

Конспекты собраний ,занятий для родителей и детей всех возрастов – с 1 по 11 класс по теме информационная безопасность.

Содержание.

Содержание тем было отобрано с учётом возрастных особенностей детей, их интересов, потребностей и основной деятельности в каждом возрасте.

1. Творческая гостиная для родителей на тему: «Телевизор в жизни семьи и первоклассника» (для родителей учащихся первых классов).
2. Вечер вопросов и ответов «В чём вред и польза компьютерных игр для ребёнка?» (для родителей учащихся вторых классов).
3. Педагогическая мастерская на тему: «Электронные учебные средства. В чём их особенность?» (для родителей учащихся третьих классов).
4. Тренинг для родителей на тему: «Как ограничивать ребёнка в использовании компьютера?» (для родителей учащихся четвёртых классов).
5. Круглый стол на тему: «Влияние компьютерных игр на поведение ребёнка» (для родителей учащихся пятых классов).
6. Родительский ринг на тему: «Нужна ли ребёнку страничка в социальной сети?» (для родителей учащихся sixth классов).
7. Устный журнал на тему: «Компьютер в жизни подростка. Влияние компьютера на здоровье подростка» (для родителей учащихся седьмых классов).
8. Организационно – деятельностная (деловая) игра для родителей на тему: «Что ищет подросток в интернете?» (для родителей учащихся восьмых классов).
9. Родительское собрание – семинар на тему: «Мода на гаджеты у подростков. Как на это реагировать родителям?» (для родителей учащихся девярых классов).
10. Дискуссия на тему: «Общение юношей и девушек в виртуальной реальности. В чём преимущества и опасность?» (для родителей учащихся десятых классов).
11. Круглый стол на тему: «Использование компьютера старшеклассником для учёбы и развлечений» (для родителей учащихся одиннадцатых классов).

Творческая гостиная для родителей на тему «Телевизор в жизни семьи и первоклассника».

(для родителей учащихся первых классов)

Цели: определить вместе с родителями достоинства и недостатки наличия телевизора в жизни ребенка, обсудить наименования и количество передач для просмотра детьми.

Задачи:

1. Создать доброжелательную атмосферу в коллективе родителей.
2. Проинформировать родителей о воздействии телевидения на психику и поведение ребёнка, о последствиях этого воздействия.
3. Создать условия для самостоятельного анализа ситуации родителями.
4. Способствовать поиску способов снижения отрицательного влияния телевидения на ребёнка.

Категория участников: классный руководитель, родители.

Этапы:

1. Организационный. На данном этапе педагог организует среду, соответствующую целям собрания, организует взаимодействие с родителями для эффективной совместной работы (т.е. оформляет комнату, готовит необходимые материалы и оборудование, произносит вступительное слово, проводит игры на приветствие и раскрепощение участников).
2. Основной. На данном этапе педагог проводит основную работу по теме в виде мини лекции, игр, беседы.
3. Заключительный. На данном этапе подводятся итоги проделанной работы, оценивается её эффективность, участники высказывают свои пожелания на будущее.

Предварительная работа:

1. Домашнее задание для родителей: найти афоризмы и высказывания о телевидении и книгах.
2. Изготовление детьми рисунков на тему «Моя семья и телевизор» или «я смотрю телевизор» (на уроке рисования или классном часе)

Материалы и оборудование:

1. Столы и стулья (расставленные по кругу)
2. Предметы, символизирующие различные телепередачи: учебники по истории и биологии, глобус, картинки и фотографии различных стран, фигурки животных, игрушки-герои мультфильмов, музыкальный инструмент, книги сказок, детские поделки и рисунки, фотографии танцующих детей и т.д.
3. Запись классического музыкального произведения, магнитофон.
4. Рисунки часов (схематические изображения) для каждого участника (Приложение 1)

Ход собрания:

1. Вступительная часть.

Родители заходят в кабинет, звучит музыка (лучше взять спокойную классическую инструментальную музыку), атмосфера праздника, помещение оформлено празднично. Можно устроить чаепитие (на столах будет стоять чай и вазочки с конфетами, печеньем). Родители рассаживаются по своим местам за круглым столом, педагог читает стихотворение.

Л.А.Крутько

Свежий ветер напевает,
Дальних странствий голоса,
Он страницы раздувает,
Словно чудо-паруса!
Посреди любой страницы,
Оживают чудеса,
Не слипаются ресницы,
Разбегаются глаза!
Но читая дни и ночи
И плывя по морю строчек,
Курса верного держись!
И тогда откроют книжки –

Замечательные книжки –

Замечательную жизнь!

В прошлом, чтобы попасть в сказочный, невероятный мир, придуманный писателями, нужно было уметь читать. С помощью книги люди могли перенестись в своём воображении в другую страну или в далёкое прошлое. Только книги могли рассказать людям о том, что было много лет назад, только книги могли впустить читателя в безграничный мир фантазии автора.

Примерно в середине 20-го века в России появилось телевидение и первые телевизоры в квартирах зажиточных семей. Те, кто не мог себе позволить такую роскошь, ходили в гости к соседям, чтобы посмотреть телепередачи. И теперь, мы можем посмотреть на далёкие страны, не выходя из дома, мы можем, не умея читать погрузиться в сказки. Всё это возможно благодаря телевидению.

2. Беседа «Великие люди о телевидении и книгах» (поощрять родителей к рассуждениям о воздействии телевидения и книг на ребёнка).

Обсуждение цитат великих людей. Родители по очереди читают высказывания, афоризмы о книгах и телевидении, которые они заранее подготовили.

Педагог в это время фиксирует, какое высказывание является положительным, какое – отрицательным.

Примеры высказываний:

Там, где есть книга, человек уже не остается наедине с самим собой, в четырех стенах своего кругозора, он приобщается ко всем свершениям прошлого и настоящего, к мыслям и чувствам целого человечества. (Цвейг С.)

Одна из причин духовной пустоты — отсутствие подлинного чтения, которое захватывает ум и сердце, вызывает раздумья об окружающем мире и о самом себе. (Сухомлинский В.А.)

Книги просвещают душу, поднимают и укрепляют человека, пробуждают в нем лучшие стремления, острят его ум и смягчают сердце. (Теккерей У.)

Телевидение может учить, просвещать, даже вдохновлять. Но только при условии, что люди хотят использовать его в этих целях. В противном случае, телевидение — это просто куча ящиков, начиненных лампами и проводами. (Эдвард Марроу)

Телевизор — пульт дистанционного управления телезрителем. (Виктор Пелевин)

Телевидение — устройство, позволяющее тем, кому нечего делать, смотреть на тех, кто ничего делать не может. (Ф. Аллен)

Когда все высказывания прочитаны, подводятся итоги – сколько положительных и отрицательных высказываний о книгах и телевидении.

Вопросы для обсуждения:

1. Как вы думаете, почему о телевидении много высказываний с негативной окраской?

2. Какие плюсы видят авторы этих высказываний в телевидении?

3. От чего или от кого зависит, будет ли в этом больше плюсов или минусов?

4. Почему так легко навредить «плохой» передачей, а «плохой» книгой – сложнее? (Мы скорее посмотрим «плохую» передачу, чем прочитаем «плохую» книгу. Для того чтобы читать, нужно приложить некоторые усилия воли, а для просмотра телепередач нужно только присутствие. Не требуется даже работа воображения, на экране телевизора всё готовое.)

3. Мини лекция «Психологические основы выбора телепередач» (информирование родителей о причинах выбора ребёнком передач определённого типа, о нормах «экранного времени»)

Негативным отношением к телевидению стало потому, что люди обычно смотрят не то, что полезно, а часто просто то, что предлагается. У нас всегда есть выбор, огромный выбор того, что смотреть, и каждый выбирает передачи, исходя из своих потребностей. (Если женщине не хватает страстей в личной жизни, она смотрит сериалы. Если мужчина любит футбол, но не имеет возможности играть в эту игру, он смотрит футбольные матчи по телевизору. И т.д.) Неслучайно человек выбирает фильмы, герои которых одного с ним пола - мальчишки любят смотреть фильмы про мальчишек, молодежь – про молодежь, людям среднего возраста тоже интереснее смотреть фильмы, в которых главный герой примерно их ровесник. Если человек смотрит, например, «Час суда», он находит в этой передаче то, что подтверждает его убеждения о несправедливости мира. Мы сами ищем то, что подтвердит наши убеждения, находим негативную информацию и потом говорим о том, что телевидение – это зло. К тому же, мы сидим у телевизора по несколько часов подряд и говорим, что оно портит зрение. А оно действительно портит зрение, т.к. зрачок не фоку-

сируется на предметах разной удалённости, все предметы на экране находятся на одинаковом расстоянии от наших глаз. Детям младшего школьного возраста врачи рекомендуют проводить перед экраном не более 50 минут в день (сюда входит и работа за компьютером и игры на телефоне и просмотр телепередач).

Станет ли телевизор для вас злом или добром – зависит от вас – от того, что и сколько вы будете смотреть.

4. Упражнение – дискуссия «Четыре стола» (создать условия для осмысленного выбора телепередач для ребёнка)

«А теперь, дорогие родители, я приглашаю вас на экскурсию по миру телевидения».

В разных концах комнаты расставлены столы (4), на каждом из которых лежат разные предметы.

- 1 стол: предметы, символизирующие познавательные передачи (учебники по истории и природоведению, глобус, картинки с изображением разных стран, фигурки животных и т.д.)

- 2 стол: предметы, символизирующие развлекательные передачи (игрушки – мультипликационные персонажи, диски с мультфильмами, музыкальный инструмент и т.д.)

- 3 стол: предметы, символизирующие обучающие и развивающие передачи (поделки из разных материалов, фотографии танцующих детей, рисунки и т.д.)

- 4 стол: предметы, символизирующие фильмы, поставленные по книгам (книги со сказками и рассказами)

Родители подходят к каждому столу, рассматривают предметы. Педагог предлагает родителям

- предположить, что символизируют все эти предметы,

- порассуждать о том, какие передачи предлагать для просмотра ребёнку, как помочь ребёнку выбрать передачу.

5. Упражнение «Наш выбор» (побудить родителей контролировать «экранное время» ребёнка).

Педагог раздаёт родителям рисунки часов. Задача родителей – выделить секторами 50 минут времени (распределить это время на сутки) и вписать в эти сектора передачи, которые желательны для просмотра ребёнком. Например, 20 минут после школы, 10 минут после приготовления домашнего задания, 20 минут работы или игр за компьютером. Указать, какие передачи родители будут смотреть вместе с ребёнком, в какие компьютерные игры ребёнок будет играть.

