



**НЕ СТАНЬ
ОН-ЛАЙН
ПИЩЕЙ**

ВНИМАНИЕ: ИНТЕРНЕТ ВЕДЕТ К ПОТЕРЕ ЛИЧНОСТИ

ЧУМА ХХІ ВЕКА!

Именно так называют виртуальную
Зависимость в 21 веке .

Для современной молодежи ничего
не стоит просидеть **16** часов за
компьютером!

**20% Белорусов ЕЖЕДНЕВНО
ЗАВИСАЮТ
В интернете!**

16 часов в день - НЕ ПРЕДЕЛ.

**Интернет забрал МИЛЛИОНЫ
ЖИЗНЕЙ!**

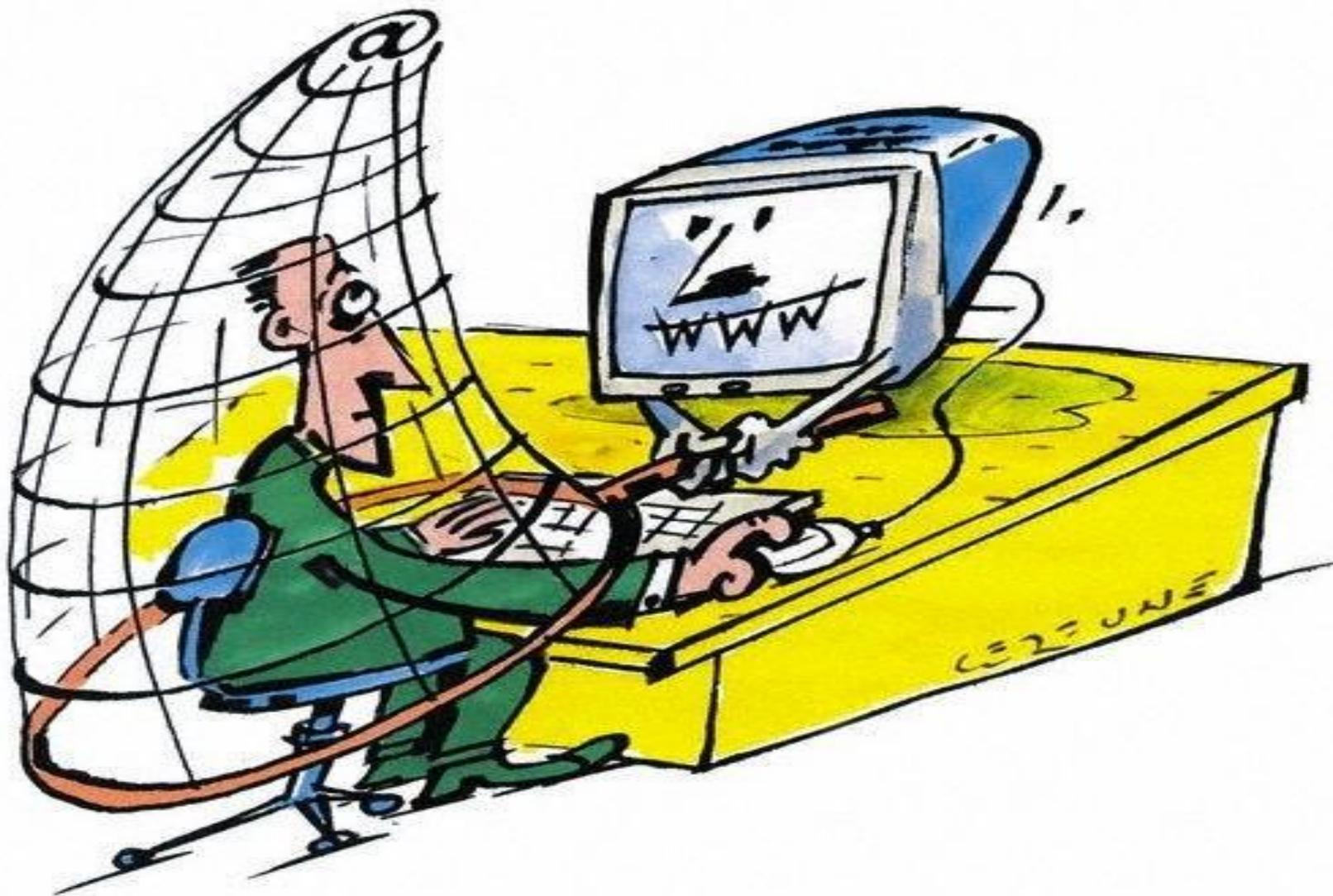


Нужно создать такую штуку, которая будет бить током и отгонять от компьютера после получаса зависания в интернете. И назвать её –

СИЛА ВОЛИ...



Сидя долго за компьютером ,вы, попадаетесь в компьютерные сети!!!



Запомни долго играя в
компьютер ты убиваешь себя!!!





Вконтакте

