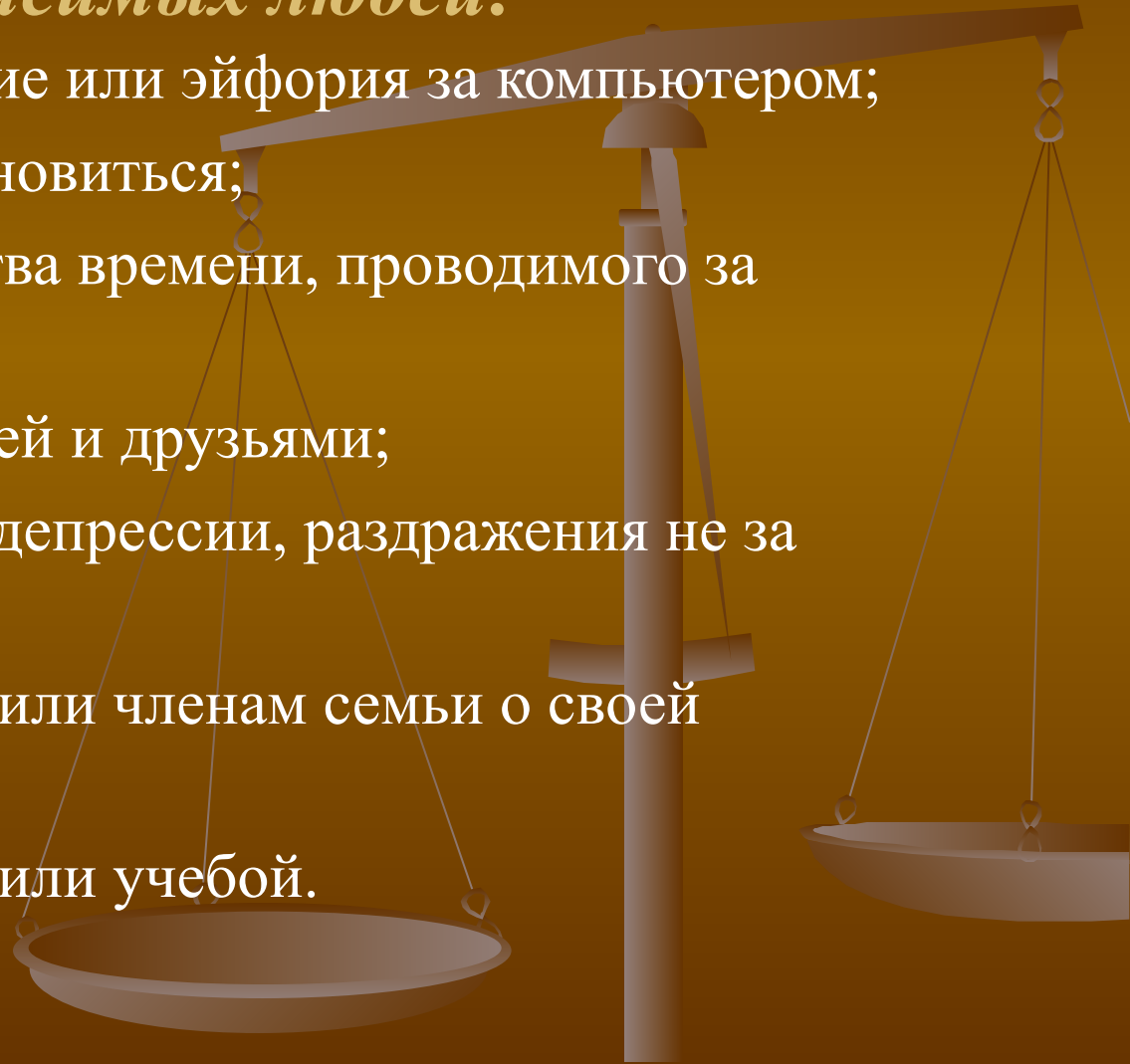


*Влияние компьютера на  
психику человека*



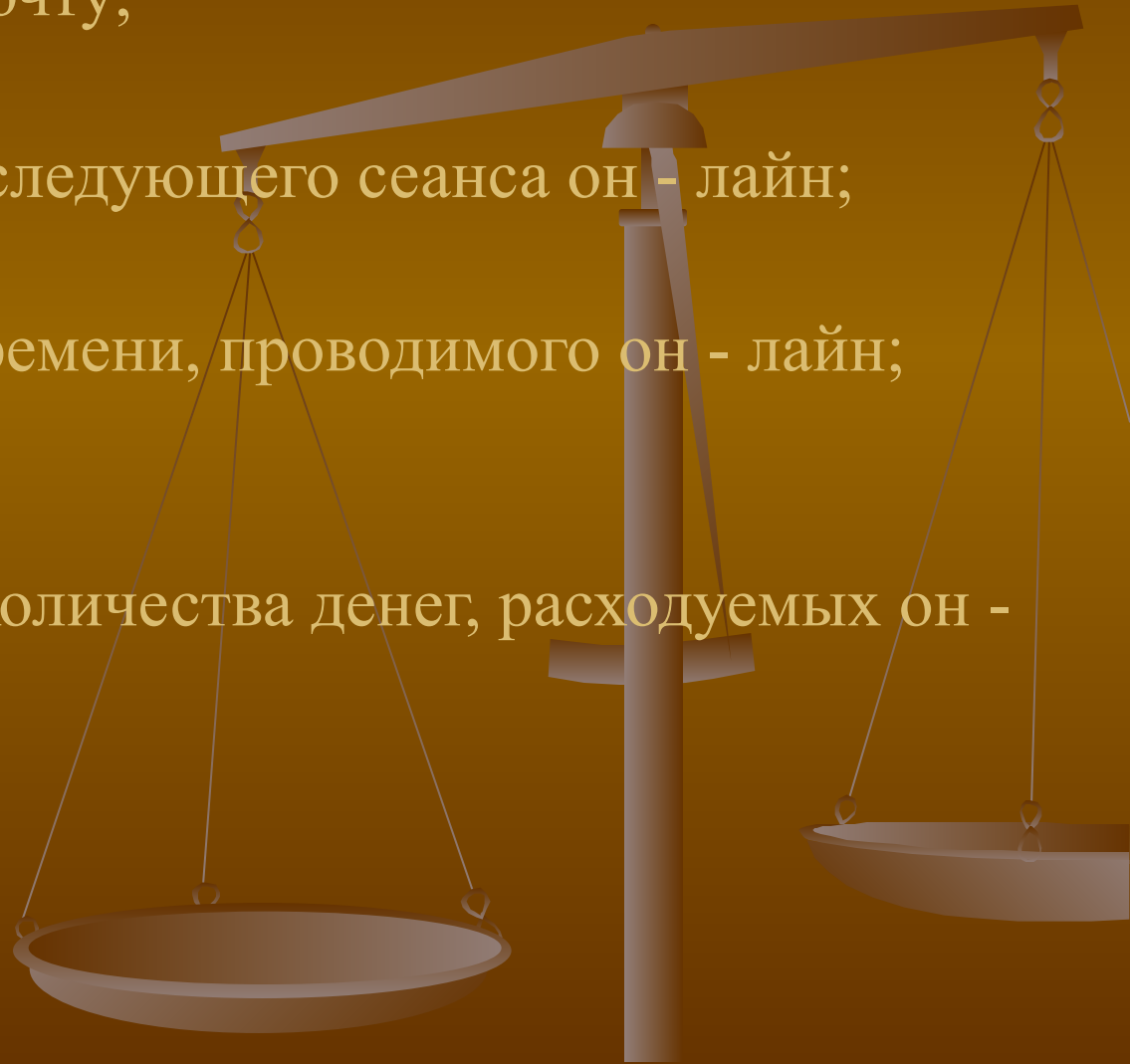
*Психологические симптомы человека,  
относящегося к группе риска интернет-  
зависимых людей:*

- хорошее самочувствие или эйфория за компьютером;
- невозможность остановиться;
- увеличение количества времени, проводимого за компьютером;
- пренебрежение семьей и друзьями;
- ощущения пустоты, депрессии, раздражения не за компьютером;
- ложь работодателям или членам семьи о своей деятельности;
- проблемы с работой или учебой.