6. Подведение итогов. Каждый участник делится результатами предыдущего упражнения, а также своими выводами, мыслями по теме Творческой гостиной.

Источники:

1. URL: <http://citaty.su/aforizmy-i-citaty-pro-televidenie> [дата обращения: 28.03.2016]

2. URL: <http://psibook.com/scholarly/vospriyatie-televizionnyh-kanalov-razlichnymi-sotsialnymi-gruppami-teleauditorii.htm> [дата обращения: 28.03.2016]

3. URL: <http://allforchildren.ru/poetry/book32.php> [дата обращения: 28.03.2016]

Приложение 1

Вечер вопросов и ответов
«В чём вред и польза компьютерных игр для ребёнка».
(для родителей учащихся вторых классов)

Цель: направить родителей на решение проблемы вредного влияния компьютерных игр.

Задачи:

1. Создать доброжелательную атмосферу в коллективе родителей.
2. Обменяться мнениями по поводу вреда и пользы компьютерных игр.
3. Способствовать повышению мотивации родителей заниматься со своими детьми.
4. Способствовать тому, чтобы родители разумно использовали компьютерные игры в развитии детей.

Категория участников: педагог, родители.

Этапы:

1. Организационный. На данном этапе педагог организует среду, соответствующую целям собрания, организует взаимодействие с родителями для эффективной совместной работы (т.е. оформляет комнату, готовит необходимые материалы и оборудование, произносит вступительное слово, проводит игры на приветствие и раскрепощение участников).
2. Основной. На данном этапе педагог проводит основную работу по теме в виде дискуссий, мини лекции, упражнений.
3. Заключительный. На данном этапе подводятся итоги проделанной работы, оценивается её эффективность, участники высказывают свои пожелания на будущее.

Предварительная работа:

1. Домашнее задание для детей (Приложение 1.)
2. Анкетирование родителей (Приложение 2.)

Материалы и оборудование:

1. Стулья по количеству участников
2. Доска и мел
3. Видеопроектор и экран
4. Две таблички: со знаком «+» и со знаком «-»

Ход собрания:

1. Просмотр видео сюжета «Компьютерные игры для младших школьников: больше вреда или пользы?» «Школа доктора Комаровского (информирование родителей о вреде и пользе компьютерных игр)

Видео ролик вы можете найти на сайте youtube.com , набрав в поиске название ролика.

«Как вы уже поняли, тема нашего сегодняшнего собрания «В чём вред и польза компьютерных игр для ребёнка»

2. Сообщение о результатах анкетирования. Педагог информирует родителей о результатах анкетирования, называет, сколько детей играют в компьютерные игры, какие игры в основном выбирают дети, по каким принципам выбирается игра и т.д..

3. Игра - дискуссия «Где вы стоите?» (создать условия для самостоятельного анализа ситуации родителями).

«Где вы стоите?» В одной стороне комнаты расположен знак «+», в другой «-». Ведущий читает утверждения. Те, кто согласен с данным утверждением, встают на ту сторону, где расположен знак «+», кто не согласен – туда, где «-». Участники должны обосновать свой выбор.

Утверждения:

- Чем позже ребёнок в своей жизни познакомится с компьютерными играми, тем лучше
- Компьютерные игры должны быть способом поощрения за достижения, успехи
- Ребёнка нужно обязательно ограничивать в использовании компьютера
- Компьютерные игры развивают умственные способности ребёнка
- Компьютерные игры мешают социализации детей (они не учат общению, а наоборот препятствуют ему)
- В компьютерных играх нет абсолютно ничего плохого

Участники могут при желании поменять своё мнение в процессе обсуждения.

4. Дискуссия (поделиться мнениями по поводу вреда и пользы компьютерных игр, помочь родителям сделать определённые выводы по теме)

«Давайте обсудим нашу тему и с помощью дискуссии определим, чего в компьютерных играх больше – вреда или пользы»

Все участники делятся на две группы. Одна группа – «Те, кто считает, что в компьютерных играх больше плюсов для детей», «те, кто считает, что больше минусов».

Вопросы:

- Вредны ли компьютерные игры для детей?

- В чём вред компьютерных игр?

- В чём их польза?

- Какие условия нужно создать для того, чтобы компьютерные игры не приносили вреда ребёнку?

Ведущий фиксирует промежуточные результаты.

Педагогу необходимо подвести родителей к выводу о том, что будет ли от компьютерных игр вред или польза для ребёнка, зависит от того, в какие игры он будет играть, и сколько времени на это тратить.

5. Мини – лекция «В чём вред и польза компьютерных игр» (информирование родителей по теме)

По данным статистики, более половины населения России являются владельцами персональных компьютеров. Взрослым людям компьютер нужен для работы, обучения, общения, развлечения. Дети, в силу своей природной любознательности, стремятся исследовать это чудо техники. Разнообразные игры, компьютерные программы увлекают детей. Все они построены так, что обязательно понравятся любому ребёнку – яркие, красочные, динамичные, с музыкальным сопровождением.

Врачи предупреждают, что многочасовое сидение за компьютером отрицательно сказывается на физическом и психическом здоровье ребёнка. Более 15 минут работы за компьютером в день для ребёнка 8 – 9 лет ведёт к переутомлению. Компьютерные игры перед сном категорически запрещены. (Санитарные нормы, установленные Министерством Здравоохранения РФ, по использованию компьютера детьми.)

Минимум двигательной активности приводит к тому, что у ребёнка развивается искривление позвоночника, от этого страдают и внутренние органы. В напряжении находятся глаза, а значит, портится зрение. Во многих играх большая нагрузка идёт и на нервную систему. Проведя полдня за компьютером, ребёнок просто не успевает погулять, поиграть, подвигаться на свежем воздухе, пообщаться со сверстниками.

Запретить ребёнку подходить к компьютеру просто невозможно. Да и в увлечении компьютерными играми есть некоторые преимущества. У родителей освобождается время на домашние дела или отдых. Пока ребёнок сидит за компьютером, он не отвлекает родителей, не требует внимания, не мешает. Конечно, нам всем необходимо тратить немного времени для себя, каждый имеет на это право. И компьютерные игры – выход из положения. Тем более, что если правильно подойти к этому вопросу, можно не только не повредить здоровью, но и способствовать умственному развитию ребёнка. Соблюдая нормы времени, проводимого за компьютером, делая перерывы для отдыха и, в общем, ведя здоровый образ жизни, вы сохраните здоровье. К выбору игр необходимо подойти с особым вниманием.

Игры, в сюжете которых присутствует насилие, не только практически ничего не развивают, но и пагубно воздействуют на психику ребёнка.

В настоящее время разработано множество развивающих игр: логические, стратегические, приключенческие, ролевые, игры – симуляторы. Они развивают логическое мышление, сообразительность, способность к планированию своих действий, скорость реакции, усидчивость, пространственную ориентацию. Многие игры дают определённые знания – об истории человечества, о жизни животных и т.д.

Если у ребёнка плохо развито воображение, внимание, память, вам могут помочь компьютерные игры. Ребёнок не воспримет это как обучение, тренировку, ему просто будет интересно, он будет просто играть и вместе с тем, развиваться. Ребёнок не только читает, видит картинку, слышит информацию, он ещё и производит самостоятельные действия. Это способствует более быстрому и качественному обучению.

Очень важно, выбирая игру, обращать внимание на различные её характеристики – сюжет игры, на какой возраст она рассчитана и т.д. Компьютерные игры могут принести пользу и помочь в развитии вашего ребёнка, если вы будете соблюдать следующие условия. При выборе игры учитывать:

- возраст ребёнка, уровень его развития на данный момент (только если игра соответствует возрасту – она выполняет свои развивающие функции),
- индивидуальные особенности ребёнка, его интересы,
- направленность игры, т.е. что именно она развивает.

Родителям необходимо ежедневно следить:

- за тем, чтобы ребёнок чередовал умственную и физическую деятельность (через каждые 20-30 минут занятий нужно делать 10-минутный перерыв; после выполнения домашнего задания необходимо подвигаться, активно отдохнуть, прежде чем сесть за компьютерную игру)
- за временем, проведенным за компьютером (не превышать санитарные нормы).

И конечно, всегда следует отдавать предпочтение простому человеческому общению. Играть в подвижные игры, общаясь со сверстниками или с семьёй, ребёнок так же развивается. Пусть компьютер будет вашим помощником и только одним из средств для развития ребёнка.

Обучение – это очень важно, но гармония в семье, развитие ребёнка в целом как личности – намного важнее.

Предлагаем вам ссылки на несколько сайтов с развивающими играми:

<http://www.teremoc.ru/game/gamee.htm>

<http://packpacku.com/555/5555razvivalki2.htm>

<http://www.igraemsa.ru/>

6. Упражнение «Какая это игра?» (помочь родителям лучше понять своих детей, узнать их интересы).

Демонстрация и описание игр, которые придумали дети. Педагог показывает рисунки, которые сделали дети (внешний вид игры), не называя автора, рассказывает суть игры. Участники высказывают свои предположения, к какому жанру можно отнести эту игру, что может развивать эта игра или, наоборот, в чем навредить. Делается вывод об интересах детей, в зависимости от того, какого жанра игры были ими придуманы.

7. Подведение итогов. Педагог предлагает родителям поделиться своими эмоциями и впечатлениями от собрания. Предлагается каждому участнику продолжить предложения:

- Сегодня я узнал, что...

- Теперь я буду...

Литература:

1. Мельникова В.В. Ребёнок и компьютер: избегаем опасности и извлекаем пользу - М. - Литерра, 2014. - 64с.

2. Барцалкина В.В. Увлечение компьютерными играми: беда или благо?:- М.-МГППУ, 2008. – 128с.

3. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=g7FojbW92Lg> [дата обращения: 4.04.2016г.]

Приложение 1.

Домашнее задание для детей.

«Разработка компьютерной игры»

Представь себя разработчиком компьютерных игр. Тебе нужно создать интересную компьютерную игру для детей 8 – 9 лет. Придумай название, основной сюжет, персонажей, какие действия должны выполнять персонажи / игрок, какую цель будет преследовать игрок. Внешний вид игры нарисуй на альбомном листе.

Приложение 2.

Анкета для родителей.

Уважаемые родители, просим вас ответить на несколько вопросов (анонимно).

Выберите один или несколько вариантов:

1.) Играет ли ваш ребёнок в компьютерные игры?

