

Дети и компьютер

**Компьютерные игры:
вред или польза**

- С начала 80-х гг. компьютерные игры становятся частью индустрии развлечений, которая захватывает большое количество людей. Новое увлечение оценивается двояко:



С одной стороны, оно сопряжено с восхищением общества по поводу возможностей компьютера.

С другой стороны, появляется большое количество сообщений, предупреждающих об опасном влиянии компьютера в целом и компьютерных игр в частности на психику детей и подростков.

Сколько времени ты проводишь за компьютером?



33% опрошенных играют не более одного часа.

43% опрошенных играют от 1 до 2 часов.

26% опрошенных играют более двух часов.

Указаны случаи, когда ребёнок играл в компьютер 6 часов и 8 часов.

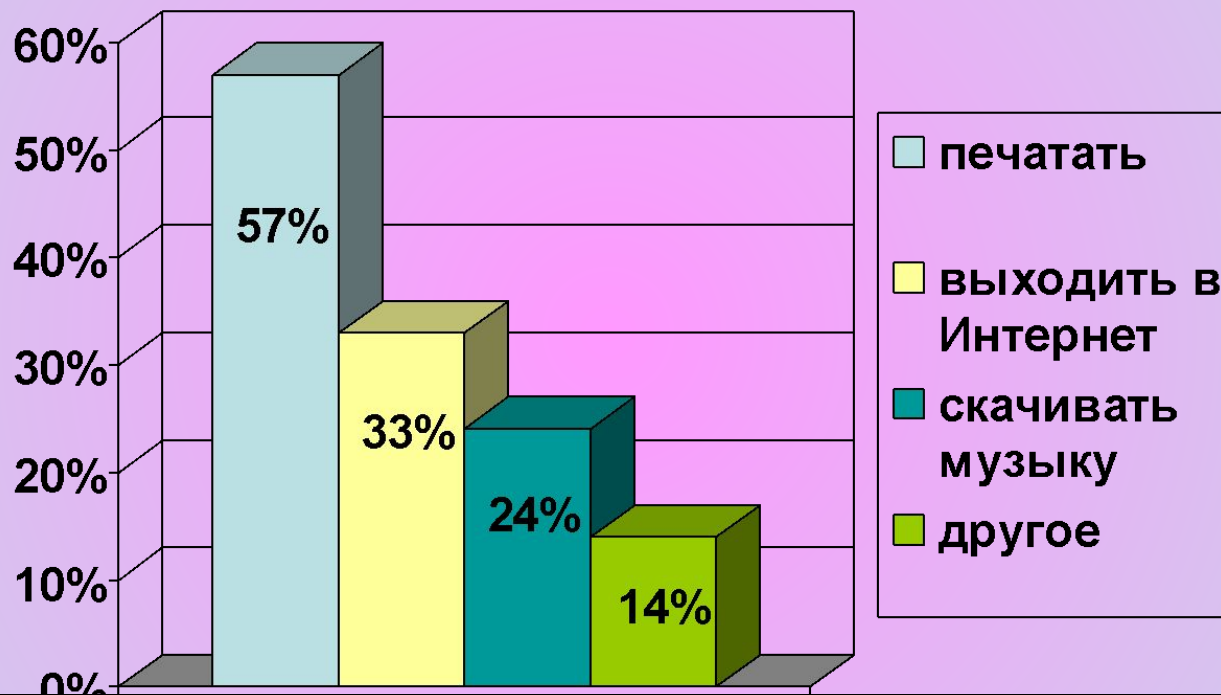
Контролируют ли тебя родители?

Меня не контролируют, но я сижу недолго.

ХОЧУ СЫГ.



Что ты умеешь делать на компьютере?



Создавать папки, копировать, перемещать фотографии в папки.

Находить нужные файлы.

Отправлять письма.

Что тебя привлекает в работе на компьютере?

Игры
10 человек

**Общение
с
друзьями
в контакте**
6 человек

Музыка
5 человек

Интернет
3 человека

**Просмотр
фильмов**
2 человека

**Рисовать,
печатать,
фото-
шоп**

Ничего
2 человека

Что мы знаем о компьютерных играх?

