

Роль телевизора и компьютера в жизни ребенка.



+новые технологии открывают много возможностей для развития детей.

+программы могут быть обучающими, развивающими творчество и фантазию.



- +программы общеобразовательного содержания могут быть особенно полезными для детей, имеющих проблемы с обучением.



- +ресурсы, доступные в Интернете, способны расширить знания детей.
- Компьютерные игры развивают: логику, мышление, память, реакцию, знание иностранных языков.



- Компьютерные игры вызывают
- -психические расстройства;
- -ухудшение зрения;
- -ухудшение физ. подготовки;
- -отставание в умственном развитии.



- -страсть и зависимость от телевизора и компьютера (игромания, телемания) ;
-ухудшаются коммуникативные способности.

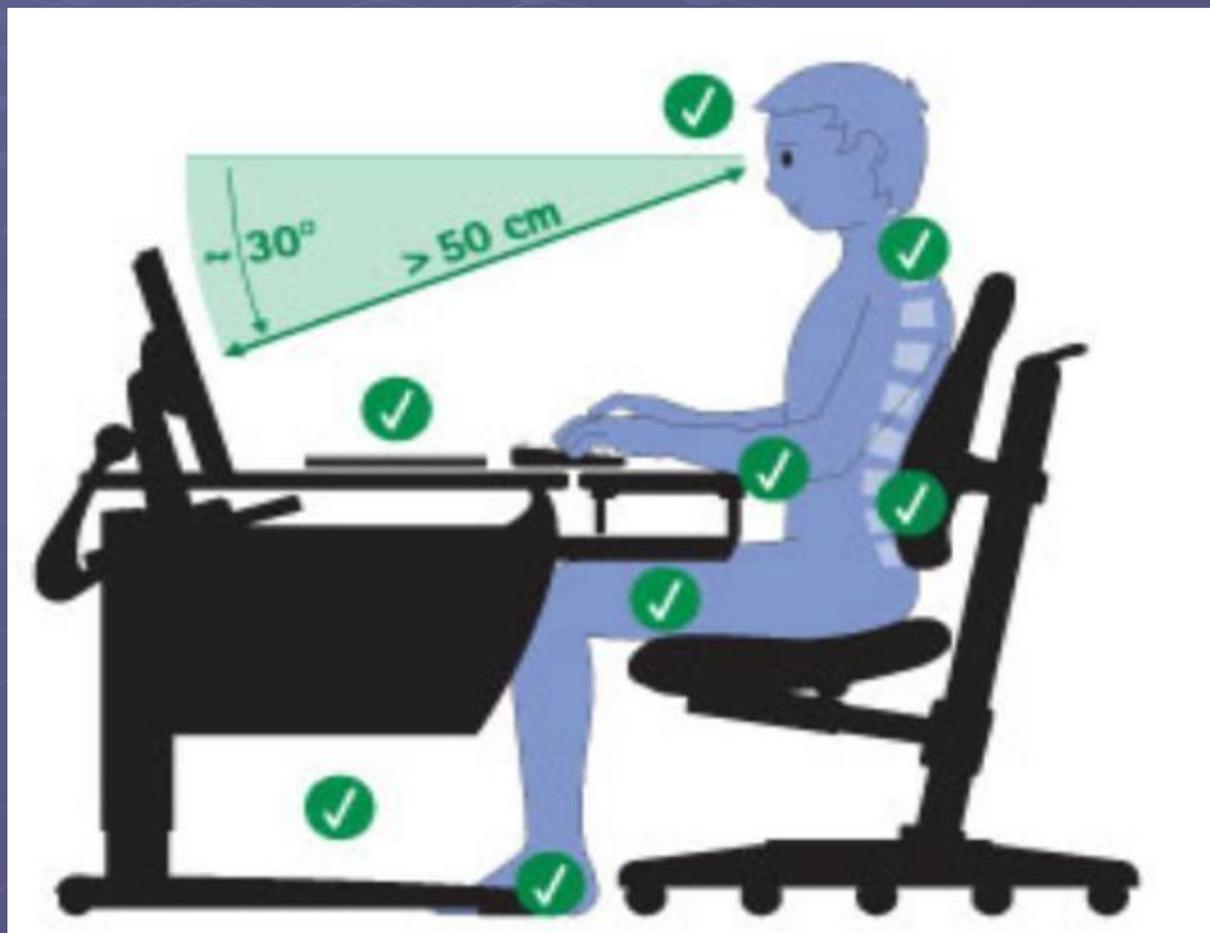


- Постоянная работа телевизора- это звуковые помехи, которые вызывают дискомфорт, чувство переутомления, усталость. Впечатлительные дети после просмотра, эмоциональных программ, становятся неуравновешенными и беспокойными.



- -Длительное времяпрепровождение за компьютером ребенка младшего возраста может затормозить его социальное развитие и адаптацию ребенка в мире реальных отношений. Допускать ребенка к работе на компьютере можно не ранее 5-6 лет.

Правильная организация работы ребенка за компьютером.



Гимнастика для глаз



1. Крепко зажмурились пару секунд.



2. Быстро моргаем минутку.



3. Смотрим вверх, вниз, вправо, влево 2 раза.



4. Вращаем по кругу туда и обратно.



5. Закроем глаза. Темнота 3 секунды.



6. Откроем глаза, начнём заниматься.

- Приобщая малыша к компьютерным играм, необходимо запомнить некоторые правила:
- 1. Отдайте предпочтение не слишком ярким и динамичным играм, длительностью для детей до 5 лет - не более 10 лет, а детям 6-7 лет - не более 15 минут.
- 2. Следите за смысловой наполненностью и пользой, которую игра может принести развитию малыша.
- 3. Перед тем, как показать новую игру ребенку, необходимо опробовать ее самостоятельно.
- 4. Играйте вместе с малышом!!



В наше время технологии играют огромную роль в развитии детей, но не стоит забывать о традиционных способах знакомства ребят с окружающим миром через подвижные, режиссерские, сюжетно-ролевые, настольно-печатные игры.