- да

- нет

2.) В какие компьютерные игры играет ваш ребёнок?

- развивающие (логические, на развитие внимания, мышления, памяти)

- игры – «стрелялки»
- игры – симуляторы (гонки, лётные симуляторы, спортивные игры)
- ролевые игры
- другие (укажите какие)

3.) Где он берёт игры?

- скачивает их из интернета сам
- просит кого-то из взрослых скачать игру
- мы покупаем игры на дисках

4.) Какими принципами вы руководствуетесь при выборе игры?

- выбираем то, что нравится ребёнку
- выбираем только развивающие игры
- выбираем компромиссные варианты (в которых есть какая-то польза и чтобы было интересно ребёнку)
- приобретаем разные игры – и развлекательные и развивающие

Педагогическая мастерская на тему «Электронные учебные средства. В чём их особенность?»

(для родителей учащихся третьих классов)

Цели: сформировать у родителей представления об электронных учебных средствах и их особенностях, показать возможности использования компьютера и интернета в обучении.

Задачи:

1. Создать доброжелательную атмосферу в коллективе родителей.
2. Проинформировать родителей о возможностях и особенностях электронных учебных средств.
3. Создать условия для самостоятельного анализа ситуации родителями.
4. Повысить ИКТ компетентность родителей.

Категория участников: педагог, родители.

Этапы:

1. Организационный. На данном этапе педагог организует среду, соответствующую целям собрания, организует взаимодействие с родителями для эффективной совместной работы (т.е. оформляет комнату, готовит необходимые материалы и оборудование, произносит вступительное слово, проводит игры на приветствие и раскрепощение участников).
2. Основной. На данном этапе педагог проводит основную работу по теме в виде презентации, мини лекции, упражнений.
3. Заключительный. На данном этапе подводятся итоги проделанной работы, оценивается её эффективность, участники высказывают свои пожелания на будущее.

Предварительная работа:

1. Домашнее задание для родителей: проведение родителями интервью с детьми (Приложение 1.)
2. Обработка и обобщение данных анкет.

Материалы и оборудование:

1. Компьютеры, стулья по количеству участников (педагогическая мастерская должна проводиться в компьютерном классе)
2. Видеопроектор, экран.
3. Компьютерная презентация ([скачать презентацию](#))
4. Письма для каждого участника (Приложение 2)
5. Листки бумаги, ручки, конверты на каждого участника.
6. Памятки для родителей (Приложение 3)

Ход собрания:

1. Приветствие «Письма для родителей» (создать доброжелательную атмосферу, проинформировать родителей о теме и целях собрания). Каждый участник находит на одном из столов письмо, адресованное лично ему (желательно написанное от руки).
2. Вступительное слово педагога:

«В век информационных технологий люди почти перестали писать друг другу бумажные письма. А ведь согласитесь, есть в письмах что-то волшебное, магическое! Какие тёплые чувства может вызвать долгожданное письмо от близкого человека, написанное его неповторимым почерком! По почерку психологи даже могут определить характер человека, его состояние и настроение. Сейчас письма не приходится ждать неделями. Люди, находясь в разных городах, странах могут писать и получать ответ в ту же минуту. И это большое достижение, ведь благодаря технике, интернету, мы можем общаться с родными и близкими почти как в реальности (например, по скайпу), находясь на расстоянии многих тысяч километров друг от друга. Мы можем получать любую информацию в любой момент, когда она понадобилась, главное – чтобы компьютер или телефон был под рукой. Мы можем обучаться чему-либо, читая электронные книги, проходя дистанционные курсы, просматривая обучающие видео. Также мы можем тренировать свои навыки на специальных учебных тренажёрах, удалённо общаться с преподавателем, сдавать экзамены, представить свои знания, свой творческий продукт в интересной, понятной, наглядной форме.

Какие средства дают нам такие большие возможности – об этом мы поговорим на нашей педагогической мастерской. Использовать для этого мы будем одно из электронных средств.

Внимание на экран!»

3. Презентация «Электронные учебные средства. В чём их особенности» (повышение ИКТ компетентности родителей)

4. Практическое применение полученных знаний.

Каждый родитель за персональным компьютером под руководством педагога имеет возможность пополнить свой опыт работы в различных компьютерных программах, выйти на образовательные порталы и т.д.

Адреса образовательных порталов:

omsk.edu.ru

Тренажёры по математике можно найти на сайте:

<http://kids.quicksave.ru/games/igry-dlja-detej/razvivajushhie-igry-po-matematike-dlja-detej/>

5. Информирование о результатах проведённого родителями интервью с детьми.

6. Упражнение «Письмо ребёнку» (создать условия для самостоятельного обобщения полученных знаний) Родителям предлагается написать письма своим детям (каждый получает листок бумаги, ручку и конверт), которое будет начинаться с фразы: «Компьютер может тебе помочь...» и заканчиваться: «Но компьютер не заменит тебе друзей и родных, простого человеческого тепла». Формулировку фразы можно немного изменить, но передать основной смысл.

Эти письма родители запечатывают в конверты, которые подписывают и отправляют по почте, либо просто передают в руки своим детям.

7. Подведение итогов.

Каждому предлагается ответить на вопросы:

- Какие электронные учебные средства вы будете использовать для дополнительного образования ребёнка?

- Какие электронные учебные средства и в каких целях вы будете использовать для себя?

8. Раздача памяток для родителей.

Литература:

1. «Сетевые образовательные ресурсы на уроке и после уроков» Е.В. Якушина // журнал Народное образование № 1, 2015г., стр. 144

2. Чернобай Е.В. Технология подготовки урока в современной информационной образовательной среде: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Е.В. Чернобай. – М.: Просвещение, 2012. – 56 с.

3. URL: <http://www.metod-kopilka.ru/page-article-30.html> [дата обращения: 7.04. 2016г.]

4. URL: Матыкин В.Ю. Создание и использование электронных учебных пособий. Режим доступа: <http://festival.1september.ru/32004/index.php?member=1035761> [дата обращения: 7.04.2016г..]

5. URL: www.hse-kstu.ru/userFiles [дата обращения: 7.04. 2016г.]

6. URL: <http://www.openclass.ru/node/235551> [дата обращения: 7.04. 2016г.]

Приложение 1

Интервью с детьми

(проводится родителями).

1. Как компьютер помогает тебе в учёбе?

2. Для чего ещё ты используешь компьютер (кроме учёбы)?

3. Как используют компьютер твои одноклассники?

4. Какие ещё возможности есть у нас благодаря компьютерам и интернету?

5. Какую новую компьютерную программу тебе хотелось бы освоить?

Приложение 2.

Текст письма: «Уважаемая(-ый), ... (имя отчество родителя)! Приветствую Вас на педагогической мастерской «Электронные учебные средства. В чём их особенность?» Сегодня у Вас будет возможность познакомиться с различными электронными учебными средствами и побывать в роли ученика, испробовав на себе учебные тренажёры, посетив образовательный портал и т.д. Надеюсь, эта информация будет полезной и интересной для Вас. Желаю Вам успехов в постижении нового!»

Приложение 3.

Памятка для родителей.

Группы электронных образовательных ресурсов:

1. Демонстрационные программы и компьютерные презентации (служат для визуализации учебного материала, повышения наглядности в обучении).
2. Тренажёрные программные средства (применяются для тренинга типовых умений).
3. Контролирующие программные средства (обеспечивают оперативный контроль и оценку учебных достижений обучаемых, формирование электронного портфолио, анализ динамики изменения знаний и умений школьников).
4. Информационно – поисковые, справочные системы, базы данных и знаний, электронные библиотеки и энциклопедии (предназначены для ввода, хранения и предъявления учителям и учащимся различной информации).
5. Средства компьютерных телекоммуникаций (обеспечивают доступ к удалённым источникам знаний и системам обучения, организацию групповой учебной деятельности)
6. Моделирующие программные средства (служат для создания компьютерных моделей изучаемых объектов и процессов для проведения учебных экспериментов с ними).
7. Интеллектуальные обучающие системы (ИОС), интегрирующие среды обучения относят к системам наиболее высокого уровня, которые реализуются на базе идей искусственного интеллекта (обеспечивают диалоговое взаимодействие, в ходе которого может обсуждаться не только правильность тех или иных действий, но и стратегия поиска решения, планирования действий, приёмы контроля).

Адреса образовательных порталов:

omsk.edu.ru (разделы «Проекты и конкурсы», «Ресурсы сети интернет»)

Примеры тренажёрных программ можно найти здесь:

<http://kids.quicksave.su> (по математике)

<http://igraemsami.ru/russian.html> (по русскому языку)

<http://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej> (для развития познавательных процессов)

Тренинг для родителей на тему: «Как ограничивать ребёнка в использовании компьютера?»

(для родителей учащихся четвёртых классов)

Цели: научить родителей способам установления правил и ограничений для ребёнка, помочь понять, что в жизни ребёнка должны быть не только запреты, но и разрешения на что-либо.

Задачи:

1. Создать доброжелательную атмосферу в коллективе родителей.
2. Способствовать формированию у родителей стремления к пониманию потребностей ребёнка.
3. Создать условия для самостоятельного анализа ситуации родителями.
4. Создать условия для самостоятельных рассуждений родителей о проблеме и поиска путей решения.

Категория участников: классный руководитель, педагог – психолог, родители.

Этапы:

1. Организационный. На данном этапе педагог организует среду, соответствующую целям собрания, организует взаимодействие с родителями для эффективной совместной работы (т.е. оформляет комнату, готовит необходимые материалы и оборудование, произносит вступительное слово, проводит игры на приветствие и раскрепощение участников).
2. Основной. На данном этапе педагог проводит основную работу по теме в виде игр, упражнений, беседы, презентации, метафор, дискуссии.
3. Заключительный. На этом данном подводятся итоги проделанной работы, оценивается её эффективность, участники высказывают свои пожелания на будущее.

Предварительная работа:

1. Изготовление детьми рисунка или коллажа «Мои любимые занятия». Это делается заранее на уроке рисования или на классном часе (можно попросить детей принести из дома старые журналы, из которых можно вырезать картинки для коллажа).
2. Информирование родителей о том, что собрание будет проходить в нетрадиционной форме – в форме тренинга (объявление для родителей – Приложение 1).

