

Достоинства:

Компьютерные игры развивают у ребенка:

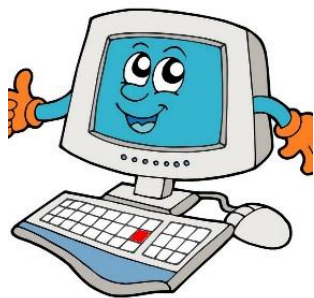
быстроту реакции;
мелкую моторику рук;
визуальное восприятие объектов;
память и внимание;
логическое мышление;
зрительно-моторную координацию.

Учат ребенка:

классифицировать и обобщать;
аналитически мыслить в нестандартной ситуации;
добиваться своей цели;
совершенствовать интеллектуальные навыки.

Наш мир – это мир современных технологий. Ребенок, который с детства ориентируется в компьютере, чувствует себя более уверенно в окружающей его среде.

Играя в компьютерные игры, ребенок попадает в волшебный мир сказок, который очень похож на настоящий. Когда герои компьютерной игры предлагают малышу починить стену домика (правильно сложив пазлы) или расположить цифры по порядку, чтобы добраться до сокровищ, дети ощущают свою значимость.



А если в конце задания ему говорят «молодец, ты справился отлично» или «ты просто гений», это вызывает у ребенка восторг! Несомненно, для ребенка это все очень хорошо, но всегда есть и отрицательные стороны.

Недостатки:

Ухудшение зрения;
Психологическая зависимость ребенка от виртуального мира;
Агрессивность;
Нарушение сна;
Нарушение внимания;
Расстройства памяти
При несоблюдении режима дня компьютер превращается из друга во врага. Большинству детей очень трудно остановиться, оторваться от увлекательной игры и переключиться на другие занятия. Замечательные, полезные игры, могут стать и вредными для них.



Помните! Для каждого детского возраста существует ограничение по времени для занятий.

Рекомендации психологов и педиатров:

В 3-4 года — ребенок может находиться у компьютера 25 минут, в 5-6 лет — 35 минут, в 7-8 — 40 минут в сутки.

Как же защитить ребенка от вреда компьютера?

Родители делают это по-разному — от жестких запретов и наказаний до вседозволенности. Практически, у каждой семьи свои рецепты того, как ограничить время, проводимое ребенком за компьютером и оградить его от «компьютерной зависимости». Запрещать играть в компьютерные игры уже будет неуместным. Нужно ограничить время общения детей с компьютером, чтобы не превращать его в единственный источник знаний об окружающем мире, заменяющий книги, игрушки, а главное — живое общение.

