

МКДОУ №73
«ИСКОРКА»

ТЕМА: «ГАДЖЕТЫ — ВРЕД ИЛИ ПОЛЬЗА»



Выполнила: Горбачева М. Ю.

Актуальность темы:

Технологии не стоят на месте.

Детей 21 века невозможно представить без электронных гаджетов и Интернета.

Смартфон, планшет, нетбук – неиссякаемый источник удовольствия для детей и предмет беспокойства наших родителей.



Что такое гаджеты?

В современном мире, где электронные технологии развиваются стремительными темпами, получили своё развитие гаджеты.



Чем опасны гаджеты, какой от них вред и какая польза.

«Очень важно понять, что гаджеты несут и позитивную, и негативную окраску. Сегодня трудно представить ребенка без каких-то телефонных и компьютерных аппаратов, и в три года он с ними, и в четыре-пять. Важно дозировать эти гаджеты»



ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ

НАРУШЕНИЕ СНА

НАРУШЕНИЕ
ЗРЕНИЯ

ИСКРЕВЛЕНИЕ
ПОЗВОНОЧНИКА

ПСИХИЧЕСКИЕ
РАССТРОЙСТВА



ВЫЗЫВАЮТ
ЗАВИСИМОСТЬ

Польза гаджетов

Гаджеты можно рассматривать не как средство развлечения, а как реальную помощь. Существует множество сайтов и учебных приложений, направленных на развитие мелкой моторики, реакции, логики, памяти и других важных навыков.



ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

1. Помните о времени использования гаджетов детьми:

- 4-5 лет — не более 15 минут;
- 6 лет — 20 минут;
- 7-9 лет — 30 минут;
- 10-12 лет — 40 минут;
- 13-14 лет — 50 минут.



2. Не позволять пользоваться гаджетами перед сном.

3. Оптимальное расстояние между глазами и монитором — 60-70 см.

4. Если занятие предполагает более длительное нахождение перед монитором, необходимо делать 10-минутные перерывы.

5. Уделить время прогулкам на свежем воздухе, спорту, подвижным играм.

6. За 2-3 часа до сна замените электронное устройство на спокойные совместные игры, чтение книг, общение.

7. У ребёнка должны быть обязанности по дому.



Вывод



Гаджеты – неотъемлемая часть жизни современного человека.



Но пользоваться этими приборами нужно разумно.





**«В каждом доме нужен гаджет,
Но нельзя с ним и есть, и
спать...**

**Знай, что гаджет не
подскажет,
Как тебе счастливым стать.»**