В большинстве случаев именно так!

**Интернет хорош тем , что сумел
собрать огромное количество людей в
одном месте! Но он не смог дать им
ощущение единства!**



НЕ ДОЙТИ БЫ ДО ТАКОГО...

«Обезумевший китайский геймер

приговорен к смертной казни за то,

что убил друга, продавшего без его

согласия виртуальный меч, которым

они владели в многопользовательской

ролевой игры Legend of Mir3».

- «20-летний американец пустил себе пулю в лоб из 22-калиберной винтовки из-за потери виртуальных артефактов в популярной онлайн-игре EverQuest»

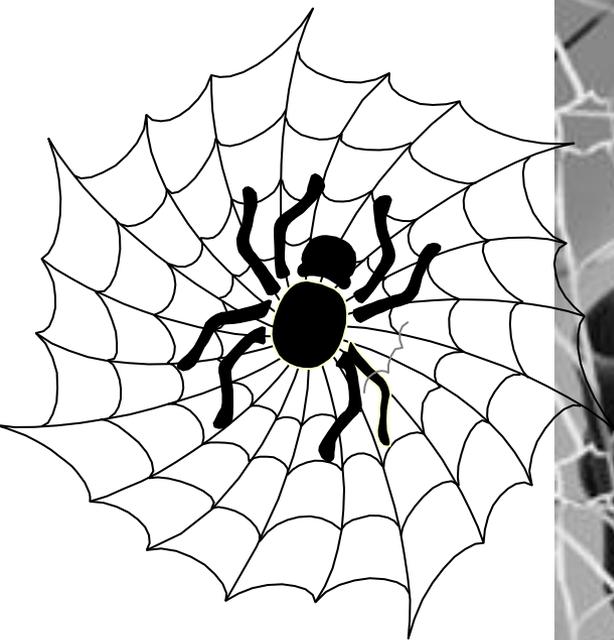


«В Великобритании, одурманенный игрой Manhunt 17-летний юноша заманил своего приятеля в городской парк и зарезал»



