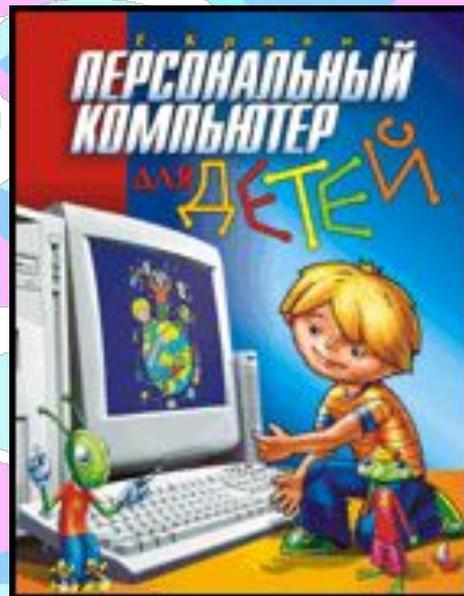


**Родительское собрание**  
**«Компьютер**  
**в жизни школьника»**



# Компьютерные образовательные программы



Пользоваться обширными ресурсами, общаться с друзьями дистанционно, участвовать в тестировании, участвовать в конкурсах, проектах.

## При помощи персонального компьютера ученик может...

<b>Готовить домашние задания</b>	Просматривать энциклопедии на CD-ROM, интерактивно познавая окружающий мир, подготовка рефератов, таблиц, схем.
<b>Представлять свои идеи</b>	Пользоваться удобными приложениями для создания презентаций, проектов, вести исследовательскую работу.
<b>Готовиться к экзаменам</b>	Сделать компьютер "репетитором", делающим обучение интереснее, быстрее и эффективнее
<b>Ресурсы Интернета</b>	Пользоваться обширными ресурсами, общаться с друзьями, дистанционное обучение, on-line тестирование, участвовать в конкурсах, проектах.



# **Значение компьютера на школьном уроке:**

- 1. Экономия времени урока.**
- 2. Доступность учащимся самой современной информации по предмету.**
- 3. Возможность обратной связи с каждым учеником.**
- 4. Наглядность представленного материала**
- 5. Возможность развития пространственного мышления.**
- 6. Оперативность информации.**



ТРЕБОВАНИЯ К ОРГАНИЗАЦИИ РЕЖИМА ТРУДА И ОТДЫХА  
ПРИ РАБОТЕ С ПЕРСОНАЛЬНЫМИ КОМПЬЮТЕРАМИ.  
РЕЖИМ ТРУДА И ОТДЫХА  
ДЕТЕЙ



**Регламентирование продолжительности работы  
для детей**

Непрерывная длительность занятий с ПК не  
должна превышать:

для учащихся I классов (6 лет) – **10 минут.**

для учащихся II-V классов – **15 минут;**

для учащихся VI-VII классов – **20 минут;**

для учащихся VIII-IX классов – **25 минут;**

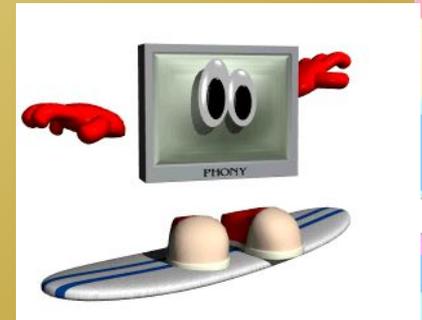
для учащихся X-XI классов

на первом часу учебных занятий – **30 минут,**

на втором – **20 минут.**

# Опасности увлечения компьютером.

- долгая работа за компьютером ( не секрет, что ребята часами просиживают за компьютером, играя в различные игры) связана с воздействием таких психофизических факторов, как умственное перенапряжение ;
- перенапряжение зрительных и слуховых анализаторов;
- монотонность труда ;
- эмоциональные перегрузки ;
- в домашних условиях компьютер не должен прилегать к стенке за которой стоит кровать.