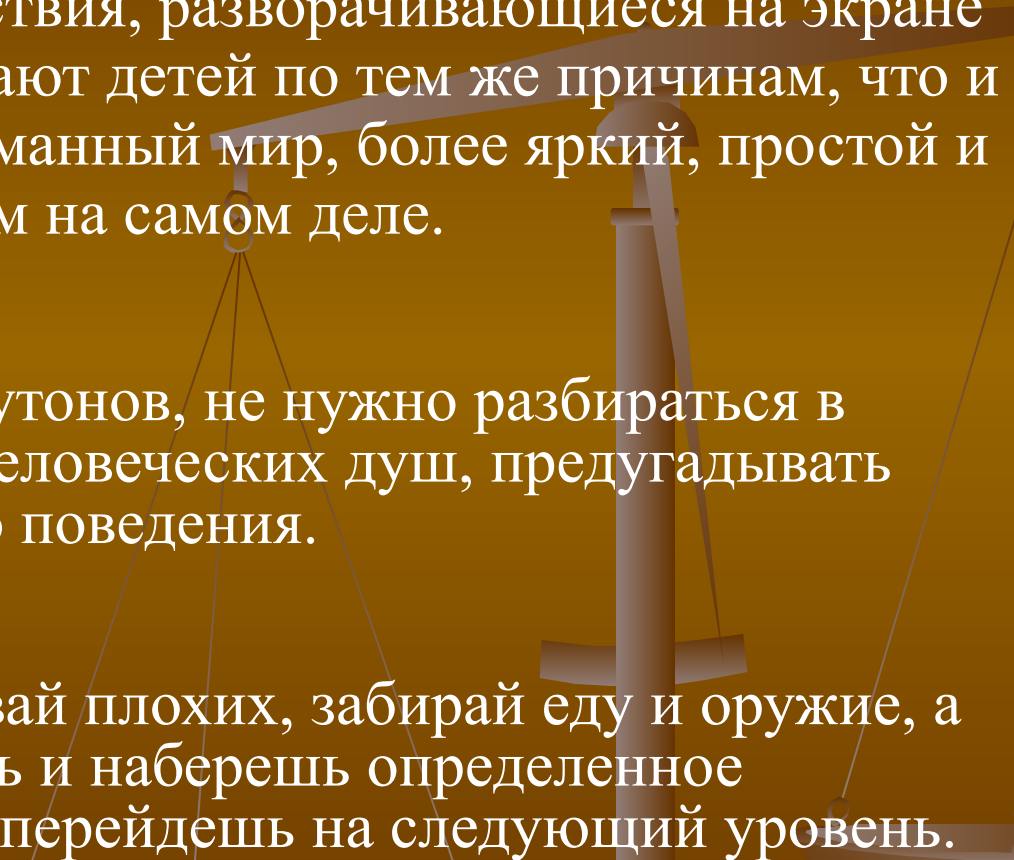


## *Опасными сигналами являются:*

- навязчивое стремление постоянно проверять электронную почту;
- предвкушение следующего сеанса он - лайн;
- увеличение времени, проводимого он - лайн;
- увеличение количества денег, расходуемых он - лайн.



