**Внеклассное занятие**

**«Приключение Серёжи в виртуальном мире»**

**/в технологии проектной деятельности/**

Автор проекта: Дудина Т.В.

учитель математики

МОУ ООШ пгт Даровской

**Проблема и ее актуальность.**

Наверное, нет такого человека на свете, который бы знал о компьютере, но не знал о компьютерных играх. Пожалуй, чаще случается наоборот: компьютер покупают для того, чтобы играть в компьютерные игры и не подозревают, что кроме этих самых игр существует много занятных и полезных вещей, которые можно делать с компьютером и на нем... Народ играет в разные игры, устраивают даже соревнования "Кто круче?", но мало кто задумывался о том, что дают нам эти самые игры помимо затраченного времени и полученного морального удовольствия. Есть также и противники игр, а сообщения в прессе о том, что компьютерные игры на подсознательном уровне доводят людей до убийства себе подобных и себя самих, лишний раз только подогревают страсти. Но так ли на самом деле? Полезны или вредны игры для психического здоровья человека? Каким играм стоит уделять внимание, а какие лучше обойти стороной?

Для тех, кто незнаком с компьютерной терминологией и компьютерным жаргоном, объясню, что "геймерами" называют людей, которые используют компьютер в большей степени только ради игр. Большинство геймеров - это "помешанные" на компьютерных играх люди. Возрастной контингент находятся в рамках от 10 до 40 лет, причем большинство составляет молодежь до 18 лет (конечно же, это определение и возрастной барьер условны ).

В какие игры играют люди? Условно всю совокупность игр можно разбить на несколько основных видов. Наиболее распространенными видами являются 3D Action (обычно это все возможные "бродилки", "мочилки", "леталки", "гонки" и т.п.) и Logic ("аркады", "квесты", "стратегии" и т.п.). Вообще-то, игровых стилей намного больше, но 3D Action и Logic являются наиболее яркими и любимыми. Любой игровой стиль по-своему интересен и развивает определенное мышление игрока. Первоначальный смысл игр заключался в своеобразном отдыхе от монотонной будничной жизни. Но иногда этот отдых перерастает в психологическую зависимость от компьютера.

Анкетирование учащихся 6 класса показало, что ребята играют, любят играть, некоторые играют слишком много, то есть выявлена заинтересованность в решении проблем, связанных с компьютерными играми.

Решаемая проблема: поиск оптимального соотношения игровой деятельности применительно к компьютерным играм (очевидно, что отказываться от компьютерных игр нет необходимости, но важно найти меру, что бы чрезмерное увлечение компьютерными играми не нанесло ущерба физическому, психическому и социальному здоровью детей и взрослых).

Почему эту проблему важно обсуждать и решать совместно и, прежде всего, с родителями учащихся?

Чаще всего учащиеся играют в компьютерные игры именно дома, и контроль за ними должен осуществляться со стороны родителей. Кроме того, взрослые тоже нередко азартно играют в различные, в том числе, компьютерные игры. В данной связи решение вопроса о том, "как найти меру" для них тоже может быть актуально.

**Цели и задачи.**

Цель проекта

Выявить степень увлечённости учащимися класса компьютерными играми и разработать рекомендации по наиболее разумному участию в них детей и взрослых.

Для достижения этих целей были поставлены и реализованы следующие задачи:

1. Провести анкетирование .

2. Организовать встречу с учителем информатики нашей школы Исмагиловой Г.В.

3. Собрать материал о влиянии компьютера на зрение.

4. Подготовить спектакль «Великий Геймер или приключение Сережи в виртуальном мире».

5. Разработать рекомендации по наиболее разумному участию детей и взрослых в компьютерных играх.

6. Показать спектакль родителям «Великий Геймер или приключение Сережи в виртуальном мире» и ознакомить их с разработанными рекомендациями.

7. Анкетирование детей и взрослых по результатам проекта.

**Этапы работы над проектом**

**Подготовительный этап**

1 Выбор темы и проблемы проекта.

2 Определение конечного продукта

**Основной этап**

1 Разработка вопросов для анкетирования ребят.

2 Анкетирование учащихся 6 класса и обработка данных.

3 Подготовка спектакля.

4 Классный час «Нетикет».

5 Итоговый классный час (спектакль, рекомендации).

6 Презентация проекта на родительском собрании, выступление перед родителями.

**Заключительный этап**

1. Рефлексия.

2. Анкетирование «Составь букет».

