**3. Репетиция жизни, виртуальный успех, жизнь под маской…**

**В чем опасность?**

5 минут рассуждения – важно каждое мнение

— В чем опасность кибераддкции?

*(ответы обучающихся – выслушать всех желающих)*

Прежде всего, опасны большинство компьютерных игр. В них главное действие – это убийство, причем красочное, изощренное.

— Как такие игры могут повлиять на жизнь самого игрока?

*(ответы обучающихся)*

*Комментарий*: Вполне возможно… Действительно, игра для детей – это репетиция жизни. Так и складывается к 13 годам мнение, что насилие, убийство – это полезное и увлекательное.

Вторая опасность игр в том, что победить в них гораздо легче, чем в реальной жизни. Ведь жизнь – это постоянная борьба, самоутверждение, победы и неудачи. Все это нельзя заменить виртуальными успехами.

— Виртуальные успехи преобладают над успехами и достижениями в реальной жизни?

*(ответы обучающихся*)

*Комментарий*: Человек просто теряет себя, свою личность, становится приставкой к компьютеру.

Еще одна опасность подстерегает любителей всевозможных чатов. Прикрываясь анонимностью, почти все участники могут говорить в чатах что угодно, считая, что такое общение раскрепощает их и дает свободу.

— К чему может привести такого рода «свобода» и можно ли назвать это свободой?

*Комментарий*: Человек, погрузившийся в вымышленный мир под чужой маской, постепенно теряет свое лицо, теряет и реальных друзей, обрекая себя на одиночество. Именно поэтому виртуальное общение не может заменить живой связи между людьми.

Существует еще множество негативных аспектов компьютерной зависимости, влияющих на физиологическое состояние: снижение эффективности зрения, искривление позвоночника, ослабление мышечной ткани организма, т.к. за компьютером положено сидеть не более 4-х часов в день, а ребенку не более 10–20 минут, в зависимости от возраста.