Материалы и оборудование:

1. Стулья (расставленные по кругу)
2. Видеопроектор, экран
3. Доска и мел
4. Картинка или фотография пустой комнаты.
5. Бейджики
6. Мяч, верёвка.
7. Презентация «Дети и компьютер» ([скачать презентацию](#))

Ход собрания:

Вступительное слово педагога: «Здравствуйте, уважаемые родители! Наше сегодняшнее собрание будет проходить в нетрадиционной форме – в форме тренинга. Для начала предлагаю поприветствовать друг друга с помощью игры «Комплимент».

1. Игра «Комплимент» (приветствие и раскрепощение участников). Участники, стоя в кругу, по очереди бросают друг другу мяч со словами приветствия и говорят друг другу комплименты. Например: «Здравствуйте, Светлана! У вас очень красивая улыбка / весёлый взгляд / приятный голос / модная кофточка и т.д.» Получивший комплимент, благодарит за приятные слова и бросает мяч следующему (любому) участнику. Игра заканчивается, когда каждый сделал и получил комплимент.

2. Презентация (краткое информирование родителей по теме).

А сейчас, садитесь по удобнее и... внимание на экран! Текст презентации: «Дети в современном мире достаточно много времени проводят за компьютером. Часто им дают домашние задания в школе – подготовить доклад и т.д., с использованием компьютера. Дети любят играть в компьютерные игры – развивающие, развлекательные. С помощью интернета они общаются друг с другом и ищут ответы на вопросы, которые не решаются задать взрослым. Проводя по несколько часов перед монитором, ребёнок портит своё зрение, свою осанку, переутомляется физически и психи-

чески. Полностью исключить компьютер из жизни ребёнка невозможно, да и не нужно. А нужно ли ограничивать ребёнка в использовании компьютера? И если да, то как?»

Педагог объявляет тему собрания. «Тема нашего собрания сегодня: «Как ограничивать ребёнка в использовании компьютера?»»

3. Беседа.

1.) «Дорогие родители, давайте немного пофантазируем, как может отреагировать ребёнок, на попытку родителей ограничить его в использовании компьютера. Какие картинки у вас возникают перед глазами, или какие фразы приходят на ум?» Ответы родителей могут быть такими: недовольное выражение лица ребёнка, мама и ребёнок стоят напротив друг друга и спорят, строгое указание мамы: «кому сказала, выключай!» и т.д. Педагог резюмирует сказанное: «Действительно, ограничивать ребёнка в использовании компьютера не так-то просто - мы встречаем сопротивление ребёнка и сами испытываем негативные эмоции. А может быть этого и не нужно делать?»

2.) «Как вы думаете, нужно ли ограничивать ребёнка в использовании компьютера?»

- ответ «нет»

Почему считаете, что не нужно? (может быть, ребёнок ограничивает себя сам, или родитель нашёл способ уменьшить вредное воздействие компьютера, не ограничивая, а переключая внимание ребёнка, или родитель считает, что ничего страшного нет в продолжительном использовании компьютера, другие варианты ответов...)

- ответ «да»

Почему считаете, что нужно ограничивать? (долгое сидение за компьютером вредит здоровью – зрению, осанке, психике; не хватает времени на другие дела и т.д.)

«Мы не говорим о том, чтобы не подпускать ребёнка к компьютеру вообще, мы говорим о необходимости следить за тем, чтобы он не навредил себе, своему здоровью.

Как же тогда ограничивать его время, проводимое за компьютером? Прежде чем попытаться ответить на этот вопрос, предлагаю поиграть в игру «Граница».

4. Игра «Граница» (обучение эффективным способам установления правил и ограничений для ребёнка)

Проводится линия на полу, например, протягивается верёвка. Это граница, через которую несколько участников (по очереди) пытаются пройти, и за которой их подстерегает множество опасностей. На границе стоит пограничник. (Пограничником выбирается активный, артистичный родитель, либо эту роль может играть педагог.) Задача пограничника – никого не пропускать. Пограничнику предлагается по отношению к каждому участнику использовать одну из фраз:

- Вы не имеете права переходить границу. Таков закон! (на все аргументы и просьбы пропустить, эта фраза повторяется строгим, непоколебимым тоном)

- Я не могу вас пропустить, т.к. вы очень рискуете, это опасно (заботливым тоном, следуют объяснения, в чём именно опасность).

- Я не хочу вас пропускать. Я же пограничник! Не хочу и не пускаю! (вызывающе, пограничник запрещает пересекать границу просто, потому что ему так захотелось)

- Можете проходить, но если с вами что-нибудь случится, сами будете виноваты (безразличным тоном)

- Не проходите, пожалуйста. Мне от начальства попадёт за то, что я вас пропустил (тревожным тоном).

Участники, пытающиеся пересечь границу, имеют разные мотивы:

- попасть на концерт популярной группы;

- увидеться с друзьями;

- сбежать от преследования.

Обе стороны могут поспорить, пытаясь добиться желаемого. Они могут использовать любые аргументы, реагировать каким угодно образом, кроме физического воздействия.

По окончании игры, проводится обсуждение, на которое следует уделить в два раза больше времени, чем на саму игру.

В первую очередь предлагается высказаться тем, кто пытался пересечь границу (важно внимательно выслушать каждого), затем - пограничникам. Так же могут высказываться и наблюдатели – те, кто не участвовал в игре.

Вопросы для обсуждения:

- Какие эмоции вы испытали, когда вам было отказано? / Какие эмоции вы испытывали, запрещая пересекать границу? Сложно ли вам было в этой роли?
- Какие эмоции вы испытали, когда вам удалось пройти (если это произошло)?
- Какую аналогию можно провести между этой игрой и воспитанием детей (в воспитании тоже есть границы и запреты, результат зависит от того, какие мотивы у ребёнка и каким образом мы устанавливаем границы и запреты)

Педагог или психолог должен подвести родителей к выводу о том, что правила и ограничения нужно устанавливать не авторитарными указаниями и соответствующим тоном, а заботливым тоном, объясняя причину отказа или ограничения. Ограничение или правило не должно быть актом воли родителя, оно должно быть законом, исходящим из каких-то причин, понятных ребёнку. А так же здесь можно сделать вывод о том, что ребёнок садится за компьютер – что бы пообщаться с друзьями, поиграть, послушать музыку или «убежать» от проблем (такие же мотивы у участников данной игры).

5. Упражнение «Спор» (отработка родителями навыка убеждающего воздействия, а также возможность лучше понять своих детей, представив себя на их месте) (выполняется в парах) – один в роли ребёнка, другой – в роли родителя. При этом «родитель» – встаёт, а «ребёнок» сидит на стуле.

Они ведут диалог: «Родитель» говорит о том, что нельзя долго сидеть за компьютером, а «ребёнок» спорит с ним, потом они меняются ролями.

Обсуждение:

- в какой роли было комфортнее?
- что было легко/ сложно?
- какие эмоции вы испытывали, находясь в одной и другой роли?
- какие выводы можно сделать / какой опыт взять для общения с ребёнком?

6. Метафора – рисунок (создать условия для самостоятельного анализа проблемы).

Предлагается рассмотреть картинку: пустая комната (фотографию пустой комнаты можно найти в интернете и распечатать).

Вопросы для рассуждений (высказываются желающие):

- какое впечатление у вас от этой картинки? Какие эмоции она вызывает?
- какие ассоциации появляются у вас, когда вы смотрите на эту пустую комнату?
- если бы вы оказались там, что бы вы сделали?
- можно ли жить в этой комнате? Чего в ней не хватает?

Впечатление от этой картинки может быть как отрицательным: там пусто, неудобно, хочется заполнить чем-то; так и положительным: что-то новое, чистое, пространство для творчества.

Какую аналогию можно провести между этой картинкой и воспитанием детей, какие выводы сделать?

Ответы родителей могут быть такими:

- Жизнь ребёнка не может быть пустой, она обязательно будет наполнена эмоциями, событиями. Без этого, как без мебели в комнате ребёнок жить не может.
- Если просто запретить ребёнку играть в компьютер, он будет ощущать пустоту (это касается не только освобождёвшегося времени, ему будет не хватать ярких эмоций), и эту пустоту он попытается чем-то заполнить. Будет ли он её заполнять чем-то положительным или чем-то отрицательным, зависит и от родителей. Нужно направить ребёнка в позитивное русло.

8. Упражнение «10 способов» (создать условия для самостоятельного выхода из ситуации). Необходимо придумать не менее 10 способов «заполнить пустоту». Родители могут предложить такие варианты: внимание к ребёнку, объятия, интересные занятия, посещение кружков, театров, парков развлечений, прогулки, поездки загород всей семьёй, настольные игры, разговоры по душам и т.д.

Каждый пишет свои 10 пунктов, затем зачитывает и остальные дополняют свой список понравившимися идеями.

9. Завершение занятия, обратная связь

Предлагается продолжить фразы (фразы можно записать на доске или ватмане):

- мне больше всего запомнилось...
- мне сегодня было трудно...

- меня сегодня удивило...

- я думаю, мне в общении с ребёнком пригодится...

9. Упражнение «Пожелания» (окончание тренинга в позитивном эмоциональном состоянии)

Участники передают друг другу мяч и говорят пожелания всем присутствующим. Педагог дарит родителям коллажи их детей на тему «Моё любимое занятие»

Литература:

1. Евтихов О. Практика психологического тренинга. – СПб. Речь, 2005. – 254с.

2. URL: <http://www.vashpsixolog.ru> [дата обращения 10.01 2016]

Приложение 1 .

Объявление для родителей

Уважаемые родители!

«__» _____ в ____ часов состоится родительское собрание на тему: «Как ограничивать ребёнка в использовании компьютера», которое будет проходить в форме тренинга, и проводиться совместно с педагогом – психологом.

Что такое тренинг?

Дословный перевод слова «тренинг» - «воспитание, обучение, подготовка, тренировка».

В традиционных формах обучения предполагается, что вначале человек получает информацию и только через неопределённое время возможность её использования. Тренинг опирается на реальное знание и даёт возможность пережить на собственном опыте то, о чём лекция говорит вообще.

В тренинге создаётся возможность незамедлительно соотнести полученную информацию и деятельность, новые формы поведения и связанные с ними результаты. Участники тренинга могут задавать свои вопросы, делиться своими проблемами, переживаниями и получать обратную связь от других участников и ведущего. Всё это становится возможным благодаря использованию игр, упражнений, бесед на тренинге.

Круглый стол на тему «Влияние компьютерных игр на поведение ребёнка».

(для родителей учащихся пятых классов)

Цели: сформировать у родителей представление о влиянии компьютерных игр на психику и поведение ребёнка, психологическую установку на снижение отрицательного воздействия компьютерных игр на ребёнка.

