**Комитет образования администрации**

**Балаковского муниципального района**

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение**

**«Средняя общеобразовательная школа**

**п.Головановский»**

**Конспект урока на тему «Дети и компьютер плюсы и минусы»**

 **Представление опыта работы**

 **Королевой Венеры Раушановны**

 **учителя математики и географии**

 **МБОУ СОШ п.Головановский**

 **Балаковского района**

 **Саратовской области**

**Балаково**

**декабрь 2012 год**

**Родительское собрание**

**на тему: «Дети и компьютер: плюсы и минусы»** (1 СЛАЙД).

**Цель собрания:** формирование представлений о значении компьютера, о его плюсах и минусах в жизни детей. (2 слайд).

**Задачи собрания:** (3 слайд).

- ознакомить родителей с итогами анкетирования учащихся;

-дать необходимые рекомендации родителям о рациональном использовании времяпровождения их детьми за компьютером;

-провести практическую работу с родителями с целью выявления «плюсов и минусов» при общении с компьютером;

-познакомить родителей с компьютерными играми и их значением для детей;

- познакомить с профилактическими мероприятиями по профилактике здоровьесбережения учащихся.

**Дата проведения:** вторая четверть.

**Форма проведения:** обмен мнениями.

**Оборудование**: мультимедийный проектор, задания для практической работы, результаты анкетирования, эпиграф на доске, буклеты с рекомендациями для родителей.

**Участники собрания:** родители учащихся 5 класса или лица, их заменяющие, классный руководитель.

**Ход собрания**

1. **Подготовительный этап**
2. Провести анкетирование учащихся по теме собрания, обработать результаты.
3. Подготовить памятки для родителей по теме собрания (прилагается).
4. Подобрать информацию для беседы с родителями.
5. Подготовить вопросы для родителей.
6. **Организационный этап**

Родители приглашаются в класс, рассаживаются по группам для последующей практической работы. На столах - листы и ручки, памятки для родителей. Приветствие родителей.

На доске написать эпиграф: (4 слайд).

*«Компьютерной проблемы не существует. Есть проблемы отношений со сверстниками и проблемы общения в семье».*

*З.Н.и Н.Н Некрасовы*

1. **Этап педагогического всеобуча**

**Вступительное слово классного руководителя:**

**-** Еще недавно компьютеры были скорее роскошью, но уже сейчас являются чуть ли не “предметом первой необходимости”. С учащимися 5 класса было проведено анкетирование на тему «Я и компьютер». Были заданы такие вопросы: (5,6 СЛАЙД).

1. Есть ли у тебя дома компьютер?

 да - 98%, нет – 2%

1. Кто работает на компьютере дома?

взрослые – 40%, дети – 60%

1. Контролируют ли тебя родители?

 нет – 98%

1. Сколько времени ты проводишь за компьютером?

 1,5 - 2,5 часа – 62%, 4 часа и более - 38%

1. Что тебе нравится в общении с компьютером?

На первое место поставили – компьютерные игры 98%,

на второе место – Интернет 75%,

на третье место – музыка, рисование, печать документов и т.д. 25%.

1. Определи рейтинг использования свободного времени.

На первое место поставили 98% - компьютер, исключив при этом занятия спортом, прогулки на свежем воздухе, общение с родными.

1. Чувствуешь ли ты усталость после работы на компьютере?

 Да -98%

- В большинстве семей компьютером пользуется только ребёнок, многие родители имеют весьма поверхностное представление о том, чем занят их ребёнок у компьютера.

*Классный руководитель предлагает родителям ответить на вопросы: (7 СЛАЙД).*

- Чем является компьютер для детей?

- Для чего вы купили ребёнку компьютер? (родители отвечают на вопросы и обсуждают).

*Затем проводится практическая работа с родителями в группах.(8 СЛАЙД).*

**Практическая работа родителей в группах**

*Инструкция:* - Я вам предлагаю поработать в группе. Поделимся на две группы: первая запишет все «минусы», а вторая группа все «плюсы» влияния компьютера на детей.

(9 СЛАЙД).

|  |  |
| --- | --- |
| **«+»** |  **«-»**  |
| * вызывает положительный интерес к технике;
* развивает творческие способности;
* полностью захватывает сознание ребенка;
* устраняет страх перед техникой;
* формирует психологическую грамотность к овладению ПК;
* развивает воображение, моделируя будущее;
* воспитывает внимательность, сосредоточенность;
* помогает овладеть в быстром темпе чтением, письмом и т. д.;
* тренирует память, внимание;
* развивает быстроту действий и реакции;
* воспитывает целеустремленность.
 | * отрицательное влияние на физическое развитие;
* повышает состояние нервозности и страха при стремлении, во что бы то ни стало добиться победы;
* содержание игр провоцирует проявление детской агрессии, жестокости;
* обязывает ребенка действовать в темпе, задаваемом программой;
* способствует развитию гиподинамии;
* снижает интеллектуальную активность;
* ухудшает зрение.
 |

1группа и 2 группа зачитывают свои записи, обсуждаюти делают общий вывод.

