**Классный час на тему «Компьютер – друг или враг»**

**Цель классного часа:** знакомить детей с вредными последствиями компьютерных игр, дать представление об Интернет-зависимости;

**Задачи классного часа**:

1. Формировать положительное отношение к таким качествам характера, как самостоятельность, любознательность;
2. Развивать навыки участия в  дискуссии;
3. Побуждать детей к расширению своего кругозора, к участию в спортивных секциях, к самопознанию, саморазвитию, самосовершенствованию.
4. Воспитать уважительное отношение друг другу.

**Планируемые результаты:**

***предметные:*** в ходе проведения классного часа учащиеся приобретут опыт по получению знаний о влиянии компьютера на человека в ходе групповой работы, получат систему основополагающих элементов научного знания, лежащих в основе современной научной картины мира.

***метапредметные:*** обучающиеся освоят универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные), обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться, и межпредметными понятиями.

***личностные:*** учащиеся будут готовы к саморазвитию, у них будет сформирована мотивация к обучению и познанию, ценностно-смысловые установки, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетенции, личностные качества . У обучающихся будут развиты умение получения, обработки и передачи информации с помощью информационно-коммуникационных технологий; умениепубличного выступления (высказывание своей мысли).

**Форма проведения**: работа по группам -дискуссия.

**Активные методы**: «Береза» (вхождение), инфо – карусель, светофор (обработка информации)

**Оформление**: Написать на доске тему «Компьютер – друг или враг?», прикрепить рисунок березы с изображениями контуров листьев, желтые и зеленые листья березы – 50шт., цветные квадратики (4 цвета) – для распределения детей по группам, таблица «друг - враг», информация на тему «компьютер»- 4 вида, 4 светофора (отдельные круги), листочки, фломастеры.

**Ход классного часа. I. Организационный момент**

- Здравствуйте дорогие ребята! Я очень рада нашей встречи!

**Игра «Береза» (метод вхождения в тему)**

- Ребята, у нас на доске рисунок березы, вам необходимо на контурах ее листочков написать ваши ожидания от классного часа с правой стороны, а опасения с левой. Молодцы.

- А теперь берете понравившийся вам квадратик и садитесь за тот стол где лежит такой же квадрат. (таким образом делим на группы)

**Беседа (слайд 1)**

- Что такое компьютер?

- Компьютеры уже давно проникли во все сферы нашего жизненного пространства. Они стоят и на работе, и дома, и в школе, а иногда даже и в детском саду. С одной стороны они сильно облегчают нашу работу, а с другой стороны, малоподвижный образ жизни, приводит к весьма неприятным последствиям. За удобства, скорость и комфорт мы вынуждены платить здоровьем.

- Сегодня я предлагаю вам поговорить о компьютере, кто он нам друг или враг. Это и будет темой нашего классного часа***. (Слайд. Тема)***

**Инфо – карусель *(***Все учащиеся перед началом работы в группах повторяют «Правила работы в группе» ***)*** Говорим вежливо, называем собеседника по имени, говорим по очереди, не перебивая друг друга, внимательно слушаем, если непонятно, переспросите партнера, четко высказываем свое мнение, соблюдаем порядок на парте,  
уважаем мнение собеседника.

- Ребята я на каждую парту раздаю информацию и таблицу, а ваша задача прочитать ее, выписать в таблицу основные слова, выражающие смысл данного текста . Затем переходите за другой стол к обработке новой информации. Так перейдете 4 раза и ваша таблица будет заполнена- на всю работу 12 минут. (Учитель раздает тексты и таблицы и координирет работу групп)

- Теперь, ребята, один человек с группы читает 1 раздел, а остальные дополняют. ( так дети работают по всем 4 разделам , учитель делает вывод вместе с ними.)

**Вывод:**

1623г. Первая «считающая машина», созданная Уильямом Шикардом. Это довольно громоздкий аппарат мог применять простые арифметические действия (сложение, вычитание) с 7-значными числами.

1956г. В США создан первый компьютер на транзисторной основе и первый накопитель информации – прототип винчестера – жёсткий диск.

1960г. разработали первый модем.

1963г. изобретён манипулятор – «мышь».

1990г. Рождение сети Интернет. Intel представляет новый процессор. Скорость 27 миллионов операций в секунду.

1999г. Выпуск новых процессоров Pentium III.

