

**Компьютер и ребенок  
«ЗА и ПРОТИВ»  
Выполнила воспитатель  
МБДОУ ДС КВ №42 г. Воронеж  
Чистякова И. В.**



**«Компьютерной проблемы не существует.  
Есть проблемы отношений со сверстниками и проблемы общения в семье»**

**З. и Н. Некрасовы**



**В наше время редкий дошкольник не умеет пользоваться компьютером. У многих возникает вопрос: хорошо это или плохо?**

## **Положительное влияние**

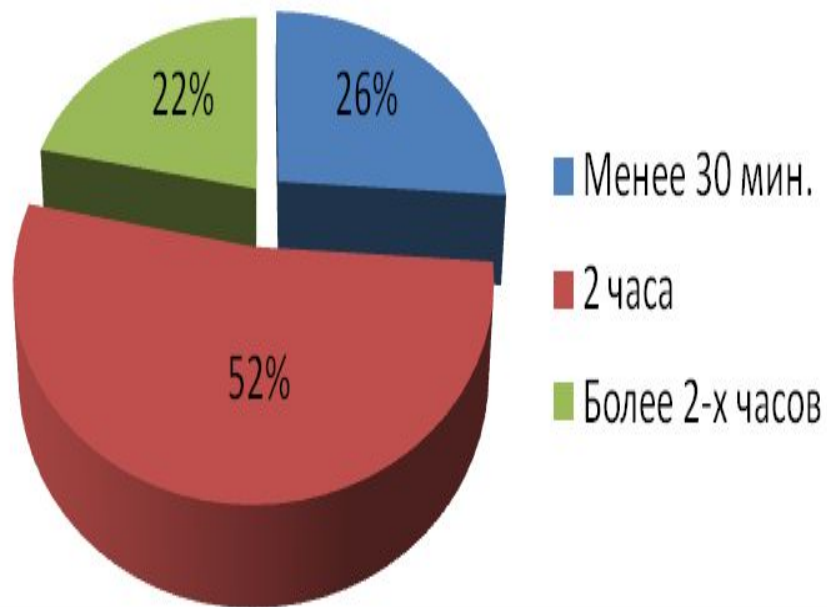
- 1.** Умение работать на компьютере (владение мышью, умение включать, выключать и т. д.)
- 2.** Компьютер – источник информации.
- 3.** Развитие интеллекта ребенка через развивающие игры.
- 4.** Воспитывает целеустремленность.

## **Отрицательное влияние**

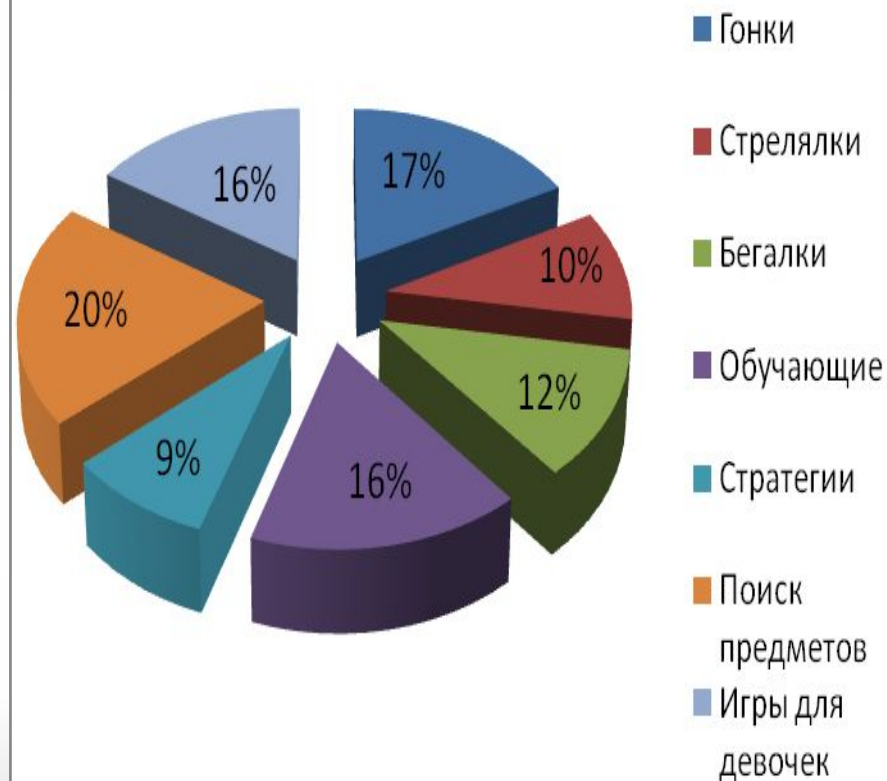
- 1.** Нарушение санитарно – гигиенических требований к организации места ведет к ухудшению здоровья.
- 2.** Компьютерная зависимость.
- 3.** Способствует развитию гиподинамии.
- 4.** Содержание игр провоцирует проявления агрессии и жестокости.