Задачи:

1. Создать доброжелательную атмосферу в коллективе родителей.
2. Проинформировать родителей о воздействии компьютерных игр на психику и поведение ребёнка, о последствиях этого воздействия.
3. Создать условия для самостоятельного анализа ситуации родителями.
4. Способствовать поиску способов снижения отрицательного влияния компьютерных игр на ребёнка.

Этапы:

1. Организационный. На данном этапе педагог организует среду, соответствующую целям собрания, организует взаимодействие с родителями для эффективной совместной работы (т.е. оформляет комнату, готовит необходимые материалы и оборудование, произносит вступительное слово, проводит игры на приветствие и раскрепощение участников).
2. Основной. На этом этапе педагог проводит основную работу по теме в виде мини лекции, игр, упражнений, дискуссии.
3. Заключительный. На данном этапе подводятся итоги проделанной работы, оценивается её эффективность, участники высказывают свои пожелания на будущее.

Предварительная работа:

1. Домашнее задание для родителей (Приложение 1.)
2. Анкетирование родителей (Приложение 2.)

Материалы и оборудование:

1. Столы и стулья (расставленные по кругу)
2. Доска и мел
3. Карточки с названиями и описанием игр (Приложение 3.)
4. Видеопроектор, экран.

Ход собрания:

1. Упражнение «Приветствие» (создать доброжелательную атмосферу, способствовать раскрепощению участников). Педагог приглашает родителей занять свои места и произносит вступительные слова: «Здравствуйте, уважаемые родители! Я рада видеть вас за нашим круглым столом! Давайте поприветствуем друг друга и поделимся своим настроением. Продолжите, пожалуйста, фразу «Здравствуйте! Сегодня замечательный день, потому что...»
2. Сообщение о результатах анкетирования. Педагог информирует родителей о результатах анкетирования, называет, сколько семей имеют компьютер, кто из членов семьи и в каких целях в основном пользуется компьютером, сколько времени в среднем дети уделяют компьютерным играм и в какие игры играют, чем дети любят заниматься в свободное время.
3. Беседа (создать условия для самостоятельного анализа ситуации родителями). Педагог предлагает поделиться своими наблюдениями за поведением детей (результаты выполненного домашнего задания). Предлагается ответить на вопросы: «Заметили ли вы изменения в поведении ребёнка после прогулки и после игры на компьютере? Отличалось ли поведение в этих двух ситуациях?» В итоге беседы педагог подводит родителей к выводу о том, что физическая нагрузка, прогулки на свежем воздухе дают эмоциональную и физическую разрядку, успокаивают нервную систему ребёнка, а компьютерные игры, наоборот, создают нервное напряжение, ребёнок становится раздражительным.
4. Мини – лекция на тему «Влияние компьютерных игр на поведение ребёнка» (проинформировать родителей о воздействии компьютерных игр на психику и поведение ребёнка, о последствиях этого воздействия).

Врачи предупреждают, что многочасовое сидение за компьютером отрицательно сказывается на физическом и психическом здоровье ребёнка. Школьникам пятых классов можно без ущерба для здоровья заниматься за компьютером или играть в игры не более 30 минут. Компьютерные игры

перед сном категорически запрещены. (Санитарные нормы, установленные Министерством Здравоохранения РФ, по использованию компьютера детьми.) В настоящее время разработано множество развивающих игр: логические, стратегические, приключенческие, ролевые, игры – симуляторы. Они развивают логическое мышление, сообразительность, способность к планированию своих действий, скорость реакции, усидчивость, пространственную ориентацию. Многие игры дают определённые знания – об истории человечества, о жизни животных и т.д.

Начнём с того, что разные игры по-разному влияют на поведение ребёнка. Логическая игра организует ребёнка, развивая логическое мышление, заставляет ребёнка поступать рационально. Обучающая игра развивает познавательный интерес. Играя в обучающие игры, ребёнок всё больше стремится узнавать новое, искать интересную информацию, а значит и поведение его нацелено на это. Он начнёт задавать вопросы родителям, искать ответы в книгах и интернете, увлечётся той наукой, на основах которой построена данная игра. (Например, если игра позволяет получить знания о различных животных, то у ребёнка появится интерес к биологии). Но и этими играми не стоит слишком увлекаться. Переутомление от игры на компьютере приводит к физическому и моральному истощению, а значит, ребёнок становится раздражительным и может начать вести себя неадекватно. У ребёнка должно оставаться достаточно времени, чтобы выполнить домашнее задание, позаниматься хобби, посетить кружок или спортивную секцию, погулять на улице, пообщаться с друзьями и с семьёй. «Ребенок, который всем остальным развлечениям и увлечениям предпочитает лишь компьютерные игры, пусть даже и развивающие, подвергается риску возникновения многих серьезных проблем. Просиживая за любимой компьютерной игрушкой, ребенок начинает вести не свойственный своему возрасту образ жизни, исключая необходимую двигательную активность, развитие широкого спектра эмоциональных реакций, познание окружающего мира, формирование коммуникативных навыков в общении и в обычных играх со сверстниками». [2] Развлекательные игры (при условии, что ребёнок играет в них непродолжительное количество времени) приносят положительные эмоции ребёнку и позволяют ему отвлечься от забот и огорчений, расслабиться, переключиться на что-то приятное. Это не касается игр с агрессивным содержанием. Выплеснуть свою негативную энергию (агрессию) ребёнок может, занимаясь спортом или просто поколотив боксёрскую грушу. Используя для этой цели компьютерную игру, ребёнок не получает физической разрядки и при этом не учится выражать свои эмоции. Игры с агрессивным содержанием (драками, кровью, убийствами и т.д.) приучают ребёнка равнодушно смотреть на чужие страдания. В реальной жизни такому ребёнку проще поступиться принципами морали и причинить вред окружающим. Т.е., рассердившись на одноклассника, ребёнок может никак не выразить своих эмоций (не защитить себя, не дать понять, что такое поведение по отношению к нему неприемлемо), выплеснуть их с помощью компьютерной игры. В определённый момент негативные эмоции у ребёнка накапливаются, и ребёнок реагирует на поведение сверстников тем способом, которому научила его игра.

«Компьютерные игры буквально нашпигованы всякой нечистью: монстрами, скелетами, привидениями, киборгами, злобными орками, людоедами... Ну а дети под предлогом борьбы со злом настраиваются, я бы даже сказала — программируются, на садизм.

Неудивительно, что многие дети, насытив свою фантазию этими страшными образами, начинают пугаться темноты, жалуются на кошмарные сны, боятся оставаться одни в комнате.

Компьютерные игры подспудно формируют у современных детей психологию сверхчеловека. А что еще может получиться из ребенка, который уничтожает отдельных людей или даже целые города и государства простым нажатием кнопок? Он сидит перед экраном, а там – много маленьких движущихся человечков, изображенных вполне реалистично. Эдакие ожившие лилипуты, и ребенок-Гуливер ими владеет. Он может в любое мгновение эту жизнь остановить, прервать. В компьютерных играх граница условности недопустимо сдвинута в сторону реализма. И сдвигается все больше и больше. Недаром сейчас принято говорить о виртуальной реальности». [1]

5. Просмотр видео сюжета о компьютерных играх и их влиянии на психику и поведение детей.

Видео ролик вы можете найти на сайте [youtube.com](https://www.youtube.com), набрав в поиске название ролика "Влияние компьютерных игр на психику детей".

6. Игра «Предсказатели» (создать условия для самостоятельного анализа ситуации родителями). Участники делятся на три подгруппы: две команды и жюри. Каждая команда по очереди

вытягивает карточку с названием и описанием игры (Приложение 3). Участники должны предположить, какое влияние оказывает эта игра на поведение ребёнка. Жюри оценивает каждый ответ и выявляет победителей. Команда–победитель поощряется бурными аплодисментами.

7. Мозговой штурм (способствовать поиску способов снижения отрицательного влияния компьютерных игр на ребёнка). Что могут сделать родители для снижения отрицательного влияния компьютерных игр на ребёнка?

Педагог выслушивает мнения родителей, записывает их на доске. Принимаются во внимание абсолютно все предложения.

Предложения могут быть такими:

- ограничивать время игры на компьютере
- контролировать выбор ребёнком игр
- способствовать тому, чтобы у ребёнка появились увлечения (записать его в кружок или секцию)
- стараться заинтересовать подвижными, настольными, ролевыми играми
- проводить время всей семьёй (совместные прогулки, походы в гости, в театр, кино и т.д.) После того, как все мнения высказаны и записаны, идёт обсуждение, подробный разбор каждого пункта, как именно это осуществить.

8. Подведение итогов. Педагог предлагает родителям поделиться своими эмоциями и впечатлениями от собрания. Предлагается ответить на вопросы:

- что больше всего запомнилось, что было интересным на собрании,
- была ли полученная информация полезной,
- как собираетесь использовать эту информацию?

Родители высказывают свои пожелания на будущее (какие темы их интересуют, какой помощи они ждут от педагога и какую помощь могут предложить сами)

Литература:

1. Шишова Т.Л., Медведева И.Я. Ребёнок и компьютер. - М. : Лоза, 2007. - 320с.
2. Барцалкина В.В. Увлечение компьютерными играми: беда или благо?:- М.-МГППУ, 2008. – 128с.
3. URL: <http://takegame.com/simulators/simulatorsru.htm> [дата обращения: 9.02.2016г.]
4. URL: <http://takegame.com/indexr.html> [дата обращения: 9.02.2016г.]

Приложение 1.

Понаблюдайте за поведением ребёнка в двух ситуациях: после игры на компьютере и после прогулки. Обратите внимание на внешний вид ребёнка, его высказывания, уровень активности и др. Запишите свои наблюдения в таблице в произвольной форме.

Наблюдаемые характеристики	после прогулки	после игры на компьютере
----------------------------	----------------	--------------------------

Эмоциональное состояние (настроение)

Уравновешенность, спокойствие / тревога, вспыльчивость

Стремление к общению

Активность, двигательная расторможенность

Высказывания ребёнка (о чём говорит, с какой интонацией, и т.д.)

Проявление дружелюбия/ агрессивности

Приложение 2.

Анкета для родителей.

Уважаемые родители, просим вас ответить на несколько вопросов (анонимно).

