**Методическая разработка классного часа во 2 классе**

**«Плюсы и минусы виртуального общения»**

**Автор:** учитель начальных классов ГБОУ СОШ с.Мусорка Фокина Светлана Николаевна

Классный час проводится в форме беседы с элементами тренинга и ролевой игры.

**Цель:** Научить детей разграничивать реальное и виртуальное общение.

**Задачи:**

1.Рассмотреть виртуальное общение с позиции общения в целом

2. Выявить положительные и отрицательные стороны виртуального общения

3. Рассмотреть виртуальное общение с точки зрения формирования зависимости.

**Время проведения**20 минут.

Расстановка мебели - полукруг из стульев, учитель – модератор – в центре.

**Оборудование** – бумага, ручки, раздаточный материал. Ведущий классного часа располагается по центру напротив класса.

У-М: Добрый день, кто мне назовёт тему нашей сегодняшней беседы?

А что такое виртуальное общение? Скажите, какой обязательный атрибут виртуального общения? В жизни компьютер это необходимость?

У-М: Почему вы считаете, что компьютер в наше время является необходимостью? Для чего чаще всего используете компьютер вы? Кто из вас зарегистрирован в социальных сетях? Кто зарегистрирован более чем в одной социальной сети?

Ребята, давайте подумаем, почему мы очень часто выбираем виртуальное общение? На доске таблица детям предлагается её

**Почему я выбираю общение в сети?**

|  |
| --- |
| **1.** |
| **2.** |
| **3.** |
| **4.** |
| **5.** |
| **6. и т. д.** |

У-М: Давайте смоделируем ситуацию общения в сети, придумайте свое виртуальное имя. Кто может объяснить, почему выбрали именно это имя? Что ,по-вашему, оно выражает? А почему вы не хотите назвать свое настоящее имя?

**Выводы:** под чужим именем легко говорить и делать все, что угодно и не нести за это никакой ответственности.

У-М: Давайте смоделируем ситуацию в виртуальной сети. Игра « Леопольд». Мне нужно шесть добровольцев.

По жребию определяется мышь, коты и Леопольд. Задача котов – убедить мышь дружить с ними, Задача мыши – угадать, кто из них Леопольд, все остальные коты – хищники. По окончании игры важно ответить, почему выбран тот или иной кот, зрители могут высказать свое мнение. В данном упражнении хорошо видны все стороны виртуального знакомства. При личном общении мы можем судить о намерениях человека по жестам, взглядам и т.д. В виртуальном пространстве такой возможности нет.

У-М: В сети происходит, примерно, то же самое, мы не знаем, кто скрывается под маской собеседника, и каковы будут последствия такого общения. В живом же общении у нас есть возможность оценить собеседника, составить представление о нем. Давайте проведем эксперимент, на доске изобразите графически эмоции указанные в списке. Остальные сделают то же самое в игре.

|  |
| --- |
| **Радость.**  |
| **Удивление.**  |
| **Разочарование.**  |
| **Подозрительность.**  |
| **Грусть.**  |
| **Холодное равнодушие.**  |
| **Спокойствие.**  |
| **Заинтересованность.**  |
| **Уверенность.**  |
| **Желание помочь.**  |
| **Усталость.**  |
|  **Волнение.**  |

Игра «Эмоция» Участники получают карточку с эмоцией, необходимо произнести слово «Здравствуйте» с нужной интонацией, остальные определяют, что это за эмоция.

**Выводы:** в результате данной игры учащиеся отмечают, что выразить «живую» эмоцию очень сложно. За виртуальным общением люди разучаются говорить, снижается словарный запас.

У-М: Сравним результаты, вывод достаточно однозначен, живое общение намного многограннее, смайликов, которые бы отразили все эмоции списка не хватает, тем не менее, выбирать вам, но помните, что если вы проводите слишком много времени в сети, постепенно вы перестаете замечать реальность, виртуальный мир вытесняет ее, формируется стойкая зависимость, избавиться от которой практически невозможно без помощи специалистов.