**Основная часть.**

**Участники проекта: у**чащиеся 6 класса.

**Руководитель проекта**: Дудина Т. В. классный руководитель 6 класса.

**Сроки работы над проектом:** март- апрель 2010 года

**Ресурсное обеспечение:**

1. Анкета для детей.

2. Информационные ресурсы методического кабинета Даровской ЦРБ.

3. Сценарии спектакля «Великий Геймер или приключение Сережи в виртуальном мире»

4. Компьютер.

5. Проектор.

6. Презентация (декорации к спектаклю).

7. Анкета для детей и взрослых «Составь букет».

**Ожидаемые результаты:**

1. Рекомендации для учащихся по наиболее разумному участию детей и взрослых в компьютерных играх

2. Переоценка собственного отношения к компьютерным играм

**Описание проекта.**

Двум шестиклассникам Шимову Константину и Мочалову Дмитрию было предложено подготовить анкету для опроса одноклассников (играют ли они в компьютерные игры, сколько на это тратят времени и т.д.)

Антонова Екатерина подготовила сообщение о влиянии продолжительной работы за компьютером на зрение. С ребятами рассмотрели и выполнили несколько упражнений гимнастики для глаз.

Классным руководителем было предложено поставить небольшой спектакль «Великий Геймер или приключение Сережи в виртуальном мире» (см приложение 3). Ребятам данная идея понравилась и каждый, кто хотел, получил роль в данном представлении. Параллельно с подготовкой спектакля на один из классных часов была приглашена Г. В. Исмагилова, учитель информатики нашей школы, которая рассказала о правилах хорошего тона в сети Интернет. Ребятам также было интересно получить ответы на другие интересующие их вопросы, например, как создать свой электронный ящик, какие существуют поисковые системы, в чем их преимущество друг перед другом?

Роли выучены, декорации к спектаклю готовы в форме презентации. На классный час «Великий Геймер или приключение Сережи в виртуальном мире» (см фото приложение 6) пришли гости - участники районного семинара руководителей ОУ. Они помимо представления, стали еще участниками аукциона. Все участники мероприятия были поделены на 4 группы. Каждая рабочая группа разрабатывала свои рекомендации (см приложение 4), которым необходимо следовать при участии в компьютерных играх. Лот аукциона – рекомендация от группы. Группы ребят активно обсуждали рекомендации, группа гостей не осталась в долгу и внесла свои коррективы.

Чаще всего учащиеся играют в компьютерные игры именно дома, и контроль за ними должен осуществляться со стороны родителей. Кроме того, взрослые тоже нередко азартно играют в различные, в том числе, компьютерные игры. В данной связи решение вопроса о том, "как найти меру" для них тоже может быть актуально. Поэтому было принято решение показать спектакль родителям и их ознакомить с разработанными правилами.

В заключении разговора с родителями и детьми, было предложено и тем и другим ответить на вопросы анкеты №2 (см приложение 5), ответ на каждый вопрос нужно было нарисовать цветок или сорную траву, закрасить или оставить не закрашенным, пририсовать детали и т. д. рисунки содержали цветы, они раскрашены, в вазах или цветочных горшках.

**Результаты работы над проектом.**

В результате проектной деятельности цели и задачи были успешно решены, получен конечный продукт-памятка для ребят.

На итоговом классном часе говорилось о присутствии гостей, ими была отмечена актуальность обсуждаемой темы, некоторую информацию они также взяли на заметку, рекомендовали показать данный спектакль в начальной школе.

Все ответы-рисунки на вопросы анкеты №2 (см приложение 5) содержали закрашенные цветы в вазах или цветочных горшках на полочках, на столах и различных подставках. Это свидетельствует о том, что ребятам и родителям данная тема была интересна, ими была получена новая информация, которую используют и будут использовать, при необходимости поделятся своими знаниями с другими.

**Самоанализ.**

Мною, как руководителем проекта была поставлена цель: выявить степень увлечённости учащимися класса компьютерными играми и разработать рекомендации по наиболее разумному участию в них детей и взрослых. Для достижения этих целей были поставлены и реализованы следующие задачи:

1. Провести анкетирование.

2. Организовать встречу с учителем информатики нашей школы Исмагиловой Г.В.

3. Собрать материал о влиянии компьютера на зрение.

4. Подготовить спектакль «Великий Геймер или приключение Сережи в виртуальном мире».

5. Разработать рекомендации по наиболее разумному участию детей и взрослых в компьютерных играх.

6. Показать спектакль родителям «Великий Геймер или приключение Сережи в виртуальном мире» и ознакомить их с разработанными рекомендациями.

7. Анкетирование детей и взрослых.

