**Список классных часов:**

1. **Мое здоровье.**
2. **Человек свободного общества.**
3. **Учимся строить отношения.**
4. **Я и мои интересы.**
5. **Мой выбор профессии.**
6. **Я и моя семья.**
7. **Итоги учебного года.**
8. **Я и моя свобода.**
9. **Внешний вид современного школьника.**
10. **Мы и книга.**
11. **Как мы выполняем домашнее задание.**
12. **Я и книга.**
13. **Алкоголь в нашей жизни.**
14. **Курение в нашей жизни.**
15. **Дружба в нашем классе.**
16. **Я и спорт.**
17. **О вкусной и здоровой пище.**
18. **О опозданиях и пропусках уроков.**
19. **Я и мое место в классе.**
20. **Что такое дружба?**

**«Мы и компьютерные игры».**

*Цель классного часа* (сообщается учащимся) – провести анализ и самооценку отношения к компьютерным играм и определить пути понижения интереса к компьютерным играм данного вида.

*Педагогическая цель* (учащимся не сообщается) – вытеснить в сознании учащихся позитивное отношение к компьютерным играм путем выражения разных позиций и сопоставления их с общественно принятыми; понизить мотивацию к компьютерным играм.

*Возраст учащихся* – 7 – 9 классы.

*Предварительная работа -* накануне классного часа (не более чем за 1-2 дня) провести анкетирование по следующим вопросам:

1. Любишь ли ты играть в компьютерные игры? (а-да, б-нет, в-не очень, г-не знаю).
2. Какие компьютерные игры тебя более привлекают? (а-логические, б-гонки, в-стрелялки, г-игры с элементами насилия и жестокости, д-никакие).
3. Сколько времени в день ты проводишь за компьютерными играми?
4. Назови одну-две компьютерные игры, в которые ты играл в последнее время.
5. Сколько времени в день занимает у тебя выполнение домашнего задания, помощь по дому, прочтение книг, прогулки по улице, общение с друзьями, занятие спортом?
6. Когда это было?
7. В какое время ты обычно играешь?

Кроме анкетирования необходимо пообщаться с родителями и узнать в какие компьютерные игры и как часто ребенок играет. А также сколько времени он проводит за компьтерными играми.

|  |  |
| --- | --- |
| **Технология классного часа** | **Методика классного часа** |
| Размещение учащихся в круге.  Информация (3 мин.) | Сообщение классного руководителя или лидера класса. По материалам анкет по каждому ее пункту сообщается результат. Анализируется содержание опроса родителей. Фамилии учащихся называются только в положительном плане. |
| Изложение «Я-позиции».  Причина «Я-позиции»  (7 мин.) | Учащиеся по кругу отвечают на вопросы:   1. Как каждый из вас относится к компьютерным играм и играм жестокого характера, почему? 2. Припомните название последней жестокой игры и когда в не играли последний раз? 3. В какие игры вы любите играть, почему? |
| «Я-позиция» и общественно значимая норма.  Работа учащихся в группах по 4-6 человек (15 мин.) | На доске записаны вопросы, на которые группы готовят ответы:   1. Может ли компьютерную игру заменить прочтение книги, общение с товарищами, спорт, рукоделие или нет? Почему? 2. Назовите 2-3 причины, которые заставляют вас в них играть постояно. 3. Привести примеры, когда проигранный сюжет в игре помог вам в жизни. 4. Припомните высказывания людей о роли компьютерных игр в жизни человека. |
| Дискуссия (10 мин.) | Каждая группа высказывает свою точку зрения на каждый вопрос, а затем и каждый участник может выразить свое личное отношение к тому или иному мнению. |
| Рефлексия (5мин.) Учащиеся по кругу отвечают на поставленные вопросы | 1. Изменилось ли ваше отношение к компьютерным играм и почему? 2. Что понравилось в сегодняшнем обсуждении и почему? 3. Что не понравилось в сегодняшнем обсуждении и почему? |
| Свободной выбор. Речь классного руководителя (2-3 мин) | Порой каждому из вас трудно оторваться от компьютерной игры для помощи родителям, для выполнения школьного домашнего задания, для общения со своими друзьями вне компьютера, для прочтения книг, для занятия спортом и рукоделием и много другого, что является не менее интересным, увлекательным и полезным. Конечно же много времени отнимает учеба, дела по дому, прогулки и общение с друзьями и хочется отдохнуть, отгородится о мира и уйти в себя, в свой мир. Но чем чаще мы уходим в себя с помощью компьютерных игр, чем чаще мы живем в виртуальном мире, тем труднее нам вернуться в реальность. А от реальности не убежишь и всю жизнь не проведешь в компьютерных играх. Нужно помнить, что реальная жизнь и реальные дела важнее виртуальности. Далее учитель говорит: Недавно в программе "Вести" показали сюжет: в США подросток застрелил несколько своих одноклассников; когда его схватили полицейские, произнес: "GAME OVER". Действительно: игра закончилась, став реальностью. На этом классный час заканчивается. |
| Мотивация – побуждение ученика к позитивному поведению | После классного часа организуется обмен информацией о используемых для отдыха компьютерных игр.  В каникулярное время можно провести конкурс «Самый, самый в реальном мире». Готовятся грамоты: Лучший спортмен класса, Лучший самоделкин, Лучший танцор, Лучший помощник, Самый активный посетитель музеев, театров, Самый активный читатель и т.д. На стенд классного уголка вывешивается информация (Приложение 1) и рекомендуется ученикам ее прочесть. На родительском собрании родителям рекомендуется прочесть данную информацию и сообщаются итоги проведенного классного часа. |
| Реальный результат | Обсуждение проблемы через месяц. Что изменилось в отношении к компьютерным играм у учащихся после классного часа. Пропал ли интерес к компьютерным играм большего числа ребят или нет. |

Приложение 1.