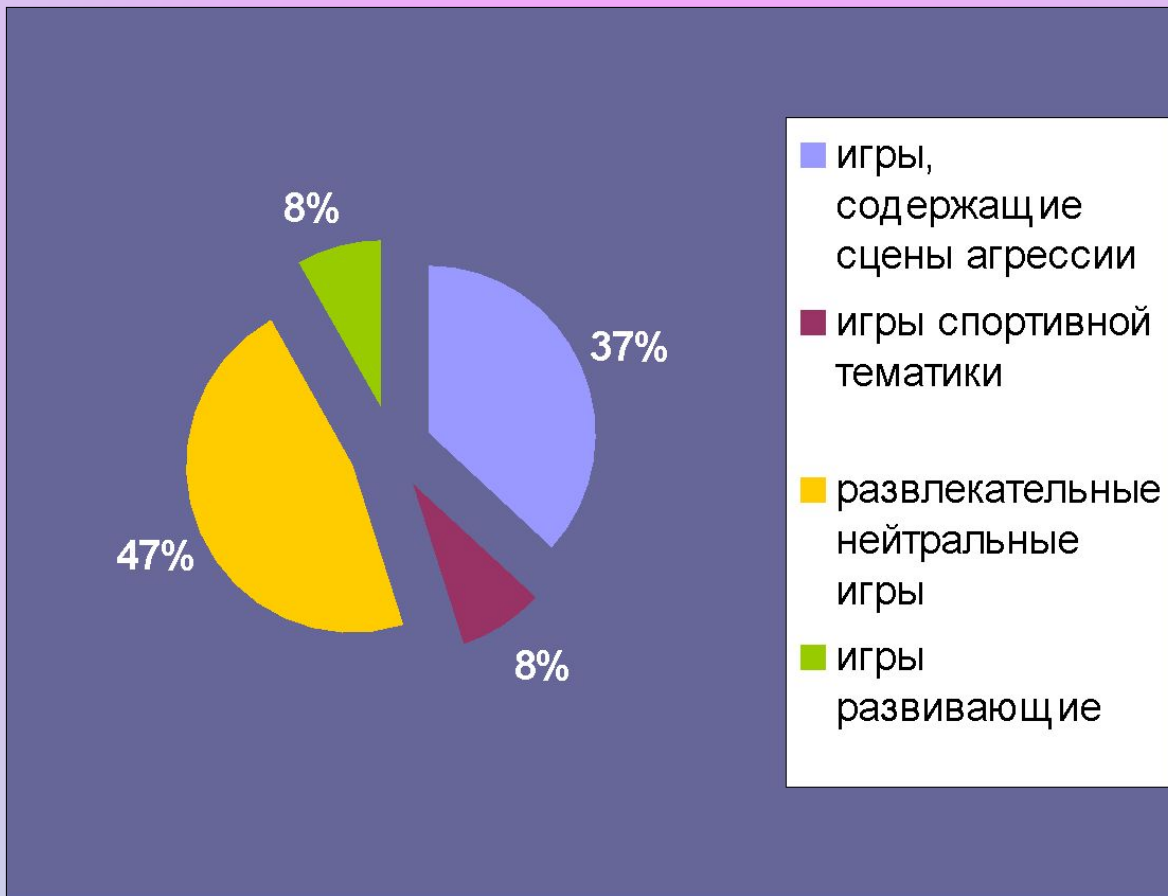
Самыми вредными из них являются **бродилки и стрелялки**

Меньше воздействуют на психику **«гонки» и «спортивные»** игры, типа футбольных «Fifa» или баскетбольных «NBA Live».

Стратегии признаны большинством не только не вредными, но даже полезными!

- В западном обществе одна из центральных тем психологических исследований - проблема агрессивности несовершеннолетних и связанных с ней правонарушений. Однако данные многочисленных работ на эту тему свидетельствуют о том, что игры с агрессивным содержанием способны стимулировать агрессивность у детей младшего школьного возраста (6-9 лет).
- Так же влияют на детей телепрограммы и рекламные ролики с элементами насилия.