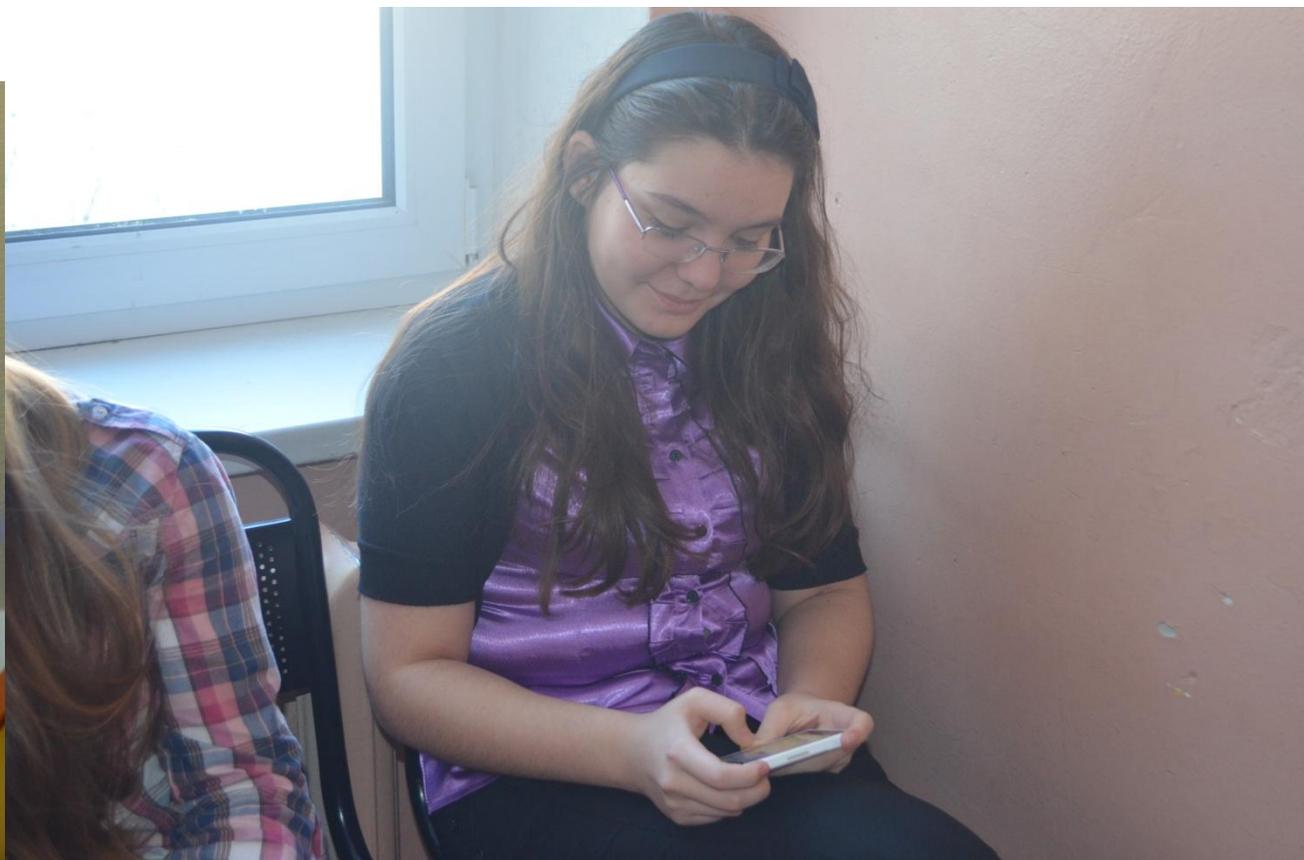


«В Питере молодому геймеру во время игры поступил приказ из виртуального пространства убить собственного отца: он нанес отцу несколько ударов ножом, один из которых оказался смертельным».