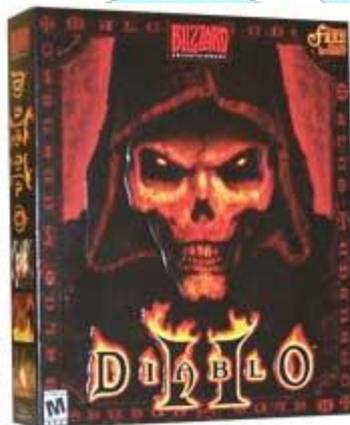
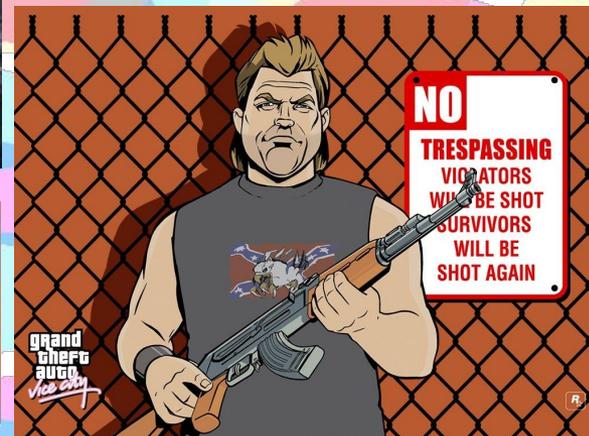
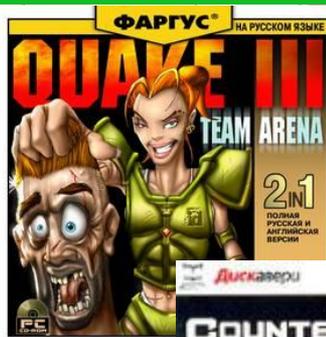
**Заболеваниях которые развиваются в следствии  
долгой работы за компьютером и практически  
приобрели статус профессиональных заболеваний  
компьютерщиков, программистов, секретарей и т.д.**

1. Заболевания позвоночника (остеохондроз, искривления позвоночника).
2. Заболевания органов дыхания.
3. Туннельный синдром, причиной которого является работа с мышью и клавиатурой, и последствиями которого является боль в руках.
4. Стресс, депрессия и другие нервные расстройства вызванные влиянием компьютера на психику человека.



# Компьютерные программы

- Quake3
- Counter Strike
- GTA (Vice City)
- Diablo2



# Памятка для родителей по использованию компьютера ребенком.

- *Для того, чтобы родители могли контролировать использование ребенком компьютера, они должны сами хотя бы на элементарном уровне уметь им пользоваться;*
- *Ребенок не должен играть в компьютерные игры перед сном;*
- *Через каждые 20—30 минут работы на компьютере необходимо делать перерыв;*
- *Ребенок не должен работать на компьютере более 1,5—2 часов;*
- *Родители должны контролировать приобретение ребенком компьютерных дисков с играми, чтобы они не причинили вреда детскому здоровью и психике;*
- *Если ребенок не имеет компьютера дома и посещает компьютерный клуб, родители должны знать, в каком клубе он бывает и с кем там общается;*
- *Если ребенок использует компьютер безответственно, необходимо ввести пароль, чтобы сделать невозможным доступ без разрешения родителей*

Учёные всерьёз озабочены влиянием компьютерных игр на подрастающее поколение. О пропаганде насилия и отрыве от реальности речь уже не идёт. Как выяснили китайские учёные, у заядлых "игроков" в организме вырабатывается особое вещество, которое при попадании в кровь вызывает ощущение эйфории. Естественно, к этому состоянию игроки быстро привыкают, и зависимость от компьютерных игр становится физиологической. Было установлено, что для избавления от этой зависимости в её крайних проявлениях требуется не только проходить курс медикаментозного лечения, но и получать психологическую реабилитацию.



**Пэм Бриггс сказал следующее: "Я думаю, что распространение Интернета и компьютеров возымело действие. Обычная память может оказаться под угрозой, если вы используете компьютер в качестве памяти внешней".**

Исследования, проведенные учеными одной из японских клиник среди пациентов в возрасте от 20 до 35 лет, показали, что нынешнее поколение, воспитанное на всевозможных устройствах "внешней памяти", теряет способность запоминать новое, вспоминать старое, а также выделять из огромного объема информации необходимые сведения.



# Положительные стороны в учебном процессе

Компьютер является средством повышения эффективности процесса обучения в школе. Он дает учащимся самостоятельно извлекать знания, работая в интерактивном режиме, способствует развитию интеллекта школьника, позволяет изменить качество контроля за деятельностью учащихся, обеспечить гибкость управления учебным процессом.