Компьютерные игры: жизнь и виртуальная реальность

﻿"И не может ли получиться так, что растущее племя уйдет в виртуальные миры и мы не сумеем понять, вернется оно к нам или нет" - написал А.Г.Асмолов в комментарии к книге Бурлакова И.В. "Homo Gamer: Психология компьютерных игр". Недавно в программе "Вести" показали сюжет: в США подросток застрелил несколько своих одноклассников; когда его схватили полицейские, произнес: "GAME OVER". Действительно: игра закончилась, став реальностью. В одном из компьютерных клубов Санкт-Петербурга провели исследование с использованием методов опроса, интервью и наблюдения. Опрошены были все посетители, купившие ночной пакет: 21 человек, возраст - от 8 до 26 лет, мужчины, средний возраст - 17 лет. Опрос показал, что 81% из них иногда играют в [компьютерные игры](http://www.psyhodic.ru/igra-001.html) больше суток подряд; 14% прогуливают уроки в школе для того, чтобы поиграть в клубе; 52% хотели бы играть каждый день; у 48% испытуемых бывает ощущения продолжения игры после выхода из клуба.

Ролевые компьютерные игры предоставляют возможность самореализоваться и начать уважать себя. За 10 рублей в час можно создать собственный город, государство или целый мир, стать самым великим воином в мире, а также избавиться от законов физики, морали и уголовного кодекса. Ниже приведены фрагменты из интервью с постоянными посетителями клуба, увлекающимися двумя основными типами компьютерных игр, дающими эффект погружения. Первый тип - так называемые first person shooter (дословно - "стрелялка от первого лица"), в которых игрок не видит своего героя со стороны, а сам выступает в роли этого героя, второй тип - стратегические игры. Эти высказывания наглядно иллюстрируют попытки компенсировать с помощью компьютерных игр свою малую социальную значимость и неспособность влиять на события в обычной жизни. Подобные высказывания характерны для тех, кто часто "играет в компьютер": игрок перестает быть пассивным наблюдателем, он активно влияет на события виртуального мира.

"Я сейчас зарубил двадцать человек своим двуручником! Жалко, что мы не живём в средневековье. Я бы там со своим двуручником порубил бы многих в капусту!". Пока этот молодой человек играет в "Diablo 2", он - супергерой. "Как наши предки могли проиграть сражение"; "если бы я руководил битвой, то мы непременно бы выиграли" - в стратегической игре "Казаки" этот юноша - великий полководец.

Зависимость таких людей от компьютерных игр напоминает эксперименты с крысами, которым вживляли в мозг электрод, стимулировавший зону "сытости". В клетке у крысы находилось две педали. Если она нажимала одну - получала зерно, если другую - ей казалось, что она сыта. Об этом же говорит один известный петербургский психиатр: "Так же опыты проводились и над людьми. Подопытные потом говорили, что они находились как бы в двух плоскостях сознания и совершенно не могли контролировать свои биологические рефлексы. Кстати, подопытные крысы, обнаружив педаль, соединенную с центром "наслаждения", уже не отходили от этой педали, забывая о еде и сне, пока не умирали от истощения. Уверяю вас, что абсолютное большинство людей живёт рядом с такой же педалью...". Похожую ситуацию мы наблюдали у посетителей компьютерных клубов, где людям дается уникальная возможность перенестись в мир иллюзий и грез.

За счет систематического использования психологических методов создателям компьютерных игр удалось слить игрока и персонаж в одно целое. Прежде всего, применяется "экологический подход к зрительному восприятию" Джеймса Гибсона, исходная точка которого - роль зрения в естественном отборе. Область компьютерных игр, где впервые были широко использованы психологические знания - это или first person shooters. Любители этих игр говорят, что сливаются с персонажем в одно целое уже через полчаса игры.

Однако, помимо феномена "ухода в виртуальный мир" наблюдается и другой эффект. Вопреки желанию человека, мир виртуальный может замещать мир реальный. Приведем пример из беседы с одним из "игроков". Он любил играть в компьютерные имитаторы езды на машине. Однажды он ехал на машине по лесной дороге, виртуальная машина врезалась в виртуальное дерево. Когда же он вылетел через лобовое стекло, то почувствовал, что столкновение РЕАЛЬНО. То есть, в то время, когда он в действительности управлял автомобилем, ему показалось, что он сидит дома за своим компьютером и едет на машине в виртуальном мире. Чем больше человек проводит времени в виртуальном мире, тем сложнее вернуться в мир реальный. "И никакому Уэллсу, который писал о войне миров, даже не снилось, что война миров не где-то в фантастических рассказах - а здесь, рядом. Война миров стартует с компьютерных игр, в которые играют наши дети" (А.Г.Асмолов).

**Используемая литература:**

1. [**http://www.psyhodic.ru/arc.php?page=1720**](http://www.psyhodic.ru/arc.php?page=1720)
2. **Нечаев М. П. Классный час в современной школе. Методические рекомендации. - М. 2012.**
3. **Нечаев М. П. Номенклатура дел классного руководителя. Учебно методическое пособие. - Москва, 2013.**
4. **Нечаев М. П. Оценка качества воспитания в условиях реализации ФГОС. - Москва, 2014.**
5. **Учебно-методическое пособие для учителей средней школы. Ахметова И. и др. - М., 2003.**