- 1.) Есть ли у вас дома компьютер?
- 2.) Играет ли ваш ребёнок в компьютерные игры? Если да, то, сколько времени он уделяет этому?
- 3.) Как вы сами используете компьютер? Играете ли вы в игры?
- 4.) В какие компьютерные игры играет ваш ребёнок (виды игр, названия)?
- 5.) Любимые занятия вашего ребёнка

Приложение 3.

Карточки для игры «Предсказатели»

Материал взят с сайта «Компьютерные игры. English version»

URL: <http://takegame.com/indexr.html>

Alien Soldier: Вам придется бороться с огромным количеством инопланетных чудовищ, которые не только пытаются вас банально съесть, а также с теми, кто будет по вам стрелять! В игре 24 больших уровня и пройти их будет не так то просто.

Игра 3D Blocks должна понравится всем любителям тетриса и просто людям с хорошим воображением. Здесь суть игры такая же, как и в игре тетрис, но в отличие от нее здесь вы сможете выбрать одну из 15 игр с кубиками и шариками, с различными падающими фигурами, при этом уничтожаются только выстроенные по 3 в ряд по горизонтали, вертикали или диагонали кубики или шарики.

Batman. Вы играете за знаменитого героя фильма Бэтмана. На улице вам попадаются сплошь враждебно настроенные личности и другие опасности. Но вы же герой! Вы просто должны справиться с ними! Кроме драк вас ждут приключения, а значит нужно идти вперед.

Бизнесмен. В этой игре, имея начальную сумму, надо вкладывать деньги в акции фирм, покупать недвижимость и развивать малый и большой бизнес, включая покупку предприятий и фирм. В игре надо следить за своим здоровьем, нанимать рабочих и охрану, продвигаться по служебной лестнице.

Игра Один дома сделана на основе одноименного фильма, где маленький мальчик остался один в большом доме. Игра представляет собой квест, где вы, играя за мальчика, должны из подручных предметов сделать ворами множество ловушек и препон и не попасться им в руки. У вас есть час на все приготовления.

Ралли. Вы когда-нибудь ездили на автомобиле Toyota? Теперь у вас есть такая виртуальная возможность. Для игры такого небольшого размера это вполне приличные гонки, где надо за минимальное время доехать до финиша. Управление очень простое (клавишами управления курсором), особенно если вы выберете ручную коробку передач и вам не надо будет думать, когда их переключать и на это отвлекаться.

Родительский ринг на тему «Нужна ли ребёнку страничка в социальной сети?».

(для родителей учащихся шестых классов)

Цели: помочь родителям сформировать представления о роли социальных сетей в жизни подростка.

Задачи:

1. Создать доброжелательную атмосферу в коллективе родителей.
2. Проинформировать родителей о возможном негативном влиянии социальных сетей на подростка.
3. Создать условия для самостоятельного анализа ситуации родителями.
4. Способствовать поиску способов снижения отрицательного влияния социальных сетей на подростка.

Категория участников: классный руководитель, педагог – психолог, родители.

Этапы:

1. Организационный. На данном этапе педагог организует среду, соответствующую целям собрания, организует взаимодействие с родителями для эффективной совместной работы (т.е. оформляет комнату, готовит необходимые материалы и оборудование, произносит вступительное слово, проводит игры на приветствие и раскрепощение участников).
2. Основной. На данном этапе педагог проводит основную работу по теме в виде упражнений, дискуссии, мини лекции.
3. Заключительный. На данном этапе подводятся итоги проделанной работы, оценивается её эффективность, участники высказывают свои пожелания на будущее.

Предварительная работа:

1. Беседа с детьми на тему «Интернет в нашей жизни» (Приложение 1)
2. Анкетирование детей (Приложение 2).

Материалы и оборудование:

1. Столы и стулья
2. Доска и мел
3. Сеть (например, рыболовная, или волейбольная сетка)

Ход собрания:

1. Вступительное слово ведущего.

«Здравствуйте, уважаемые родители! Тема нашего собрания «Нужна ли ребёнку страничка в социальных сетях?» У многих детей в возрасте 12 лет уже есть страничка в какой – либо социальной сети».

Педагог информирует родителей о результатах опроса детей.

2. Предмет-метафора «Сеть» (активизировать процессы мышления, подтолкнуть к рассуждениям)

Участники называют свои ассоциации с этим предметом. Можно задавать наводящие вопросы:

- для чего можно использовать сеть? (что-то или кого-то ловить, удерживать, переносить, просеивать)

- какие сети существуют в природе (паутина, вьющиеся растения и т.д.)

- почему сайты для общения (вконтакте, одноклассники, твиттер, инстаграм) называют сетями? В чём их сходство с реальной / материальной сетью? (сегменты связаны между собой, они «ловят» нас, и мы не можем от них оторваться даже для важных дел)

3. Дискуссия (активизировать обсуждение, выявить различные мнения участников)

«Как вы считаете, разрешать ли ребёнку создавать свою страничку в социальных сетях?»

Если есть желающие высказаться сразу, то нужно выслушать их (потом попросить ответить на этот вопрос остальных). Для активизации дискуссии можно задать дополнительные вопросы и попросить высказаться каждого по очереди, передавая друг другу мяч по кругу.

Дополнительные вопросы:

- запрещали ли вы ребёнку заводить свою страничку? как отреагировал на это ребёнок?

- знаете ли вы, какие фотографии на своей страничке размещает ребёнок, с кем общается посредством социальных сетей?

- одобряете ли вы то, как его страничка оформлена?

4. Ринг (создать условия для самостоятельного анализа сложных ситуаций, поиска выхода из них)

Далее родителям предлагается поучаствовать в родительском ринге, для чего необходимо сформировать две команды (в каждой команде может быть от 2 до 4 человек): в первой команде будут находиться родители, отрицательно относящиеся к детским страничкам в соцсетях, во второй – родители, относящиеся к этому положительно.

Эти две команды садятся за стол /стола напротив друг друга, остальные участники являются зрителями, которые также могут высказывать свои мнения.

Командам предъявляются различные педагогические ситуации (приложение 3). Каждая команда поочередно предлагает своё решение. Например, предъявляется первая ситуация, обе команды сначала совещаются между собой, затем высказывают своё мнение – как правильно поступить в данной ситуации.

Зрители, наблюдая за рингом, могут высказывать свои мнения, поддерживать одну или другую точку зрения.

5. Мини – лекция «Подростки в социальных сетях» (проинформировать родителей об особенностях общения подростков в социальных сетях)

Подростковый возраст – время общения, наибольшего стремления к получению одобрения со стороны сверстников и той группы, которая значима для подростка. Многие свои представления о социальных ролях и жизненных ценностях подростки получают именно посредством общения.

Они живут в мире различных ролей, предлагаемых многочисленными группами – семьёй, друзьями, социальными институтами. Современная интернет–среда позволяет подростку «прожить» те роли, которые в реальной жизни «сыграть» затруднительно, но сделать это необходимо, чтобы либо принять, либо отвергнуть те ценности, установки и идеалы, которые эта роль предполагает.

Именно в сетях отражаются реальные интересы современных подростков, идёт активный обмен информацией, так как там они не подконтрольны взрослым. А для многих из них социальные сети – необходимое условие жизни, школьники уже не представляют своё существование без Интернета.

Новизна и простота предоставляемых в глобальной сети возможностей совместно с полным ощущением «реальности» происходящего делают общение в сети необычайно привлекательным. Подобное увлечение различными социальными сетями, чатами, онлайн – играми и большое количество времени, проводимое в Интернете, может рано или поздно, приводить к интернет–зависимости, а также к формированию определённого рода сценариев межличностного взаимодействия (что говорит об эмоциональной неустойчивости подростка). Подростки, проводящие много времени в социальных интернет–сетях (более 4 часов) эмоционально отгораживаются от реального мира и чувства потери контакта с реальностью, что в целом можно истолковать как отсутствие или несформированность навыков межличностного общения и поведения при реальном взаимодействии с людьми. Деятельность педагога – психолога и родителей должна быть направлена к тому, чтобы подросток накапливал позитивный социальный опыт и содействовал его социализации и адаптации.

6. Подведение итогов. Педагог предлагает родителям оценить результаты /итоги собрания по 10-тибалльной системе.

Родители выставляют свой балл в таблице.

вопрос

Имена родителей

насколько интересной и актуальной была выбранная тема

насколько полученная информация была полезной

практическая значимость информации

изменения, которые произошли в сознании

Литература:

1. «О формировании идентичности подростков в социальных сетях» А.И. Нихотина // журнал Народное образование № 1, 2015г., стр. 178

2. URL: <http://my-madonna.ru/article/nuzhnyi-li-detyam-sotsialnyie-seti> [дата обращения: 8.04.2016г.]

3. URL: <http://ru.norton.com/the-talk/article> [дата обращения: 8.04.2016г.]

Приложение 1

**Беседа с детьми на тему:
«Интернет в нашей жизни»**

Цель: сформировать у детей установки на безопасное поведение в интернете.

Задачи:

1. Проинформировать детей об опасностях, которые могут их подстергать в интернете.
2. Побудить их к обсуждению темы социальных сетей.
3. Подвести детей к выводу о том, что их безопасность в интернете зависит от них самих.

Ход беседы:

Дети садятся в круг.

Для того чтобы дети активно участвовали в беседе, следует создать доброжелательную атмосферу, задавая вопросы, внимательно выслушать ответы всех желающих. Можно использовать мяч или мягкую игрушку, передавая которую дети будут передавать друг другу право высказаться (у кого в руках игрушка, тот и говорит, остальные внимательно слушают).

Вступительное слово педагога:

«В современном мире трудно представить себе жизнь без интернета. В интернет можно выйти с разнообразных устройств: с телефона, компьютера, планшета, ноутбука. И чаще всего, как показывают исследования в этой области, люди выходят в интернет с целью общения. То есть, большой популярностью пользуются социальные сети. Сегодня мы с вами поговорим об интернете и о социальных сетях – какую роль они играют в нашей жизни, что они значат для нас и какие опасности могут подстергать людей в интернете».

Вопросы для обсуждения:

1. Согласны ли вы с тем, что в настоящее время невозможно себе представить жизнь без интернета? Для чего можно использовать интернет?
2. Любите ли вы проводить время в интернете?
3. Какие веб-сайты считаются у вас крутыми или модными, почему?

Попросите детей рассказать, почему тот или иной сайт сейчас в моде. Также можно спросить, какие сайты, наоборот, не считаются крутыми и почему.

4. Что вы знаете о киберпреследовании?