Данные цели и задачи были реализованы под моим руководством через серию классных часов по данной теме:

- «Компьютерные игры, за и против»(анкетирование, погружение в проект);

- «Компьютер и зрение»;

- «Нетикет-правила хорошнго тона в сети Интернет»;

- Итоговый классный час (спектакль и памятка);

Проект подчинен определенной логике, которая реализуется в последовательных этапах.

Проект воспитательный, среднесрочный рассчитан на 1,5 месяца, информационно-прикладной.

Я считаю, что в результате проектной деятельности цели и задачи были решены и получен конечный продукт-памятка. Надеюсь, что у большинства ребят произойдет переоценка собственного отношения к компьютерным играми и их ответы на вопросы анкеты №2 действительно являлись взвешенными и обдуманными. Хочется надеяться, что памяткой будут пользоваться и основной упор будет на пункт 11: помнить о том, что мир вокруг нас намного богаче, чем игровой.

Приложение 1

Анкета №1.

1. У тебя дома есть компьютер?

2. Ты играешь в компьютерные игры?

3. Сколько времени проводишь за компьютером?

4. Ограничивают ли родители доступ к компьютеру?

5. Ограничивают ли родители время работы за компьютером?

6. Считаешь ли ты компьютерные игры вредными для здоровья?

7. Ты имеешь свой личный электронный почтовый ящик?

8. У тебя есть выход в Интернет?

Приложение 3

Великий Геймер, или

Путешествие Сережи в виртуальный мир

Действие первое

Детская комната. На переднем плане - книжный шкаф и полка с игрушками. Слева - дверь, справа - окно. В цен¬тре комнаты стоит компьютер, за которым увлеченно играет мальчик Сережа. Слышны звуки компьютерных игр. В комнату входит мама.

Мама. Сережа, обед готов, идем кушать!

Сережа (раздраженно). Мама, мне некогда, я скоро пе¬рейду на второй уровень.

Мама (уходя). Что случилось с ребенком? Раньше был прекрасный аппетит!

В комнату входит бабушка.

Бабушка. Внучок, сходи, милый, в магазин за хлебом.

Сережа. Бабушка, не отвлекай меня, я должен закон¬чить миссию в игре.

Бабушка. Какой был безотказный, во всем помогал... Придется идти самой... Ох, беда, беда компьютерная!

К окну подходят несколько одноклассников Сережи.

Одноклассники. Сережа, пошли гулять во двор, в снежки играть.

Сережа. Не пойду! Мне это не надо. Мне и у компью¬тера хорошо!

К окну подходят еще несколько одноклассников.

Одноклассники. Сережа, в спортзал пора! Сегодня тренировка. Спартакиада скоро.

Сережа. Вот пристали! Надоел мне спорт.

Одноклассники. А ведь был лучшим спортсменом среди нас...

В комнату к Сереже заходит друг Саша.

Саша. Сережа, чем ты занимаешься? Я тебя уже дав¬но жду. Мы в музыкальную школу опаздываем!

Сережа. Я увлечен интересной игрой.

Саша (пытаясь сесть рядом с Сережей). Давай поигра¬ем вместе!

Сережа (отталкивая друга). Еще чего! Мне и одному неплохо!

Саша (обиженно). Но мы же с тобой друзья...

Сережа. Сейчас мой друг - Супермен.

Саша (удивленно, залу). Променял друга на компью¬терную игру?!

Саша уходит. Звучит компьютерная музыка, свет мига¬ет. Сережа, плавно кружась, двигается по сцене. Деко¬рации в этот момент меняются.

Действие второе

На декорациях изображены части компьютера. На пере¬днем плане - внутренности процессора: вентилятор, же¬сткий диск, материнская плата, дисковод. Слева - мо¬нитор, справа - клавиатура с мышкой. В центре сцены расположены в шахматном порядке четыре стойки с изображением сцен из компьютерных игр.

Сережа (на лице мальчика ужас). Что это? Где я?

Со смехом и шумом на сцену выбегают вирусы.

1-й вирус. Ты в системном блоке компьютера.

Сережа. А разве это возможно?

2-й вирус. В виртуальной реальности возможно все!

Сережа. А вы кто такие?

3-й вирус. Мы твои друзья - вирусы, которых ты запу¬стил в свой компьютер вместе с играми.

Вирусы (по очереди представляются):

- Я - Бага.

- Я - Глюк.

- Я - Блокировка.

- Я - Битая Микроха.

- Я - Гнилуха.

- Я - Червь.