2000-2003 гг. Жёсткая конкурентная борьба между Intel и AMD, приведшая к созданию процессоров с ужасающей скоростью 3200 МГц. Это привело и к росту оперативной памяти, объёму жёстких дисков, видеокарт и т.д.

**Светофор.**

- Почему так поставлен вопрос - «Друг или враг»?

Работа в группах по таблице.

- Дать определение слову – друг, враг (учитель записывает определения на доске)

Друг – человек, который поможет в трудной ситуации, к которому можно обратиться с проблемой, с которым интересно общаться.

Враг – человек, который приносит вред здоровью физическому и психическому, из за которого возникают конфликты с близкими людьми.

Работа в группах

1. Докажите что компьютер друг (мальчики)
2. Докажите что компьютер друг (девочки)

Дети из разрезанных вариантов ответа выбирают правильные и приклеивают.

- Теперь каждая группа прочитает 1 вариант ответа и доказывает, а другие если согласны поднимают – зеленый круг, нет – красный, думаю, не знаю –желтый.

Предполагаемые ответы

|  |  |
| --- | --- |
| **друг** | **враг** |
| 1. работа на компьютере - игра, это интересно 2. Развивает мышление (рисунки, схемы, знаки) 3. Развивает память и внимание (яркие, запоминающиеся предметы, действия) 4. Возможность общения со сверстниками 5. Возможность продемонстрировать свою индивидуальность, хобби, талант) 6. Развитие мелкой моторики рук 7. Быстрый доступ к информации 8. Возможность дистанционного обучения | 1. Нагрузка на зрение  2. Стесненная поза  3. Излучение  4. Воздействие на психику  5. Вызывают агрессию  6. сужение круга интересов  7. уход от реальности  8. Трата денег |

**(слайд 2)**Учитель поддерживает сторону «за», дополняет список

**(слайд 3)** Учитель поддерживает сторону «против», дополняет список и подводит к понятию зависимости. Обсуждение слайда

**-** Человечество с каждым днем становится все более зависимым от Интернета. И если лет двадцать назад компьютер был признаком высокого интеллекта его обладателей, то теперь благодаря ему мы практически разучились писать ручкой. Мы стали зависимыми от машин, к сожалению, не только материально, но и, что более важно, психологически.

Сеть INTERNET - она мертва,  
Но мне как жизнь она нужна  
Тут легче все, тут можно жить  
И без проблем тебя любить  
Но снова я стою одна  
В реальном мире - пустота  
Опять заботы и дела,  
В реально мире нет тебя...  
Вчерашний день как будто сон  
Вчера был ты, вчера был комп.  
Опять забросив все дела,  
Бегу к тебе, но нет тебя  
В канале вновь кричит народ,  
А ты мне словно кислород,  
Тебя мне не хватает - жду  
Приди скорей - или умру...

**- Какие чувства переживает автор стихотворения, какие проблемы испытывает?** (психологическая зависимость, влюблённость)

Зависимость – это подчинённость другим людям, предметам, веществам, чужой воле, чужой власти при отсутствии самостоятельности, свободы. Зависимые люди, которые уходят от проблем, усугубляют их и наносят вред своему здоровью, а так же благополучию окружающих людей. Нарушение физического здоровья.

- А что делать, если такая беда приключилась с человеком, он стал зависимым. Но он очень хочет вернуться к нормальной жизни. Где же получить помощь?(родители, близкие люди, школьный психолог, телефон доверия)

**(слайд 1) Мы так и не пришли с вами к выводу кто же компьютер для человека** - **?**- Так как же решить вопрос; «Компьютер – друг или враг»

**Учитель:** Подводя итоги, хочется предложить вам, небольшой экскурс в историю. Еще не забыты те времена, когда в научных сообществах, на страницах газет и журналов велись дебаты о «книголюбах». Может быть, вы сами, а может быть, ваши бабушки и дедушки, дяди и тети читали книги, что называется, «запоем». Еще не закончив одну, тут же кидались на поиски следующей. Это явление волновало общественность не меньше, чем сейчас «компьютеромания», его тоже изучали и делали всевозможные прогнозы о полной оторванности от реальности и неприспособленности к жизни «книгоманов». И говорили о том, как портится зрение и искривляется позвоночник... Затем пришла эпоха телевизоров. И все было очень похоже. Разговоры о том, что телевидение заменит театр и кино, книги и музыку. Телезрители сутки напролет сидели перед экранами. «Телевидение, – писали американские научные издания, – это не просто электронная игрушка или одно из многих развлечений. Оно оказывает огромное воздействие на семейные взаимоотношения и традиции, в том числе и на жизнь детей. Фактически у телевизора дети стали проводить больше времени, чем за любым другим занятием (исключая, пожалуй, только сон). Как вы понимаете проблема совсем не в компьютере, а в отношении к нему.

