

У современных детей больше возможностей, чем у тех, кто жил в конце прошлого века, но есть и опасность того, что кумиром станет личность негативная. Подростки следят за жизнью звезд, которые оказывают неоднозначное влияние на мысли ребенка. Активность проявляют **блогеры**. Сейчас легко завести свою страницу в соцсетях или **YouTube**, выкладывая информацию, личное мнение, отчеты о деятельности. Детям интересно все, что касается фильмов, необычные эксперименты, экстрим. При этом есть риск, что ребенок, вдохновившись, решит сам попробовать опасный опыт.

### КАК ВЫТЯНУТЬ РЕБЕНКА ИЗ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА?

Почти во всех гаджетах, браузерах и приложениях для общения есть функция “родительский контроль”. Это специальные программы или встроенные опции, которые помогают следить за активностью ребенка. С их помощью можно контролировать время, проведенной за гаджетами, получить статистику по SMS и звонкам, оградить ребенка от негативного контента, защитить от вредоносных вирусов и ограничить время, которое ребенок тратит на игры.

Вот несколько способов настроить родительский контроль. Например, на **Android** во внутренних настройках

телефона есть опция “ограничить доступ пользователя”. Она позволит ограничить использование браузера или назначить пароль к магазину **Google Play**. Кроме того, **Google Play** позволяет включить функцию «Родительский контроль» в самом приложении, после чего автоматически включается фильтрация контента: пользователь получает доступ только к контенту с возрастным ограничением (от 0 до 18 лет).

Специальные программы для контроля детей можно скачать и в магазине приложений. Например, родительский контроль **Screen Time** или **Safe Lagoon** поможет отследить, какие игры запускает ребенок, сколько времени он уделяет развлекательным приложениям, что он смотрит или слушает. **Kid's Shell** — это лаунчер по созданию “безопасной зоны” в гаджете ребенка. При использовании приложения, создается группа разрешенных приложений и игр, которые может запустить ребенок. Также лаунчер можно установить и на родительский телефон, к которому ребенок имеет доступ. В этом случае блокируются звонки и SMS, а также доступ к **Google Play**.



Государственное учреждение образования  
«Мозырский районный социально-педагогический центр»



### Дети в виртуальном мире: проблемы и возможности решения



«Игроку всего тяжелее перенести не то,  
что он проиграл,  
а то, что приходится прекращать игру».  
Мадам де Сталь

247760, Республика Беларусь  
Гомельская область  
город Мозырь  
ул. В. Хоружей, 3  
тел.: 8 (0236) 20-22-84



Отдел поддержки семей, принявших на  
воспитание детей-сирот, детей, оставшихся без  
попечения родителей

Опасность виртуального мира подстерегает малышей и подростков. Нужно помнить о воздействии девайсов на психику ребенка. Чтобы полноценно развиваться, ребенку нужно постоянно контактировать с окружающим миром. Такой контакт включает в себя общение со сверстниками и родителями, развивающие игры, исследование дома и природы, поиск новых звуков. Благодаря этим действиям ребенок получает эмоциональные впечатления, потому что каждое движение он пропускает через себя. Он обдумывает каждую полученную информацию и сохраняет её в своем сознании.

В мире известны летальные случаи (в основном среди несовершеннолетних) после многочасовых или многосуточных игр. Виртуальный мир настолько сильно захватывает человека, что он уже не хочет общаться с близкими и друзьями, боится вербального общения, ему гораздо легче это делать на расстоянии. Компьютерные игры сильно воздействуют на психику человека.

### ***Почему так хочется играть?***

В игре ребенок сталкивается с гораздо более ярким, привлекательным и проблемным миром по сравнению с тем, который он видит вокруг. Именно эти качества виртуальной реальности опасны для детей. В 11-13 лет они еще изучают мир, системы ценностей и

мотиваций у них пока только формируются. Трудности, которые испытывает в реальной жизни ребенок такого возраста, помогают этим системам нормально сформироваться. Победа в игре - легкий и безопасный способ получения сильного удовольствия, почти эйфории.

## **ГЛАВНЫЕ ОПАСНОСТИ ИНТЕРНЕТА**

**1. Сайты,** которые передают материал о нелегальных понятиях. Здесь речь идет о терроризме, сектанстве, нацизме. Такой материал может негативно повлиять на психику детей.

**2. Компьютерные игры.** На данный момент почти во всех компьютерных играх присутствует насилие, убийства, жестокость. К тому же существует понятие «компьютерная зависимость». Чем больше времени ребенок проводит за ноутбуком, тем сложнее ему покинуть игру. Виртуальный мир подменяет ему реальный. Ситуация обостряется в тех случаях, если ребенок ощущает себя в виртуальном мире супергероем, который очень популярен.

**3. Азартные игры.** Их соблазн в том, что они обещают много денег за короткий период времени. У ребенка не так много опыта, чтобы понять, что его обманывают. Ситуация может дойти до

того, что малыш начнет тратить деньги родителей.

**4. Соцсети,** форумы, сайты знакомств. Опасность таких сайтов в том, что мы никогда не можем знать, кто на самом деле скрывается под аватаром милой воспитанной девочки. Она может оказаться 40-летним извращенцем, который хочет навредить ребенку. Кроме этого, общаясь в Интернете, малыш забывает о правилах поведения в реальном социуме, у него атрофируются коммуникационные навыки.

**5. Сетевые мошенники.** Чаще всего они втираются к детям в доверие и через несколько мошеннических операций забирают со счета их мобильного телефона деньги.

**6. Обман в реальности.** В Интернете можно познакомиться с человеком, который способен легко обмануть вашего ребенка. Например, сыну назначает встреча приятная молодая девушка. На самом же деле приходит компания головорезов, которая грабит ребенка.

