



**Родительское собрание**  
**«Компьютерная зависимость у наших детей»**

Типцова Марина Александровна

# КОМПЬЮТЕРНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ – МИФ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ

- ✘ **Актуальность данного собрания** продиктована тем, что компьютерные технологии настолько проникли в нашу повседневную жизнь, что без них мы, порой, уже не представляем комфортного существования, а с развитием Интернета симбиоз компьютера и человека стал для нас чем-то естественным, и это сильно влияет на нашу социальную активность.
- ✘ **Цели** : раскрыть понятие компьютерной зависимости, аспекты негативного влияния долговременной работы с компьютером, оценить степень компьютерной зависимости наших студентов.
- ✘ **Предмет исследования**: влияние компьютерной зависимости на человека.
- ✘ **Основные методы исследования**: изучение и анализ различных источников информации по рассматриваемому вопросу, опрос, сбор статистических данных.



# ✘ Компьютерная зависимость





# КОМПЬЮТЕРНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ

Сетеголизм  
(зависимость от  
интернета)

- Веб-серфинг
- Виртуальное общение

Кибераддикция  
(зависимость  
от  
компьютерных  
игр)

- Ролевые компьютерные игры
- Неролевые компьютерные игры



# КЛАССИФИКАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ПО СТЕПЕНИ ОПАСНОСТИ:

## × I. Ролевые компьютерные игры

Именно они дают больше всего возможностей для реализации потребности в принятии роли и ухода от реальности.

**1. Игры с видом "из глаз" компьютерного героя.** Очень быстро происходит идентификация с героем, полное вхождение в роль, погружение в виртуальную реальность игры наиболее опасны.

**2. Игры с видом извне на "своего" компьютерного героя.** Иногда их называют «квесты». Здесь тоже происходит отождествление себя с компьютерным персонажем, хоть и не такое выраженное. Тем не менее, поражение или гибель "своего" персонажа может переживаться играющим чуть ли не как собственные.

**3. Стратегические игры.** Они же "руководительские": играющий может выступать в роли командира спецназа, главнокомандующего армиями, или даже Творца. Роль не задается конкретно, а воображается самим играющим, и на экране нет собственно героя. Уйти в такую игру "с головой" больше шансов у людей, наделенных хорошей фантазией.

## × II. Неролевые компьютерные игры

Игрок не принимает на себя роль компьютерного персонажа. Основные мотивации: азарт достижения цели, "прохождение" игры и/или набор очков.

**1. Аркады.** Они нетребовательны к ресурсам, обычно имеют слабый линейный сюжет. Главное в аркадах быстро передвигаться, стрелять и собирать различные призы, управляя компьютерным персонажем или транспортным средством. Эти игры если и вызывают психологическую зависимость, то кратковременную.

**2. Головоломки (шахматы, шашки, нарды).** Основная мотивация в таких играх - доказать свое превосходство над компьютером.

**3. Игры на быстроту реакции.** Сюда относятся все игры, в которых играющему нужно проявлять ловкость и быстроту реакции.

**4. Традиционно азартные игры.** Сюда входят компьютерные варианты карточных игр, рулетки, имитаторы игровых автоматов.

# РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ВИДЫ СЕТЕВОЙ ЗАВИСИМОСТИ

× Веб-серфинг

× Виртуальное общение





# РЕБЕНОК И КОМПЬЮТЕР



## Симптомы компьютерной зависимости:



Ожидание с нетерпением момента занятий с компьютером



Неуверенность в себе



Отсутствие контроля над временем



Желание увеличить время пребывания за компьютером



Сухость глаз



Неряшливость



Появление раздражения, апатии, агрессии



Желание есть, не отходя от компьютера



Нарушение сна



Неспособность занять себя альтернативным занятием



# ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРА НА РЕБЕНКА

## × ЗДОРОВЬЕ

- × **нарушение зрения** (ухудшение зрения, дисплейный синдром, синдром «сухого глаза»),
- × **нарушение опорно-двигательного аппарата** (искривление позвоночника, нарушения осанки, карпальный синдром),
- × **нарушения пищеварительной системы** (нарушение питания, хронические запоры, геморрой);
- × **ожирение**, поскольку дети, уставившись в экран, не гуляют, не играют, а механически поедают то, что лежит у них в тарелке;
- × **ослабление иммунитета**, а значит, подверженность простудным и инфекционным заболеваниям;
- × **проблемы с памятью**, концентрацией внимания, и, как следствие, трудности с учебой;
- × **бессонница**;
- × **аутизм** (болезненное состояние психики, погружённость человека в себя, стремление уйти от контактов с окружающим миром).

## × ПСИХИКА

- × Ребенок **реже контактирует** со сверстниками, происходит замена реальной жизни на виртуальную. Это, в свою очередь, усиливает увлечение компьютером – время, проведенное без него, кажется потерянным зря.
- × На фоне социальной дезадаптации у некоторых школьников появляется **неоправданная агрессия, жесткость** и прочие антисоциальные поступки.
- × Педагоги уверены, что чрезмерная увлеченность компьютером приводит к **снижению грамотности**. Дети пишут с ошибками, так как уже привыкли к автопроверке орфографии.
- × **Нарушение восприятия**. Чрезмерно увлеченный компьютерными играми ребенок, плохо сопоставляет виртуальные и реальные события. Он может переносить в жизнь то, что видит в мониторе. Например, если его любимый герой с легкостью перепрыгивает с крыши на крышу, ребенок вполне может попытаться это повторить.



# ТРАГИЧЕСКИЕ СЛУЧАИ

- ✘ 12-летний подросток рассказал, что напал на отца после того, как тот ножом перерезал кабель Интернета. В ответ мальчик выхватил столовый прибор и ударил его в грудь. Мужчина скончался еще до приезда бригады медиков.(август,2012)
- ✘ 15-летний Челябинский отличник насмерть заколол ножом свою мать и едва не убил отца за то, что те отлучили его от онлайн-игр (октябрь,2015)
- ✘ В Башкирии скончался 17-летний подросток, которого 2000 часов не могли оторвать от игры "Дота" (сентябрь,2015)
- ✘ 13-летний подросток покончил жизнь самоубийством (прыгнул из окна) после запрета на компьютерные игры, которые он получил от своего отца (февраль,2017г.,)
- ✘ В Краснодарском крае суд приговорил к восьми годам заключения 15-летнего Ярослава Мельниченко за убийство отца, запретившего ему играть в квест «Gothic». (июнь, 2011)
- ✘ В Волгоградской области 16-летний Лёша Рудяков убил топором свою мать, за то, что она отказывалась оплачивать ремонт компьютера, он не имел возможности играть. (2011 г.)
- ✘ В Екатеринбурге 12-летний школьник скончался от обширного инсульта после того, как 12 часов подряд провел за компьютером в одном из местных игровых клубов. ( 2005 г. )

Синий кит



Беги или умри







# РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ, ИСПОЛНЕНИЕ КОТОРЫХ ПОЗВОЛИТ СНИЗИТЬ ВЕРОЯТНОСТЬ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ЗАВИСИМОСТИ У РЕБЕНКА

## Рекомендации



Придерживайтесь норм пребывания ребенка за компьютером



Найдите ребенку альтернативное занятие



Хвалите за достижения не в виртуальном мире



Не критикуйте ребенка, разделите его интерес к компьютеру



Не ограничивайте доступ ребенка к компьютеру насильно



Дайте ребенку возможность самовыражаться вне виртуального мира



Проводите с ребенком больше времени