# *Чем привлекательны для детей компьютерные игры?*

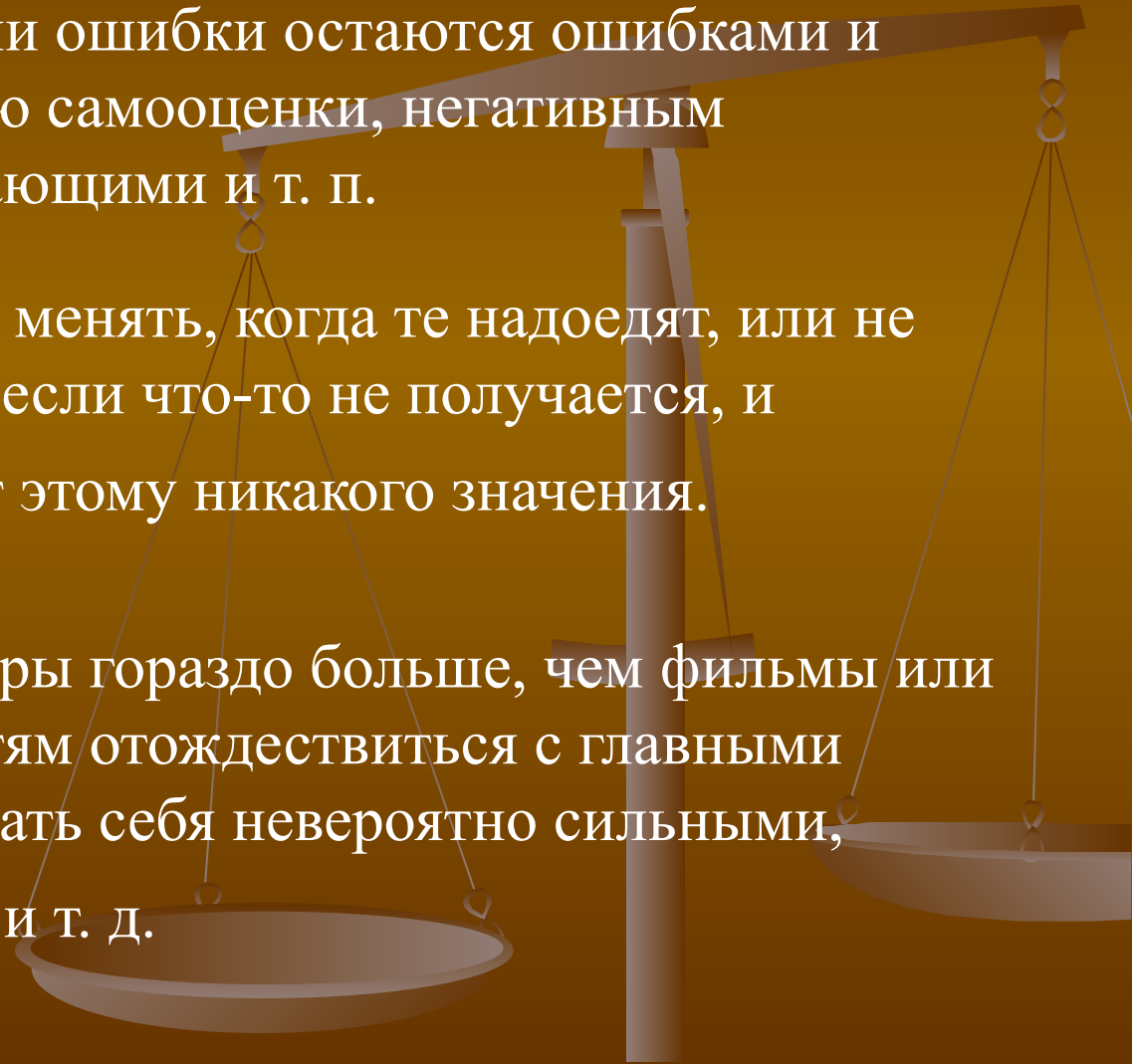
1. Прежде всего, действия, разворачивающиеся на экране монитора, привлекают детей по тем же причинам, что и сказки, - это придуманный мир, более яркий, простой и выразительный, чем на самом деле.
  2. Здесь немного полутонов, не нужно разбираться в хитросплетениях человеческих душ, предугадывать последствия своего поведения.
  3. Правила ясны: убивай плохих, забирай еду и оружие, а когда всех победишь и наберешь определенное количество баллов, перейдешь на следующий уровень.
- 

4. Допущенные игроком ошибки всегда можно исправить, нужно всего лишь перезагрузить игру или вернуться на предыдущий уровень.

5. А в реальной жизни ошибки остаются ошибками и могут вести к падению самооценки, негативным отношениям с окружающими и т. п.

6. Игры легко можно менять, когда те надоедают, или не доигрывать до конца, если что-то не получается, и взрослые не придадут этому никакого значения.

7. Компьютерные игры гораздо больше, чем фильмы или книги, позволяют детям отождествиться с главными героями - почувствовать себя невероятно сильными, отважными, умными и т. д.