- Как вы понимаете правильное отношение к компьютеру?

- Какие правила пользования компьютером вы знаете?

Для того, чтобы компьютер был другом и помощником нужно соблюдать правила пользования компьютером**.(слайд 4)**

• Необходимо правильно организовать освещение компьютерного стола.

• Следите за исправностью монитора и чистотой экрана, так как грязь дает дополнительное искажение.

• Индивидуально подобранные стол и стул позволят соблюдать оптимальное расстояние от экрана до глаз (50-60 см).

• Не ставьте компьютерный стол так, чтобы ребенок сидел спиной к окну. Блики на экране способствуют утомлению глаз.

• Наиболее вредной считается работа в Интернете.

• Поощряйте использование звуковых эффектов, мультимедийных программ и приложений. Считается, что это помогает расслаблять зрение.

• Необходимо, чтобы ребенок каждые 15-20 минут делал перерывы – давал глазам отдохнуть, делать зарядку для глаз, в которую входят, например, такие упражнения: поочередно сосредоточьте взгляд то на близкой точке, то на далекой; попеременно посмотрите влево - вправо, вверх - вниз, не поворачивая головы.

• Можно подобрать специальные защитные очки для работы на компьютере.

Спасибо за работу, я желаю, что бы для каждого из вас компьютер стал другом.

А теперь, вернемся к нашей березе – дети у которых оправдались ожидания и у кого не оправдались опасения приклеивают на свои контуры зеленые листочки, а остальные желтые. (на березе больше зеленых листьев)

- Ребята, посмотрите, наша береза стала зеленой. Это значит наш классный час прошел с хорошим результатом и он вам понравился. Правильно?

Спасибо за работу, я желаю, что бы для каждого из вас компьютер стал другом.

**Приложение:**

***Инфо-карусель***  
Цель: избежание монотонности при сообщении информации.  
Группы: малые группы.  
Материал: подготовленные столы или помещения.  
Проведение:  
\* В разных помещениях или на разных столах раскладываются привлекательно оформленные информационные материалы, связанные с темой (книги, рисунки, наглядные пособия, задания).  
\* Группа разбивается на малые группы по числу помещений или столов.  
\* Каждая группа за своим столом знакомится с информацией и выполняет поставленные задания.  
\* По истечении отведенного времени каждая группа заканчивает работу за своим столом и переходит к другому.  
\* Группы работают до тех пор, пока каждая из них не побывает за каждым информационным столом.  
Примечания:  
+ В малых группах лучше идет сосредоточенная работа и знакомство с информацией.  
+ Перемена места - помещения или стола - дает не только физическую разрядку, но и способствует коммуникации в непринужденной обстановке (происходит неоднократное завершение определенной ситуации общения, каждый раз при переходе к новому столу можно начать все заново).

***Светофор***  
Цель: выражение мнения групп. Умение начать беседу.  
Группы: все участники.  
Материал: подготовленные тезисы; по красной, желтой и зеленой карточке каждому участнику.  
Проведение:  
\* Участники садятся в круг.  
\* Преподаватель зачитывает тезисы по одному.  
\* Участники, согласные с тезисом, поднимают зеленую карточку.  
\* Несогласные - красную.  
\* Сомневающиеся и воздерживающиеся от решения - желтую.  
\* Всякий раз необходимо предоставлять участникам несколько минут на обдумывание решения.  
\* Если тезис требует обсуждения, участников просят обосновать их положительную или отрицательную реакцию.  
\* Если дискуссия угасает, следует переходить к следующему тезису.  
Примечания:  
+ Этот метод позволяет узнать мнения всех участников - никто не остается только зрителем.  
+ У многих участников уже вскоре после начала игры возникает живой интерес, обусловленный желанием узнать причины расхождения во мнениях и обосновать свое мнение.  
+ Желательно подготавливать такие тезисы, к которым у членов группы предположительно несходное отношение. Если мнение всех участников по какому-то вопросу в основном совпадает, то интерес к игре быстро остывает.  
- Этот метод не применяется, если по условиям времени нет возможности провести дискуссию. Простое поднятие карточек мало результативно.