Дети могут не знать этого слова, но наверняка знают, что это такое. Расскажите им, что вы читали или слышали истории о неприятных письмах, компрометирующих фотографиях или о том, что без согласия ребенка злоумышленники могут разослать какие-то его личные данные другим детям.

Спросите, не получали ли они когда-либо подозрительных фальшивых писем из социальных сетей, не видели ли каких-либо позорящих опросов об одноклассниках. Выясните, может быть, дети до сих пор получают такие материалы? Дети должны знать, что киберпреследование широко распространено, и рано или поздно им придется с ним столкнуться, даже если этого пока не произошло. Научите их правильно реагировать на такие ситуации (не отвечать на такие письма, но сохранять их, блокировать и обязательно сообщать маме, папе или другому близкому взрослому человеку).

5. Когда вы бываете в Интернете, попадается ли вам что-либо странное или смущающее вас?

Такой вопрос подводит к теме киберпреследования, случайного посещения порнографических или расистских сайтов, дает возможность обсудить странные вещи или события, которые могут происходить с соседями или одноклассниками. Суть в том, чтобы убедить детей, что, столкнувшись в сети с чем-то плохим, он в любой момент может прийти к вам или к родителям со своей проблемой, не опасаясь наказания. Ведь если ребенок активно пользуется Интернетом, то негативные ситуации практически неизбежны. Дети должны быть уверены, что всегда могут обратиться к вам за помощью и получить ее без лишних эмоций.

Правила безопасного поведения в интернете:

1. Нельзя оставлять в публичном доступе или отправлять при общении в сети контактную информацию;
2. Не соглашаться на уговоры незнакомых людей о личной встрече;

3. Не публиковать адрес своей электронной почты, что чревато большим количеством спама;
4. Не переходить по ссылкам в сообщениях от неизвестных адресатов;
5. Не переходить по ссылкам в сообщениях с чрезмерно заманчивыми предложениями (например, дешево или бесплатно «прокачать» игрового персонажа, получить в наследство \$1000000 от дальнего родственника и т.п.)

По окончании беседы проводится анонимное анкетирование.

Приложение 2.

Анкета для детей.

1. Зарегистрированы ли вы хотя бы в одной социальной сети?
 - а) да,
 - б) нет.
2. Где вы пользуетесь социальными сетями чаще всего (место)?
 - а) дома,
 - б) на уроке,
 - в) на перерыве в школе, по дороге домой, во время других дел и т.д.
3. Случалось ли такое, что вы не успевали выполнить важное задание (домашнюю работу, поручение) из-за долгого времяпрепровождения в сети?
 - а) часто,
 - б) иногда,
 - в) редко,
 - г) никогда.
4. Для чего вы, в основном, пользуетесь социальными сетями?
 - а) общение со знакомыми, с которыми можете видеться и видите в реальной жизни,
 - б) общение с людьми, с которыми вы не можете видеться в реальной жизни по каким-либо причинам,
 - в) поиск групп по интересам,
 - г) для новых знакомств,
 - д) другое (написать).
5. Считаете ли вы социальные сети всемирным злом, «наркотиком», «плохой» тенденцией?
 - а) да,
 - б) нет,
 - в) не знаю.
6. Влияет ли социальная сеть на ваши поступки в реальной жизни (отношение к людям, покупки, участие в митингах и т.д.)?
 - а) да,
 - б) нет,
 - в) не знаю.
7. Какие группы вам более интересны в социальной сети?
 - а) группы коллективов из реальной жизни,
 - б) клубы любителей...,
 - в) развлекательные группы,
 - г) группы брендов, которыми вы пользуетесь.
 - д) группы с философскими высказываниями

Приложение 3.

Педагогические ситуации:

1. Ребёнок, придя из школы, рассказывает родителям о том, что у его одноклассников есть странички в соц сетях, а у него ещё нет. Как реагировать родителям? Что ответить ребёнку?
2. Ребёнок ушёл гулять, забыв закрыть свою страничку. Что делать родителям? Просмотреть страничку ребёнка (родители должны контролировать ребёнка) или закрыть (у ребёнка должно быть личное пространство)? Если родители прочитали какую-то личную информацию и посчитали, что на эту тему нужно поговорить с ребёнком, то должны ли они рассказать ребёнку о том, что смотрели его страничку?
3. Ребёнок выкладывает в интернет личные (откровенные) фотографии (такие, которые неприемлемо демонстрировать малознакомым людям). Как реагировать родителям?

4. Ребёнок предлагает родителям добавить их к себе в друзья в социальной сети. Регистрироваться ли родителям там и общаться там со своим ребёнком (и почему)?
5. Родители подозревают, что в социальных сетях их ребёнок подвергается преследованию, но не знают этого наверняка, только догадываются. Как родители могут помочь своему ребёнку? Чем вообще могут помочь родители, узнав о таких проблемах ребёнка?
6. Ребёнок всё своё свободное время проводит, общаясь в соцсетях. Родители предлагают ему пойти в поход, выехать на природу и т.д., но он готов променять любые развлечения на интернет. Как реагировать родителям?

Устный журнал на тему «Компьютер в жизни подростка. Влияние на здоровье подростка»

(для родителей учащихся седьмых классов)

При правильном подходе к занятиям на компьютере можно извлечь максимум пользы для развития ребенка.

Б. Шлимович

Компьютер может быть не только другом, но и превратиться в злейшего врага, который мстит потерей здоровья и интеллекта.

Мнение врача

Цели:

- информирование родителей о существовании медико-психолого-педагогических проблем, связанных с повышенным интересом детей к взаимодействию с компьютером;
- побуждение родителей к осуществлению профилактики по предупреждению компьютерной зависимости.

Задачи:

1. Сформировать у родителей представления о негативном влиянии компьютерного общения на развитие личности и здоровья ребёнка среднего школьного возраста.
2. Расширить понимание важности поддержания эмоционального контакта с ребёнком во избежание развития у него компьютерной зависимости.
3. Предоставить родителям информацию о правильной организации работы детей на компьютере.

Категория участников: детский врач, педагог, педагог-психолог, родители.

Этапы проведения:

1. Организационный.

Учитель встречает родителей при входе в кабинет.

Во вступительном слове классный руководитель оглашает цели и задачи собрания, порядок совместной работы. Подчеркивает актуальность вопросов, представляет приглашенных. Уже в первые минуты собрания родители должны быть заинтересованы, мобилизованы и готовы к активному участию в собрании.

2. Основной.

Реализация главного замысла собрания. В этой части излагается наиболее важная информация, происходит ее коллективное обсуждение, совместный поиск путей и способов решения рассматриваемой проблемы. Предлагает ознакомиться с выставкой литературы.

3. Заключительный.

Итоги родительского собрания.

Предварительная работа:

1. Анкетирование родителей (приложение 1.)
2. Оформление выставки «Подросток и компьютер».

Материалы и оборудование:

1. Компьютер;
2. Проектор, экран;
3. Видеоролик;
4. Коробочка (перечница),
5. Электронная презентация ([скачать презентацию](#));
6. Книжная выставка «Подросток и компьютер»;
7. Памятки для родителей (приложение №3)
8. Комплекс упражнений за компьютером (приложение №2)

Ход собрания:

1. Вступительное слово классного руководителя. Слайд № 1

Добрый вечер, уважаемые родители, гости! Мы рады встрече с Вами. Спасибо, что Вы нашли время и пришли на родительское собрание, которое пройдет в форме устного журнала, на страницах которого мы затронем очень важную и актуальную тему: «Компьютер в жизни подростка и его влияние на здоровье».

Представление участников родительского собрания (классный руководитель, детский врач, психолог).

2. Ритуал приветствия (создание благоприятной эмоциональной атмосферы).

Педагог предлагает родителям, приветствуя всех, закончить фразу: «Никто из вас не знает, что я (или у меня)...».

3. Первая страница «Информационно - диагностическая» (классный руководитель)

Слайд №2

Компьютеры за пару последних десятилетий по-настоящему захватили мир. Мерцающие экраны телевизоров, компьютеров, ноутбуков, телефонов и планшетов окружают нас повсюду – это реалии, и от них даже при всем желании никуда не деться. В непростом положении оказались современные родители: к стандартной проблеме «отцов и детей» прибавилось абсолютное непонимание мира, в котором живут современные подростки. Да, они так же общаются, ходят в школу, и всё же – они кардинально другие. Больше знают, и их осведомленность в некоторых вопросах порой даже пугает. Меньше гуляют и почти не читают книги. Зачем? Для общения есть социальные сети, а ответ на любой вопрос дадут поисковики. Многие родители не видят ничего плохого в том, что их дети проводят много времени у компьютера. Считая этот вид досуга интеллектуальным и полезным, они беспокоятся лишь о нарушении осанки детей или зрения. Однако чрезмерное увлечение, например, компьютерными играми сказывается не только на физическом здоровье ребенка, но и на его психике. У ребёнка появляется компьютерная зависимость. Как понять своего ребенка, так внезапно ставшего подростком? Где грань между действительно необходимым и опасным количеством времени, которое занимает компьютер в его жизни? На эти и другие вопросы, волнующие родителей детей-подростков, мы и постараемся ответить сегодня.

4. Но прежде чем начать разговор о роли компьютера в жизни наших детей, предлагаем подвести итоги анкетирования родителей (приложение № 1)

Если на большинство вопросов вы ответили «да», есть повод бить тревогу! Так что же необходимо знать родителям, чтобы правильно организовать общение ребёнка с компьютером? Надеемся, что сегодня вы найдете ответы на все свои вопросы.

5. Вторая страница «Здоровьесберегающая» (детский врач)

В современном мире трудно найти ребенка, не интересующегося компьютером. Наверное, так же трудно найти родителя, которого не беспокоила бы чрезмерная увлеченность ребенка компьютерными играми. Безусловно, компьютеры используются сейчас в самых разных отраслях науки, техники и даже искусства. В то же время, просиживая часами за монитором, ребенок не только, упускает шансы пообщаться с друзьями, заняться спортом, просто побегать во дворе на свежем воздухе, но и губит свое физическое и психическое здоровье. Медики бьют тревогу, ведь подвергаются реальному риску органы зрения, двигательный аппарат, органы желудочно-кишечного тракта.

Слайд № 3

Нагрузка на зрение.