**Вывод (10 СЛАЙД):** Проведённая работа показывает, что компьютер способен стать эффективным средством развития детей, но при этом очень важно, что находится внутри вашего компьютера, тоесть в какие компьютерные игры играют ваши дети.

*Классный руководитель обращает внимание родителей на то, знают ли они, в какие компьютерные игры играют их дети.*

- Самыми вредными из них являются бродилки и стрелялки

(11 СЛАЙД). Слайды говорят сами за себя. Это игры с воинственными сюжетами, лужами проливаемой крови и горами трупов. Естественно это всё провоцирует  вспышки гнева, зла и  насилия у детей.

Герои «стрелялок» и «бродилок», как правило, имеют несколько жизней. И увлеченный игрой ребенок, «проживая» за день несколько десятков жизней, теряет уважение к своей собственной, утрачивая инстинкт самосохранения и притупляя чувство опасности.

Меньше воздействуют на психику «гонки» и «спортивные»

(12 СЛАЙД) игры, типа футбольных «Fifa» или баскетбольных «NBA Live».

Игры-стратегии (13 СЛАЙД) признаны большинством не только не вредными, но даже полезными.

Формируют внутренний план действий, развивают память, мышление, воображение. Но психологи говорят о том, что такие многоуровневые игры особенно опасны для детей. Психоэмоциональное возбуждение ребенка подрастает с каждым уровнем, приводя к повышению артериального давления, учащенному сердцебиению, повышению уровня адреналина в крови, требуя физической разрядки, нередко с агрессивной направленностью по отношению к окружающим.

***Игры – приключения (14 СЛАЙД).***

Это игры  на основе мультипликационных фильмов. Они очень красочны и эмоциональны, но здесь необходимо тоже быть настороже.

Японскими врачами были описаны массовые эпилептические припадки у детей, которые смотрели компьютерные мультфильмы. Оказалось, что световые мелькания на дисплее навязывают свой ритм, коре головного мозга, вызывая судороги.

***Обучающие и развивающие игры (15 СЛАЙД).***

Они очень эмоциональны, сопровождаются весёлой детской мелодией или песней. При их создании использованы красивые яркие краски, которые привлекают внимание детей. Они очень познавательны: дети получают знания об окружающем мире, учатся  писать, считать. Происходит развитие творческих способностей, мыслительных процессов.

- Мы  доказали, что к выбору детской компьютерной игры или программы нужно относиться с особым вниманием, потому что, как показывают исследования психологов, в этой области ребёнок попадает в зависимость от компьютера.

**Выделяют «Факторы зависимости» (16 СЛАЙД).**

1. Сильное влечение к ПК.
2. Нарушение способности контроля самого себя.
3. Смена физиологического состояния.
4. Желание увеличить время.
5. Отказ от других альтернатив в пользу ПК.
6. Невозможность прекратить занятия.

- Наличие уже трёх признаков свидетельствует о формировании зависимости, поэтому, родители,  находите время для общения с вашим ребёнком.

***Рекомендации для родителей.***

-Нельзя, сажая ребенка за компьютер забывать о нём и заниматься своими делами часами.

Родители всегда должны помнить это правило, иначе даже самая хоро­шая и безобидная игра может стать врагом номер один.
В принципе, отрицательное влияние компьютера на ребенка, можно сказать, и заключается только в длительном времяпровождении, просто из этого вы­текает еще несколько «минусов», и первый — это зависимость от игр.
Ребенок просто перестает воспринимать реальный мир так, как это нужно, начинает жить в виртуальном мире, перенося его в жизнь, употребляет вы­ражения, слова любимых героев, часто действует, как они и т.д.
Многие взрослые, скорее всего, отмахнутся от этой проблемы, не понимая ее важности, мол, как это можно зависеть от игр! Поверьте можно!

И ребенок, не понимая того сам, просто перестанет жить в реальности, его перестанут интересовать друзья, любимые когда-то игры и как следствие развитие маленького человечка начнет замедляться.

 Частое сидение за компьютером влияет на здоровье ребёнка. Необхо­димо контролировать время провождения за компьютером. Предлагаю ин­формацию о количестве времени, проводимом ребёнком за компьютером без вреда его здоровью: (17 СЛАЙД).

1 класс-до 10 минут

2-5 класс - до 15 минут

6-7 класс - до 20 минут

8-9 класс - 25 минут

10-11 класс -30минут

1. Рефлексия. Подведение итогов.

*- Что нового вы узнали на собрании?*

*- Какую информацию примите к сведению и возьмите на вооружение?*

- Уважаемые родители. Делайте соответствующие выводы. У вас на столах лежат памятки с необходимыми рекомендациями по общению детей с компьютером и профилактическими мероприятиями по здоровьесбереже­нию.

**Список используемой литературы**

1. Фромм Э. Бегство от свободы. М., 1995.
2. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал, 1999.
3. <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-7264>
4. <http://archives.dtf.ru/index.php?type=id&publ_id=48972>
5. <http://game-fans.ru/index.php?article=7>
6. <http://www.antax.ru/articles/p90.htm>
7. <http://www.biz.kr.ua/info/articles/computer-game.html>