4-й вирус. Мы очень рады твоему появлению здесь. Мы долго ждали, пока ты втянешься в игру. Мы провозг¬лашаем тебя Великим Геймером.

5-й вирус. Человеком, не мыслящим свою жизнь без компьютерных игр!

Вирусы усаживают Сережу на трон (компьютерный стул) и подвозят к переднему краю сцены.

Сережа. Классно! Мне это начинает нравиться.

Танец вирусов. Во время танца вирусы подвозят Сережу к первой игровой стойке.

1-й вирус. Здесь находятся твои любимые компью¬терные игры. Ты, как Великий Геймер, должен только иг¬рать, играть и играть.

Сережа. Вот здорово! Я только об этом и мечтал все последнее время. Это моя первая игра - «Бродилка».

Сережа начинает радостно жать на кнопки. Действие сопровождается звуками компьютерных игр. Затем мальчик перебегает к другой стойке с игрой.

Сережа. А это - «Стрелялки». Это - «Гонки». Обожаю игру «Человек-паук»! (Азартно играет, бегая от стойки к стойке.) Уф... Наигрался... Устал! Пора бы и отдохнуть.

Из-за игровых стоек появляются герои игр: Автоматчик, Супермен, Гонщик, Человек-паук.

Герои игр (хором). Игра только началась! Великий Геймер не должен выходить из игры! Играй! Играй!

Сережа пытается уйти, но герои игр насильно подтаски¬вают его то к одной игре, то к другой. Вирусы все это время помогают героям игр удерживать Сережу. Они со смехом тянут его к игровым стойкам. Звуки компьютер¬ных игр, сменяя друг друга, звучат все громче.

Сережа. Не хочу! Я устал! Наигрался! У меня перед глазами все расплывается, и сильно болит голова. Помо-гите-е-е!

Звучит «космическая» музыка. Вирусы и герои игр «зави¬сают» на месте, синхронно покачиваясь из стороны в сторону.

Вирусы и герои игр (глухо и монотонно). Геймер. Ве¬ликий Геймер.

На сцене появляется Панелька.

Панелька. Я слышала крики. Сережа, тебе нужна по¬мощь?

Сережа. Ты еще кто?

Панелька. Я - Панелька, панель управления твоего компьютера. Я вижу, ты оказался в беде. К сожалению, ты не первый, кто попал в зависимость от компьютерных игр. Это случается с теми, кто не соблюдает правила пользования компьютером. А избавиться от зависимос¬ти удается только людям с сильной волей.

Сережа. Я хочу выбраться отсюда! Хочу домой, к ро¬дителям, к друзьям. Это возможно?

Панелька. Я помогу тебе, но ты должен обещать мне, что впредь будешь соблюдать правила пользования компьютером. Чтобы сохранить зрение, правильную осанку, не терять чувство реальности, человек твоего возраста может играть за компьютером не более 30 минут в день.

Сережа (подумав). Я обещаю. А что с ними произош¬ло? (Показывает жестом на вирусы.)

Панелька. Я их отключила, но «зависли» они ненадол¬го. Поэтому надо как можно быстрее выбраться отсюда. Но сначала мы должны пробраться к дисководу и уда¬лить игры.

Панелька и Сережа проходят, аккуратно огибая каждую фигуру, к центральной декорации с изображением дис¬ковода и нажимают на кнопку. Звучит музыка, герои игр убегают со сцены.

Сережа. Ура! У нас получилось!

Панелька. Это еще не все. Теперь незаметно пробе¬ремся к винчестеру и очистим его от вирусов.

Панелька и Сережа идут к боковой декорации с изобра¬жением винчестера. В это время вирусы постепенно оживают и медленно приближаются к героям. В после¬дний момент Сережа успевает нажать на кнопку, звучит музыка, вирусы убегают со сцены.

Панелька. Молодец, ты успел вовремя!

Сережа. Но как я попаду домой?

Панелька. Через программу «Проводник» ты попа¬дешь в реальный мир.

Сережа. Спасибо тебе, Панелька. Я буду следовать твоим советам. Прощай!

Панелька (уходя со сцены). Прощай и больше сюда не попадай!

Звучит музыка, свет мигает. Сережа, плавно кружась, двигается по сцене. Декорации в этот момент меняют¬ся.

Действие третье

Декорации делят пространство на три зоны: улица (сле¬ва), спортзал (в центре), музыкальная школа (справа). Звучит веселая задорная музыка. В зоне улицы ребята имитируют катание на санках и мини-лыжах.

Одноклассники. Сережа, идем кататься!

