

Экран и дети



Неограниченное господство **Экрана** в облике **мобильного телефона, планшета, телевизора, компьютера** вторглось в семью, навязав ребенку **Экран** в качестве **развлечения и средства обучения**.

Безопасен ли Экран для здоровья?

Еще с 1970 годов ученые предостерегали о

губительных **последствиях** воздействия телеэкрана **на здоровье** человека, прежде всего на деформацию в его сознании. В настоящее время во всем мире существует проблема воздействия **Экрана** на **психическое развитие** и личность ребенка, поэтому во многих странах на государственном уровне установлен законодательный **контроль** за содержанием телепрограмм в контексте детства.

Как воздействует Экран на ребенка?

1. Преобладание **визуальной** информации, вызывает **нарушения** в складывающейся **сенсорной** системе, в процессах **мышления, памяти, воображения**.
2. Формирующаяся психологическая **зависимость** отчуждает ребенка от живого общения с взрослыми, сужает сферу совместной деятельности в семье.
3. **Вытесняется** традиционная коллективная **игра**, необходимая для психического развития и личностного становления.
4. **Информация** осознается **как истина**, внедряется новый образ мира, новая система ценностей:
 - Ребенок **подражает** увиденному, в игре, в жизненных ситуациях, отождествляя себя с отдельными **жертвами** или **агрессорами**, считает насилие приемлемой моделью поведения и способом решения своих проблем..



- Уходит от творчества, появляются шаблонные приемы и образы.



- Размываются границы дозволенного в представлениях о моральном поведении: «Все дозволено!»
А ребенку необходимы нравственные пределы, четкие границы добра и зла.
- Появляется «облегченное» отношение к жизни и смерти. Схожая музыка звучит в наушниках,

подобные клипы мелькают на экране, культивирующие «красоту» умирания, вызывая ужасающий сдвиг в психике ребенка.

- Появляется ранняя сексологизация и эротизация детского сознания.
- Навязываются инокультурные нормы и образцы.

Задумайтесь, в русле, каких ориентиров должно проходить воспитание детей? За счет передачи нравственных норм и моральных ценностей? Или в окружении агрессии, разврата, разрушения культурных традиций?

Что несут с собой компьютерные игры?

Отрицательный аспект:



Игры оказывают **негативное** воздействие на физическое, психическое и духовное здоровье ребенка:

- Электромагнитное излучение, по мнению врачей, грозит **мозговыми** нарушениями, **эндокринными** заболеваниями, **раковыми** опухолями, снижением **иммунитета**.
- Психическое напряжение: поза, красное злобное лицо, подергивание

конечностями, крики, слезы, вызывает **стресс**.

- В ходе игр **деградируют** лобные доли, контролирующие поведение, память и воображение. Возрастает детская **конфликтность**, неуправляемость, агрессивность или страх, появляется дезадаптация к детсадовской среде.
- Один на один с грудой металла и машинным разумом ребенок может стать закоренелым **эгоистом**, пытающимся подчинить себе все, ведь в игре он –



повелитель.

Положительный аспект:

Игры:

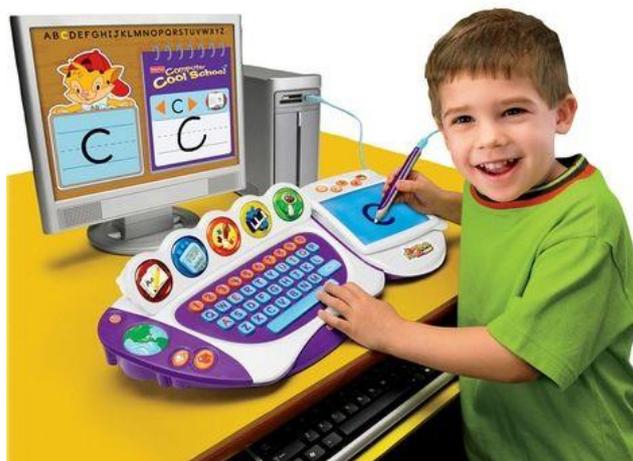
- развивают **восприятие** и двигательные функции;
- обучают малышей совмещать **цвета**, воссоздавать по памяти **картинки**, составлять **предметы** из геометрических фигур;



- «пазлы» - тренируют **память** и **внимание**, развивают пространственное и логическое **мышление**;
- «квесты» позволяют решать **логические** задачи, развивают смекалку и сообразительность;
- компьютер помогает детям научиться **читать**, изучать иностранные **языки**.

Как сохранить здоровье ребенка, не лишая его Экрана?

- Используйте компьютер как «**умную машину**», выяснив его неигровые возможности: рисование, создание мультфильмов и т.д.
- Начинать занятия ребенок может с **6 лет**. Время одного сеанса - 10 минут. Затем игроку необходимо отвлечься: сделать несколько физических упражнений.
- Установите **расстояние**: для персональных компьютеров - **30-40 см**. Ослабить вредное воздействие помогут комнатные растения, свежий воздух и ионизатор.



- Установите **закон**: не играть перед сном, сразу после еды.
- Установите **код** для включения компьютера и автоматический прерыватель сеанса игры.
- Контролируйте

содержание компьютерных игрушек, исключая сюжеты с насилием, жестокостью, образами нечистой силы.

- Не ставьте компьютер **в детской**, чтобы не потерять контроль над ребенком.
- Не внушайте ребенку отношение к компьютеру как к **сверхценности**, чтобы он не явился предметом поощрения.



- По возможности, старайтесь **оградить** ребенка от занятий на компьютере.

- больше **играйте** с ним в игры вашего детства, простые и добрые.



- пусть ребенок насладится полноценным и содержательным **общением** с вами.