# Из 30 опрошенных детей в возрасте 5-7 лет:

## Сколько времени тратишь на игру?



## Твои любимые игры



# Как выбрать игры для ребёнка дошкольника



Отдавайте предпочтение обучающе-развивающим программам, а не развлекательным играм, так как дети отличаются повышенной эмоциональностью, впечатлительностью, из-за чего мир виртуальной игры может сильно увлечь малыша, стать значимым, исказить реальные представления и привести к дальнейшему неадекватному поведению в обычных ситуациях.

## **Развивающая программа должна:**

- соответствовать возрасту ребёнка;
- состоять из мини-игр, которые он сможет пройти;
- занимать по времени одна игра или уровень, тур должен не более 15 минут, чтобы ее можно было прервать, не приводя малыша к раздражению.

# Виды игр

- **Игры типа «убей их всех».** Это игры с воинственными сюжетами, лужами проливаемой крови и горами трупов. Естественно это всё провоцирует вспышки гнева, зла и насилия у детей.
- **Игры – приключения.** Это игры на основе мультипликационных фильмов. Они очень красочны и эмоциональны, но здесь необходимо тоже быть настороже. Японскими врачами были описаны массовые эпилептические припадки у детей, которые смотрели компьютерные мультфильмы. Оказалось, что световые мелькания на дисплее навязывают свой ритм коре головного мозга, вызывая судороги.
- **Игры стратегические.** В играх требуется принимать решения. Формируют внутренний план действий, развивают память, мышление, воображение.
- **Развивающие и обучающие игры.** Они очень эмоциональны, сопровождаются весёлой детской мелодией или песней. При их создании использованы красивые яркие краски, которые привлекают внимание детей. Они очень познавательны: дети получают знания об окружающем мире, учатся писать, считать. Происходит развитие творческих способностей, мыслительных процессов.
- **Графические игры.** Игры, связанные с рисованием, конструированием.



# Игры типа «Убей их всех!»



# Игры - приключения





# Стратегии



# Обучающие и развивающие игры



# Рабочее место ребенка



- стул должен быть со спинкой и желательно с подножкой;
- монитор нужно устанавливать только на верхнюю столешницу, клавиатура и мышь должны располагаться перед монитором так, чтобы было место на столе для опоры предплечий рук ребенка;
- глаза должны быть на уровне середины или 2/3 экрана монитора;
- расстояние от глаз до экрана монитора должно быть в пределах 50-60 см;

**Для того, чтобы компьютер стал вашим союзником в воспитании и развитии ребёнка, а не врагом, необходимо строго выполнять ряд требований:**

1. Не рекомендуется допускать ребенка дошкольного возраста к компьютеру чаще **2 - 3** раз в неделю, больше одного раза в течение дня, а также поздно вечером или перед сном.
2. Продолжительность разовой работы ребенка на компьютере не должна превышать **10 минут** для детей **5 лет**, **15 минут** – для детей **6 лет**.
3. После игры за компьютером полезно провести с ребенком в течение **1 минуты зрительную гимнастику**, чтобы снять напряжение с глаз, а также выполнить **физические упражнения** для снятия общего утомления и напряжения с мышц шеи, верхнего плечевого пояса.



# Признаки компьютерной зависимости у детей:

- ребенок ест, пьет чай у компьютера;
- приходит домой, и сразу к компьютеру;
- забыл поесть, почистить зубы (раньше такого не наблюдалось);
- испытывает эйфорию, хорошо себя чувствует за компьютером, и наоборот, ощущает пустоту, раздражение, когда вынужден заниматься чем-то другим или лишен компьютера;
- увеличивает число времени, проводимое за компьютером;
- вступает в конфликт с близкими людьми из-за своей деятельности, что ведет к лжи относительно того, что он делает;
- предвкушает следующий сеанс жизни в виртуальной реальности, что также поднимает настроение и захватывает все помыслы.