Опрос , проведённый среди учащихся 3 «Б» класса показал
47% — развлекательные нейтральные игры
37% играющих предпочитают игры, содержащие сцены агрессии в отношении как к выдуманным, так и человеческим героям,
8% - предпочли игры спортивной тематики,
8% — игры развивающие.



Во что играют наши дети?



Counter - strike







Влияние компьютерных игр на подрастающее поколение

- Виртуальная реальность развивает умственные способности детей, закладывая полезные навыки для будущей работы в информационном обществе.
- У игроков в компьютерные игры, по сравнению с их сверстниками, наблюдается более адаптивное социальное поведение.
- Не случайно, дети зачастую гораздо увереннее взрослых ориентируются, к примеру, в биржевых новостях.

Негативное

- Сужение круга интересов подростка.
- Стремление к созданию собственного мира.
- Уход от реальности.
- Некоторые компьютерные игры провоцируют агрессивное поведение, возвеличивание войн и насилия, правого экстремизма.
- Занятия с компьютером один на один, часто в ущерб общению со сверстниками, приводят к социальной изоляции и трудностям в межличностных контактах.

О влиянии компьютерных игр на физические здоровье детей

- Электромагнитная вибрация и ионизирующее излучение даже самых хорошо защищенных современных мониторов — тяжелая нагрузка на зрение и осанку несформировавшегося организма.
- САНИТАРНО-ГИГИЕНИЧЕСКИЕ требования совершенно категоричны — не более 1 часа в день для подростков и старшеклассников и не более 30—40 минут для детей младшего школьного возраста.
- Хотя игры дают ребенку в большей степени возможности для активной эмоциональной разрядки, чем пассивное поглощение эмоциогенных впечатлений у экрана телевизора, в больших дозах они приводят к накоплению хронического стресса со всеми вытекающими отсюда последствиями для организма.

Что тебе не нравится в общении с компьютером?

- Компьютер часто зависает
- Если садишься играть , то не можешь оторваться
- Боюсь испортить зрение
- Болят глаза
- Болит голова
- Я устаю после работы на компьютере – 14 человек
- Не устаю – 7 человек

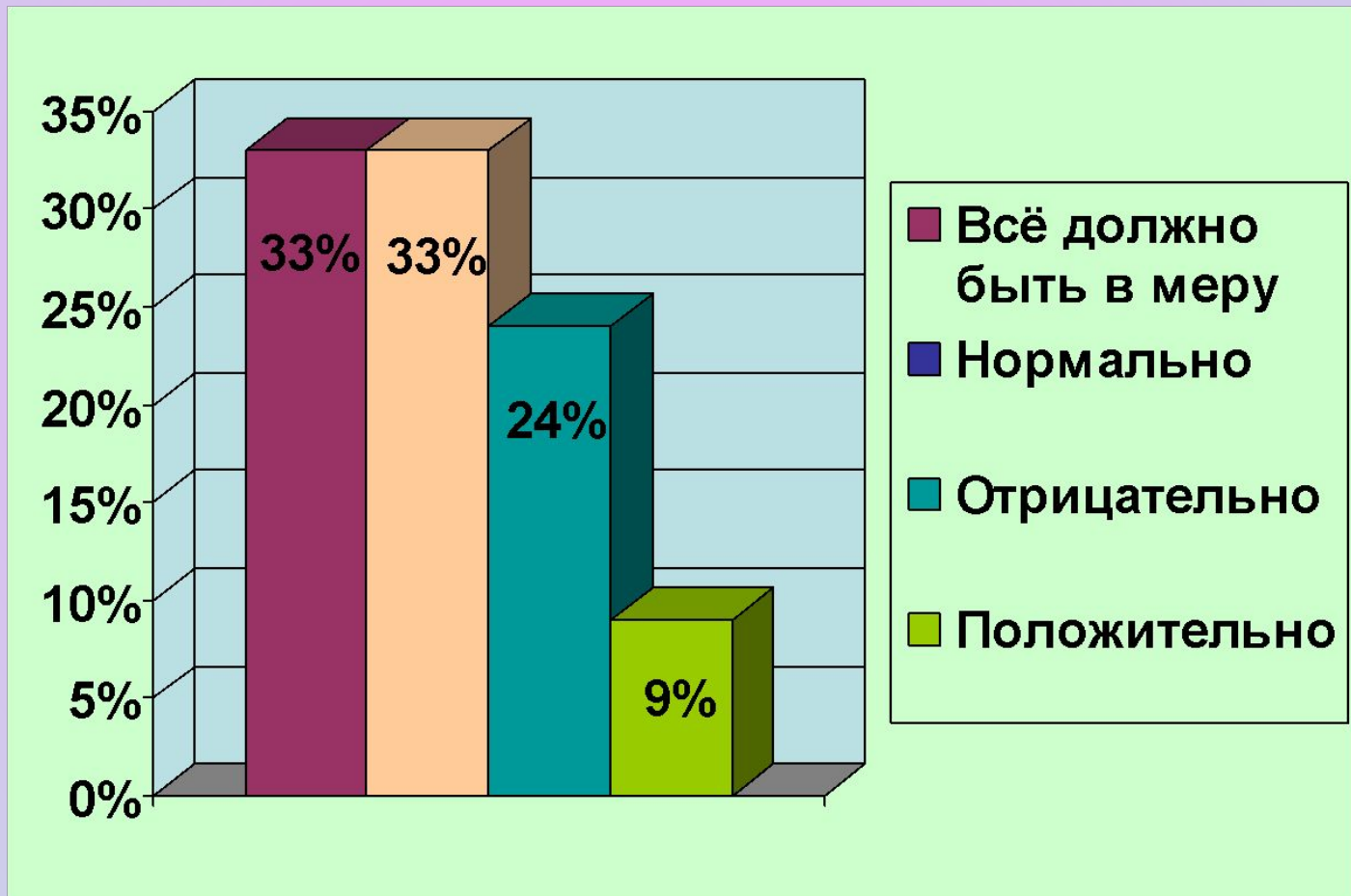
Изменилось ли поведение ребёнка после того, как он начал активно общаться с компьютером?