Сережа. Я лучше в хоккей поиграю. (Сережа берет клюшку и гоняет с одноклассниками шайбу.) Ребята, пока, мне в спортзал на тренировку пора.

Сережа переходит во вторую зону - спортзал. Звучит бодрая мелодия. Девочка-гимнастка выполняет упраж¬нения с лентой, мальчик-гимнаст - сальто. Сережа де¬лает «колесо».

Саша. Молодец! Быстро ты восстановил физическую форму.

Сережа переходит в третью зону - музыкальную школу. Здесь ансамбль скрипачей настраивает инструменты.

Одноклассник. Сережа, тебя допустили к занятиям в музыкальной школе?

Сережа. Да. Я исправил все плохие отметки. Теперь у меня в дневнике одни пятерки.

Одноклассники. Мы рады за тебя. Присоединяйся к нам!

Сережа. Я понял: в здоровом теле - здоровый дух!

На сцену выходят все герои спектакля.

Приложение 4

Памятка.

1. Не заигрываться, планировать время игры, помнить «Делу время, потехе час».

2. Рассчитать для себя время работы за компьютером. Можно это сделать, следуя правилу: «Условно время, проведенное за играми на компьютере, можно определить как возраст полных лет, приравненный к минутам, увеличенный в два-три раза».

3. Время игры чередовать с отдыхом, причем время отдыха от компьютера должно быть в два-три раза больше времени, проведенного за компьютером.

4. Уяснить суть и смысл игры, чему учит игра.

5. Не играть перед сном.

6. Не играть ночью.

7. Играть в освещенной комнате,

8. Следить за осанкой.

9. Монитор должен находиться на уровне глаз.

10. Выполнять гимнастику для глаз.

Самое простое упражнение: подойти к окну посмотреть вдаль, затем на кончик своего носа. Так повторить не менее 10 раз.

11. Помнить о том, что мир вокруг нас намного богаче, чем игровой.

Приложение 5

Анкета №2.

1. Была ли обсуждаемая тема Вам интересна?

2. Вы узнали что-то новое?

3. Вы будtте следовать предложенным рекомендациям?

4. Вы поделитесь новой информацией с другими?

Ответы на вопросы анкеты необходимо нарисовать:

При положительном ответе на первый вопрос нужно нарисовать любой цветок, в противном случае сорную траву.

При положительном ответе на второй вопрос нужно закрасить нарисованное растение, в противном случае не закрашивать.

При положительном ответе на третий вопрос нужно растению пририсовать вазу, в противном случае ничего не делать.

При положительном ответе на четвертый вопрос нужно под вазой изобразить какую-либо подставку, в противном случае ничего не делать.

**Ответы на вопросы анкеты №1** Приложение 2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Дома есть компьютер? | да | да | да | да | нет | да | нет | нет | да | да | да | да | два | да | да | да | да | да | нет |
| Ты играешь в компьютерные игры? | да | да | да | да | нет | да | да | нет | да | да | да | да | да | да | Да | да | да | да | Да, у дру гих |
| Сколько времени проводишь за компьютером? | 2 часа | 1-2ч  Вых  3-4ч | 1-2 ч выход больше | Мень -ше часа |  | Час- два-  три | 1 час |  | 3-4 часа выход 5-6 ч | 1 ч | 1 ч  Вых 1-2 часа | 2 часа | С 17.00 до 21.00 ч | 3 часа не  сразу | 1 ч | 2- 3 ч | 2- 3 ч | 2 ч и бол |  |
| Ограничивают родители доступ к компьютеру? | да | Нет | Не знаю | нет |  | Нет (ино  гда) |  |  | нет | да | Нет | Нет | Нет | Ино  гда | Ино  Гда да | Нет | Нет | Да |  |
| Ограничивают время работы за компьютером? | да | нет | Когда сами хотят играть | нет |  | нет | да |  | да | да | да | Нет | нет | да | да | нет | Нет | да |  |
| Ты считаешь компьютерные игры вредят здоровью? | да | смотря какие | нет | Да, разруш нервная система | да | да | да | да | нет | Да (зре  ние) | Неко-  торые | да | да | И да, и нет | Да, если боль 1,5 ч | нет | нет | да | В боль коли- ве да |
| Имеешь свой личный электронный почтовый ящик? | да | нет | нет | да |  | да | нет | нет | да | нет | Да | нет | нет | нет | нет | нет | да | да |  |
| Интернет | да | нет | да | нет |  | да | нет |  | нет | нет | да | нет | да | да | нет | нет | да | да |  |