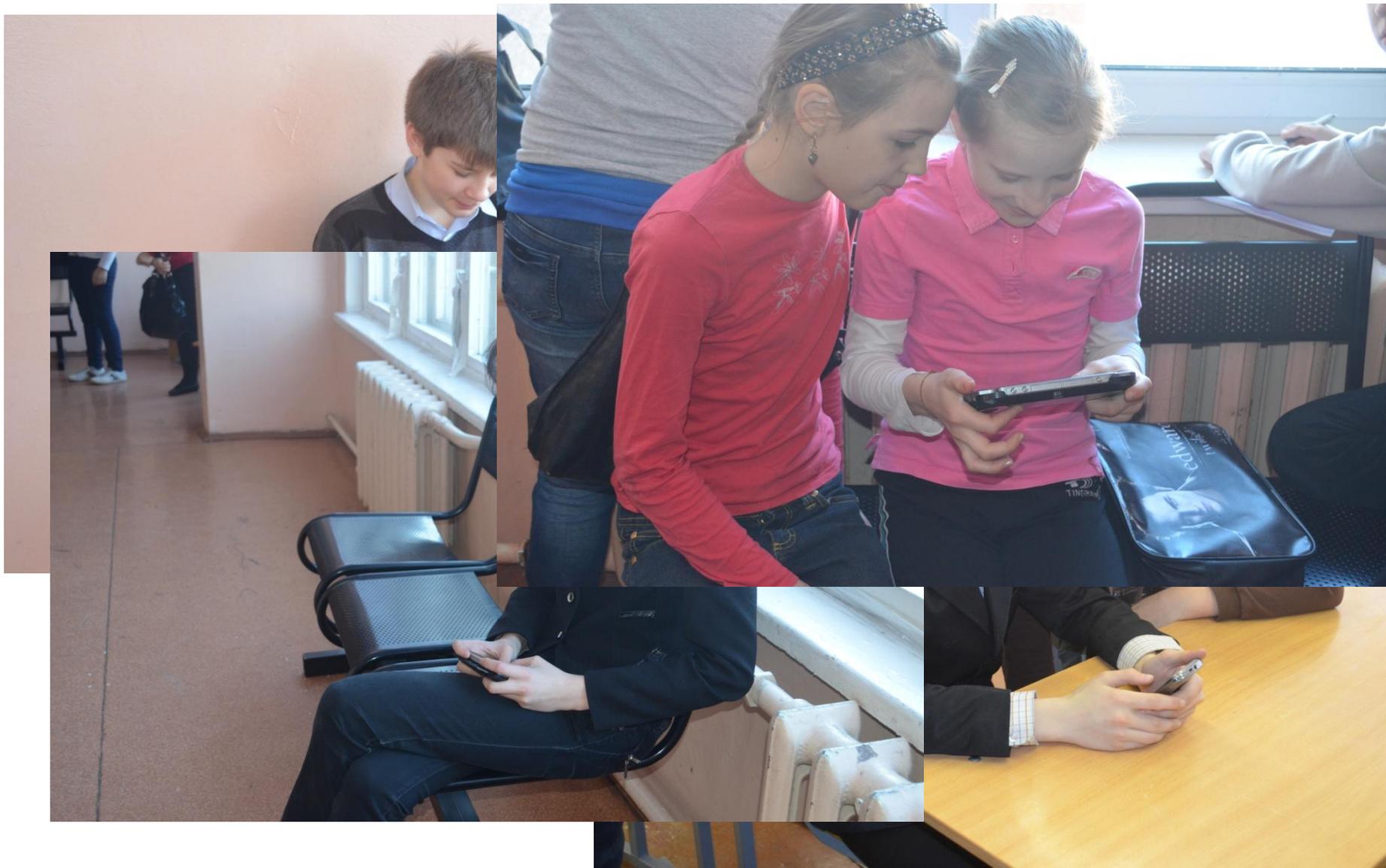


По мнению врачей, опасность заболеть
возникает, если человек проводит за
играми **более двух часов в день.**

Смотрите во всех школах страны



Узнаешь себя?



А сколько времени ты проводишь сидя за компьютером или играя в телефон?