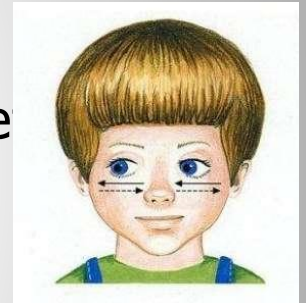


# Комплекс зрительной гимнастики

- Сильно закрыть глаза (зажмурить) на счет 1-4, затем раскрыть глаза, посмотреть вдаль через окно на счет 1-6. Повторить 3 раза.



- Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль на счет 1-6. Аналогично проводится упражнение с фиксацией взгляда влево.



- Голову держать прямо. Поморгать на счет 10-15.  
- Не поворачивая головы перевести взор с фиксацией его на счет 1-4 - вверх, на счет 1-6 - прямо, 1-4 - вниз, 1-6 - прямо.



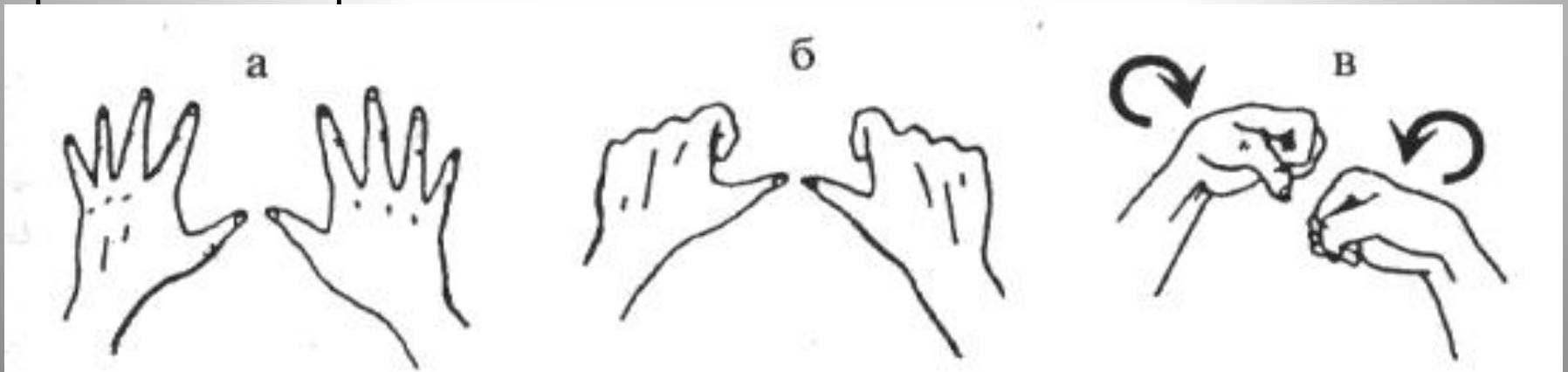
## Упражнение для пальцев рук

**Цель** — дать нагрузку мышцам пальцев и ладоней, разработать запястье, снять усталость с пальцев.

**Положение** — сидя или стоя.

**Длительность** — 30 сек.

Поднимите руки на уровень лица: ладони наружу, пальцы выпрямлены. Напрягите ладони и запястья (рис. а). Начиная с мизинца, быстро загибайте один палец за другим, пока они не окажутся зажатыми в кулак (рис. б). Поверните кисти рук на 90° так, чтобы кулаки «смотрели» друг на друга (рис. в). Повторите упражнение 8 раз.



Интерес детей к компьютеру огромен, и нужно направить его в полезное русло. Компьютер может быть и другом, и врагом – всё зависит от того, сколько времени и с какой целью ребёнок проводит у компьютера.

Компьютер должен стать для ребёнка равноправным партнёром, способным очень тонко реагировать на все его действия и запросы. Он, с одной стороны, – терпеливый учитель и мудрый наставник, помощник в учёбе, а в дальнейшем и в работе, а с другой стороны – творец сказочных миров и отважных героев, друг, с которым нескучно.

При разумном подходе компьютер для ребенка никакого вреда не принесет, а польза будет существенной и неоценимой.

Если ребенок использует компьютер безответственно, необходимо ввести пароль, чтобы сделать невозможным доступ без разрешения родителей.





**Спасибо за внимание!**

