

Ребенок и компьютер: друг или враг?



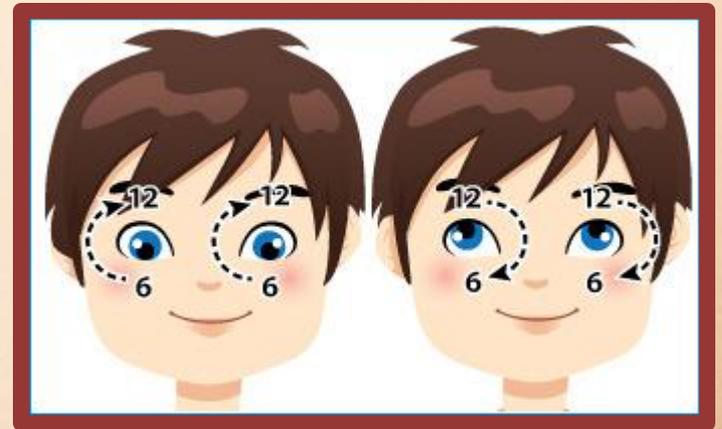
Пребывание за компьютером

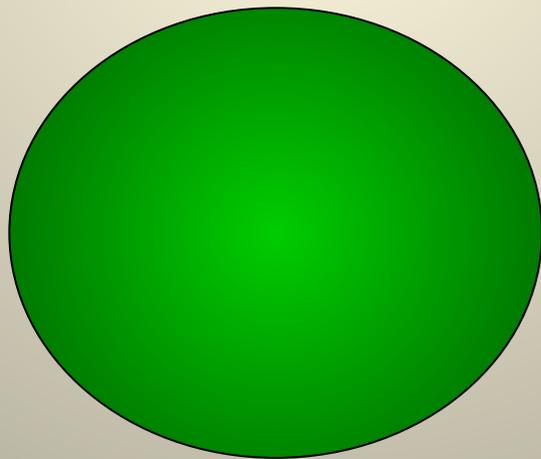
(планшетом, телефоном)

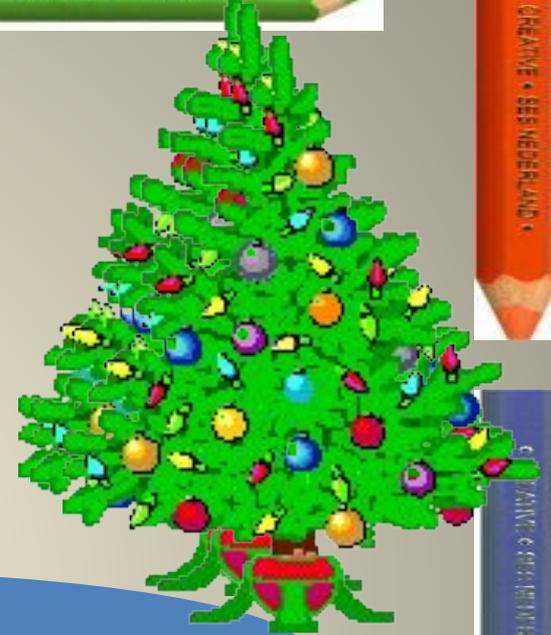
негативно влияет на зрение ребенка



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



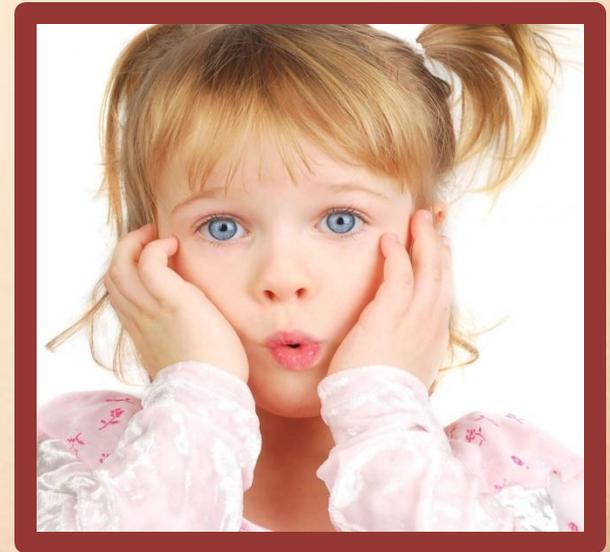
С помощью специальных сервисов
можно общаться с друзьями и
близкими по всему миру в любое
удобное время.



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



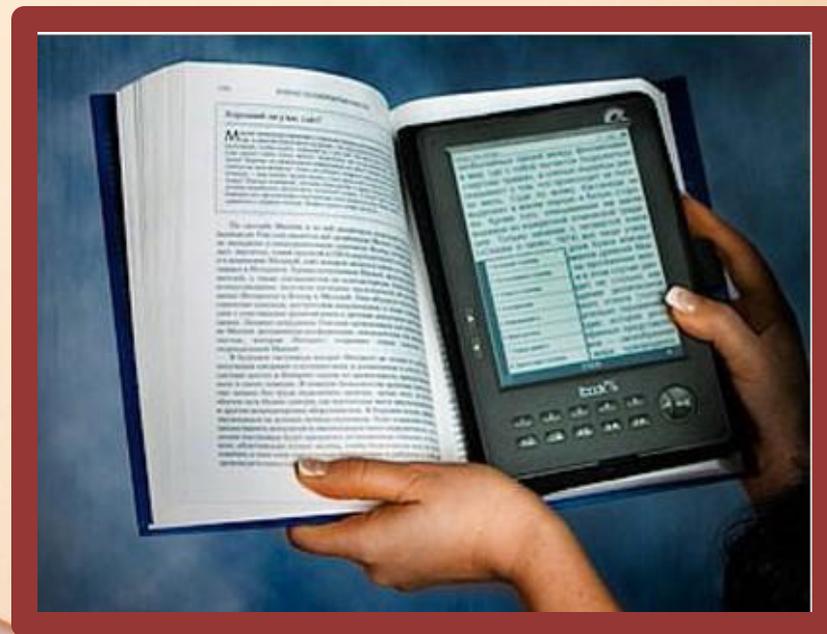
Многие компьютерные игры
подсознательно вызывают у детей
положительные эмоции, которые
заставляют их радоваться жизни



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