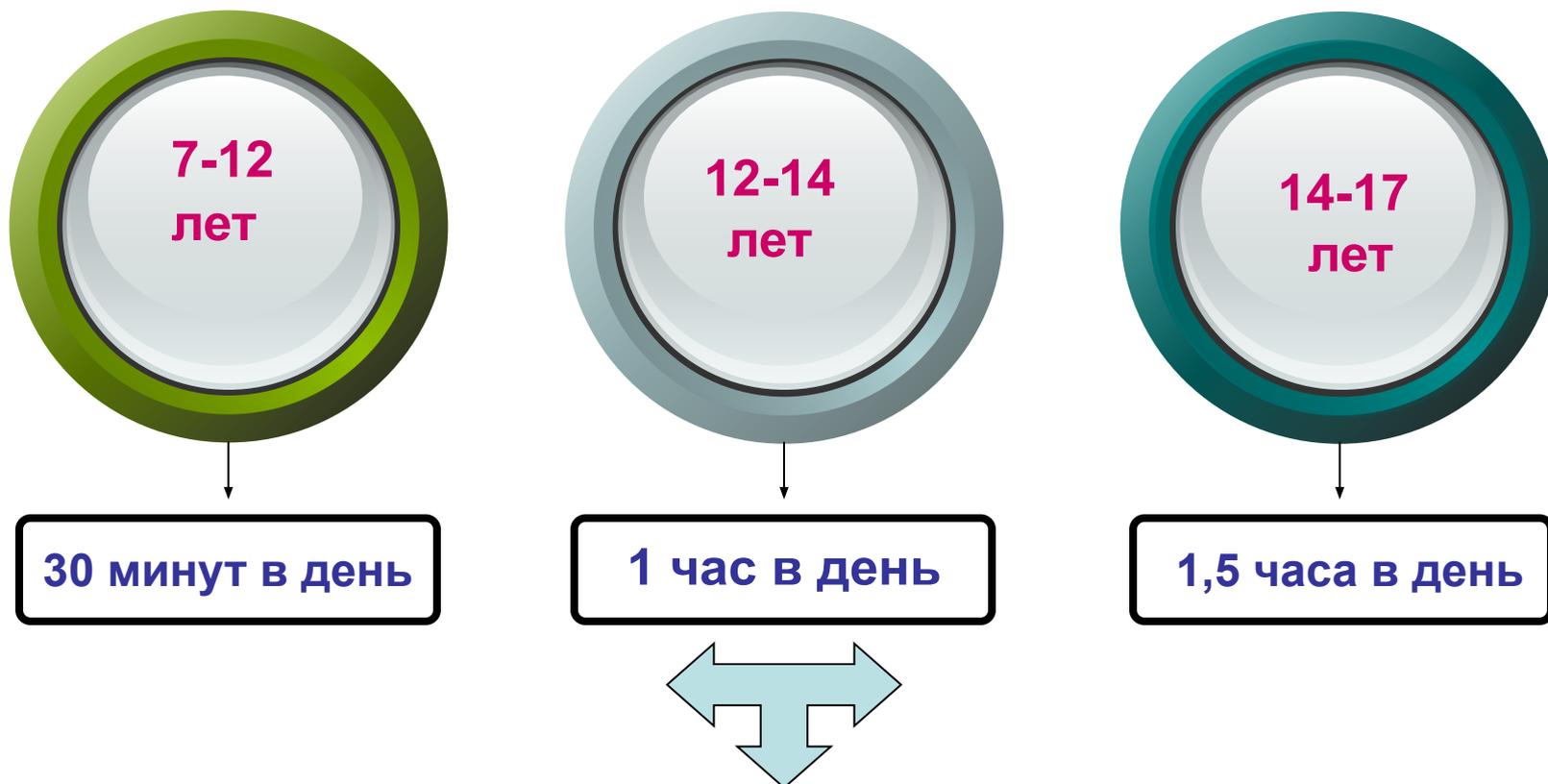


Кибер-психоз



**«Зависимость от компьютерных игр
станет настоящей эпидемией века,
сродни наркомании и алкоголизму»**

Правила техники безопасности при работе за компьютером



Обязателен один выходной в неделю!

Выводы:

Существуют множество познавательных, развивающих игр. Виртуальная реальность при умелом использовании является полем для развития, познания и совершенствования человека. Это требование реальности. Но **все хорошо в меру**. Компьютер не должен заменять другие способы познания, развития и общения.