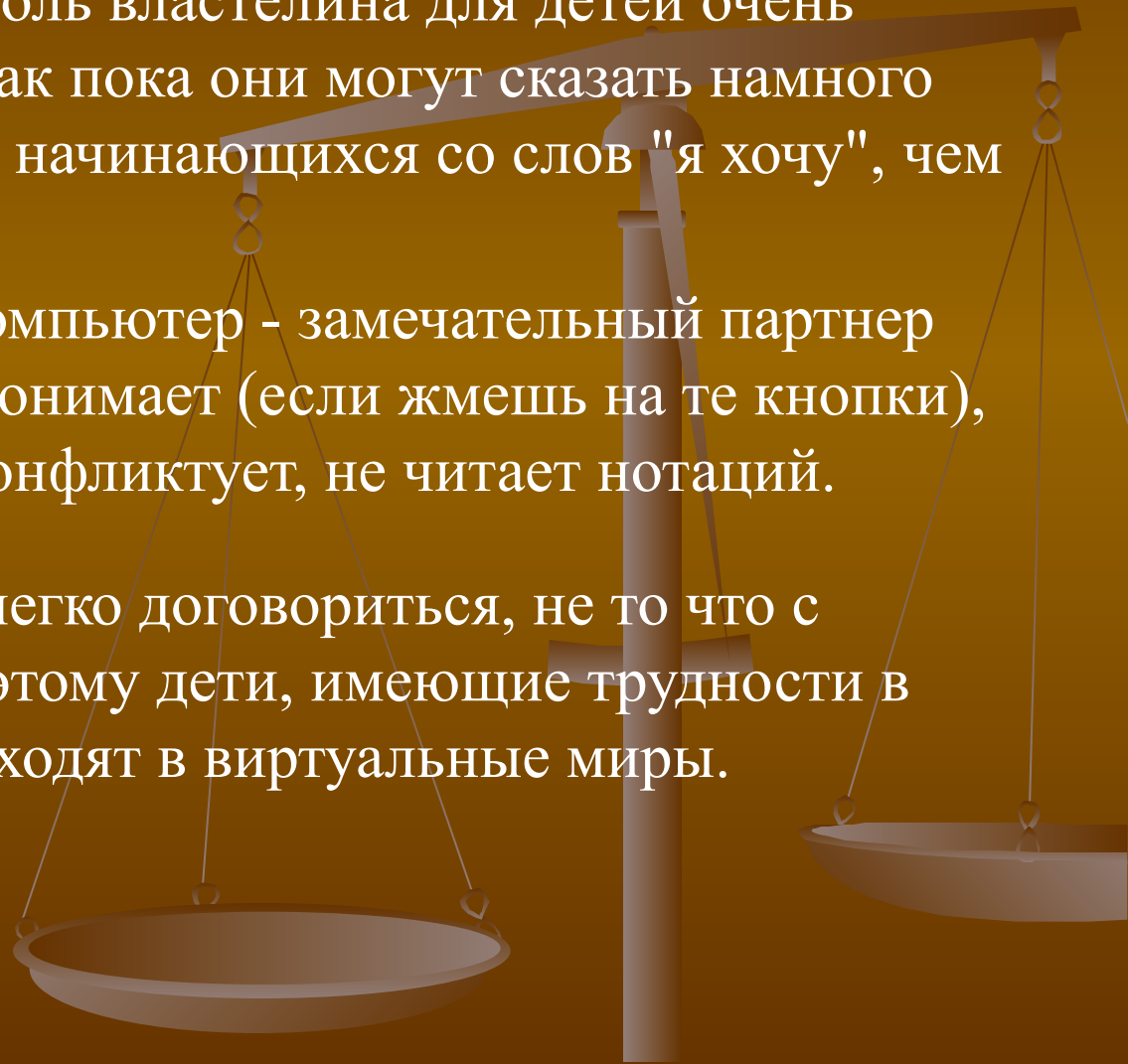


8. В играх все происходит по желанию ребенка, там он может выбирать и менять роли, уровни, декорации, повелевать судьбами.

9. Естественно, что роль властелина для детей очень привлекательна, так как пока они могут сказать намного больше предложений, начинающихся со слов "я хочу", чем со слов "я могу".

10. И наконец, сам компьютер - замечательный партнер по общению: всегда понимает (если жмешь на те кнопки), не капризничает, не конфликтует, не читает нотаций.

11. В общем, с ним легко договориться, не то что с живыми людьми. Поэтому дети, имеющие трудности в общении, так легко уходят в виртуальные миры.



# Чем могут быть полезны компьютерные игры?

*Во-первых*, среди современных игровых программ очень много развивающих.

*Во-вторых*, даже обычное занятие на компьютере воспринимается ребенком как игра.

Поэтому то, что совершенно не интересует ребёнка на страницах учебника, может быть привлекательным на экране монитора.

*В-третьих*, самостоятельная работа за компьютером способствует развитию у ребенка мелких мышц руки и зрительно-моторной координации.

Нажимая на кнопки клавиатуры и подводя курсор мышкой к нужному месту на экране, ваш ребенок упражняет тонкую моторику.

*В-четвертых*, игры на  
компьютере  
вносят свой вклад в  
развитие  
абстрактного мышления  
детей.

Этот вид мышления  
необходим  
для понимания схем,  
уравнений,  
написанных слов, то есть  
тогда,  
когда возникает  
необходимость  
мыслить отвлеченно, без  
опоры  
на конкретный образ

*В-пятых*, путешествия по  
виртуальным мирам  
могут выступать  
способом разрядки  
накопившейся  
в душе обиды, и агрессии,  
который  
не опасен для  
окружающих,  
а потому может быть  
приемлем.