**Активного
общения
не было
4 чел.**

**Не
изменилось
10 чел.**

- + Стал более любознательным**
- + Изменилось в лучшую сторону – 2 чел.**
- Изменилось в сторону агрессии**
- Возбуждён**
- Волнение, раздражение, головные боли**

Как родители относятся к увлечению детей компьютерными играми?





- Именно компьютерным и видеоиграм общество в значительной мере обязано всплеску подростковой жестокости.
- Очень многие компьютерные игры содержат элементы насилия в самом худшем проявлении. Следствием этого зачастую становится утрата понимания границы между виртуальной игрой и реальной жизнью.
- Совершивший тяжкое преступление подросток зачастую не понимает, почему убитого нельзя оживить простым нажатием клавиши компьютера.

По материалам ИТАР-ТАСС.

- Пока не сформировался Образ Внимательного Миреразвешивание, родителям надо более внимательно относиться к тому, чем увлекается их ребенок. В частности, в настоящее время наиболее популярными играми являются компьютерные игры, которые являются одним из тех вопросов, на которые невозможно дать однозначные ответы.
- Во всяком случае нередко ребенок застревает в каком-либо из компьютерных игр, что приводит к тому, что он не может выполнять свои обязанности в реальной жизни, знает, что это вредно и чувствует себя неадекватным к реальным требованиям реального мира взрослых.

Памятка для родителей по использованию компьютера ребенком.

- 1. Для того, чтобы родители могли контролировать использование ребенком компьютера, они должны сами хотя бы на элементарном уровне уметь им пользоваться;*
- 2. Ребенок не должен играть в компьютерные игры перед сном; Через каждые 20—30 минут работы на компьютере необходимо делать перерыв; (смена деятельности).*
- 3. Ребенок не должен работать на компьютере более 1,5—2 часов;*
- 4. Родители должны контролировать приобретение ребенком компьютерных дисков с играми, чтобы они не причинили вреда детскому здоровью и психике;*
- 5. Если ребенок использует компьютер безответственно, необходимо ввести пароль, чтобы сделать невозможным доступ без разрешения родителей.*