Это первый и самый главный фактор. Именно из-за нее через непродолжительное время у ребенка возникают головная боль и головокружение. Если работать на компьютере достаточно долго, то зрительное переутомление может привести к устойчивому снижению остроты зрения. Влияющие факторы здесь: качество монитора, содержание изображения и время работы за монитором. Вот что рассказала заведующая отделом НИИ гигиены и охраны здоровья детей и подростков Научного центра здоровья РАМН Марина Степанова: «В первую очередь страдает зрение... Риск появления или прогрессирования уже имеющейся близорукости возрастает. У ребенка может возникнуть компьютерный зрительный синдром, напоминающий конъюнктивит: глаза краснеют, и ощущение такое, как будто в них насыпали песок. При грамотной постановке дела нагрузка на зрение от компьютера может быть значительно снижена.

По этой причине через непродолжительное время у ребенка могут возникнуть головная боль и головокружение. Если работать на компьютере достаточно долго, то зрительное переутомление может привести к устойчивому снижению остроты зрения (это зависит от качества монитора, содержания изображения и времени работы за монитором). Статистика Министерства здравоохранения в РФ показывает, что более 1 миллиона юных граждан страдают от различных заболеваний органов зрения: гиперметропии (дальнозоркости), миопии (близорукости), астигматизм, косоглазие и т.д.

При грамотной постановке дела нагрузка на зрение от компьютера может быть значительно снижена.

Основные условия правильной работы на компьютере:

В век технического прогресса от компьютеров никуда не денешься, но родители должны знать, что ребенок в возрасте 7-9 лет не должен просиживать перед экраном более 1 часа, а подростки до 15 лет - более 1,5-2 часов. А взрослым надо помнить о пользе 15-минутных перерывов каждый час работы. Затем необходимо отвлечься, сменить род деятельности. Это необходимые санитарные нормы. Объясните ребенку, что все игры на компьютере основаны на скорости и точности, а не на продолжительности. Помимо вреда для нервной системы подобное "упорство" может привести к ослаблению зрения.

Рекомендации:

- необходимо правильно организовать освещение компьютерного стола, солнечный свет не должен попадать на монитор, так как блики на экране способствуют утомлению глаз.
- следить за чистотой экрана и настройками монитора (яркость, контрастность и т.д.).
- подобрать стол и стул, которые позволяют соблюдать оптимальное расстояние от экрана до глаз (50-70см).
- нельзя работать за компьютером в темноте.
- если есть проблемы со зрением, то садиться за монитор можно только в очках.

Слайд № 4

Практическое упражнение с родителями. Врач знакомит родителей с комплексом упражнений для глаз.

Слайд № 5

Заболевания позвоночника

Но длительное прибивание за компьютер может повлиять не только на зрение. Так неправильная позиция за рабочим местом — это основная причина развития заболеваний позвоночника.

Существует печальная статистика болезней позвоночника, затрагивающая детское население, ведь именно если с детства начинаются проблемы с позвоночником, которые если, вовремя не заметив и не вылечив, впоследствии приводят к тяжелым нарушениям. Примерно у 70% детей имеются нарушения осанки, а у 10% – сколиоз, или боковое искривление позвоночника.

При работе за компьютером мы сидим в расслабленной позе, и она в последствие является вынужденной и мало приятной. Это может стать причиной нарушений осанки или искривления позвоночника. Наиболее подвержены этому заболеванию дети, у которых искривление позвоночника проходит по типу сколиоза, то есть искривления позвоночного столба в сторону.

Слайд № 6

Для профилактики заболевания опорно-двигательного аппарата следует пользоваться простыми правилами:

- Сидеть нужно прямо, спину держать ровно, корпус должен быть развернут к экрану компьютера.
- Ноги не скрещивайте, ставьте обе ступни твердо на пол или на подножку. Поясница слегка выгнута и опирается на спинку кресла.
- Плечи расслаблены, руки на столе или мыши, пальцы не должны быть скованными. Локти согнуты и находятся примерно в 3 см от корпуса.
- Голову нужно держать прямо, по желанию - с небольшим наклоном вперед.

Если соблюдать все перечисленные правила около 3 месяцев, то в дальнейшем вырабатывается здоровая привычка правильно сидеть за столом.

Далее родителям предлагается выполнить практические упражнения приложение № 2)

Также очень важно для уменьшения влияния неудобной позы правильно подобрать мебель, которая поможет сохранить правильное положение тела при работе за компьютером и уменьшить нагрузку. Кресло должно быть на роликах, с регулируемой высотой сиденья и спинкой, без подлокотников, вращающееся вокруг своей оси. Стол должен иметь специальную выдвижную доску для клавиатуры.

Излучение.

То, что называется радиацией (гамма-лучи и нейтроны), монитор вообще не производит. Но потенциал между экраном дисплея и лицом сидящего перед ним человека разгоняет пылинки до огромных скоростей. Необходимо постоянно снижать количество пыли в помещении посредством влажной уборки.

Обобщение: Интерес детей к компьютеру огромен, и нужно направить его в нужное русло. Очень важно своевременно выявить и предотвратить неблагоприятное влияние компьютера на здоровье детей и подростков.

6. Третья страница «Педагогическая» (классный руководитель)

Слайд № 7

В наше время, компьютер играет огромную роль в жизни человечества. И современное школьное образование невозможно представить без использования компьютеров. Необходимость овладения компьютерной грамотой очевидна, достоинства ИКТ в обучении не вызывают сомнений.

Учеба с помощью компьютера — это:

- Написание текстов и упражнений.
- Составление таблиц и диаграмм.
- Сканирование текстов, рисунков для подготовки уроков.
- Использование учебных дисков по различным предметам для расширения своих знаний и кругозора.
- Использование компьютерного лексикона и словарей для выполнения домашних заданий.
- Возможность эстетичного оформления сочинений, научных работ, докладов, рефератов.
- Возможность поиска информации по определенной учебной теме.
- Возможность участия в олимпиадах различного уровня.

Компьютер дает школьнику возможность:

- находить себе друзей, единомышленников в различных странах, городах и поселках;
- бесплатно заказывать необходимые материалы для удовлетворения собственных знаний и интересов;
- посылать и получать электронные письма, развивать в себе умения писать письма.
- Но не все так радужно.

Наряду с огромной пользой, которая неоспорима, нельзя исключать и негативное влияние компьютера на детей. Слайд № 8

Бесконтрольное количество времени, проводимого у монитора, имеет следующие минусы:

Проблемы с учебой, трата всего свободного времени на компьютер .

Компьютер очень затягивает, а уж молодых людей с несформированной психикой – тем более. Результатом становится желание проводить у монитора всё больше и больше времени, отсутствие интереса и мотивации к учебе.

Проблемы с концентрацией внимания. Частая смена ярких картинок на экране монитора вполне ожидаемо вызывает рассеянность и ухудшение способности сконцентрироваться на каком-либо виде деятельности. Причем неважно, о ком идет речь – дошкольнике, школьнике или даже студенте.

Риск возникновения игромании или интернет-зависимости. Чем раньше у ребенка появляется компьютер, телефон или планшет, тем больше вероятность привыкания и формирования устойчивости привязанности к электронным гаджетам. Наиболее тяжелые формы зависимости могут даже потребовать специализированного лечения.

Снижение эмоциональности, стандартизация мышления. Компьютер при всей сложности своего устройства – машина. Он выдает человеку четкие, логичные и отнюдь не творческие решения. Ни одна игра, никакое общение в соц.сетях не может передать всех тонкостей, свойственных многогранности мира и личности человека.

Обобщение: Компьютер должен стать для ребенка равноправным партнером, способным очень тонко реагировать на все его действия и запросы. Быть для ребенка терпеливым учителем, мудрым наставником, помощником в учебе, а в дальнейшем и в работе.

7. Педагогическая игра «Острое блюдо» (стимулирование мыслительной деятельности родителей, повышение родительской компетентности).

Классный руководитель предлагает родителям написать свои вопросы по данной проблеме. Далее они складываются в коробочку (перечницу), которая передается родителями по кругу под музыку. Тот, на ком музыка остановилась, отвечает на вопрос.

8. Четвёртая страница «Психолого - педагогическая» (выступление педагога - психолога)

Слайд № 9

Занятия на компьютере требуют не меньшей сосредоточенности, чем вождение автомобиля. Игры требуют огромного напряжения. Работа за компьютером – это чисто интеллектуальный труд. И потому основная часть нагрузки приходится на нервную систему, а именно на головной мозг. Для детей и подростков длительное сидение за компьютером может привести к перенапряжению нервной системы, нарушению сна, ухудшению самочувствия, может стать причиной головных болей. Степень утомления детей в процессе компьютерных занятий во многом зависит не только от продолжительности, но и от их содержания. Считается, что наиболее утомительны для детей это компьютерные игры, рассчитанные на быстроту реакции, военизированные остросюжетные игры – так называемые «стрелялки», «убивалки», «догонялки». Такие компьютерные игры провоцируют у юных пользователей агрессивное поведение, создают культ насилия и войны. Психологи и учителя предупреждают о «наркотизирующем», затягивающем влиянии подобных игр, о возможности агрессивного и безжалостного поведения ребенка под их воздействием.

Подростки, обладающие «пограничной» психикой, наиболее восприимчивы к разного рода воздействиям и зависимостям. В группе риска – подростки, имеющие сложности в реальном общении. Ваш ребенок застенчив или, напротив, дерзок и находится со сверстниками в состоянии постоянной «холодной войны»? Тогда компьютер может стать для него главным способом коммуникации с окружающим миром. Компьютерная зависимость пагубно влияет на психику ребенка, это серьезная опасность, если ее процессы вовремя не остановить, впоследствии могут возникнуть масса проблем, от которых избавиться поможет только психотерапевт. Как правило, родители замечают это поздно, начинают кричать, угрожать, наказывать ребенка, который в ответ реагирует агрессией, истерикой или замыкается в себе.

Негативную картину дополняет появление психологической зависимости, которая выражается в следующих патологических симптомах: у ребенка развивается чувство мнимого превосходства над окружающими, теряется способность переключаться на другие развлечения, обнаруживается бедность эмоциональной сферы. В качестве негативных последствий выделяются также сужение круга интересов ребенка, уход от реальности к созданию собственного «виртуального» мира. По этой причине родителю необходимо проанализировать содержание имеющихся компьютерных игр своего ребенка.

9. Педагог – психолог предлагает вопросы для обсуждения:

Слайд № 10

1. Что дает та или иная игра моему ребёнку?
2. Какие качества она помогает развивать в нём?
3. Не дает ли игра опасную информацию?
4. Не формирует ли она негативный стиль поведения?

Педагог-психолог обобщает ответы родителей.

Слайд № 11

Когда надо бить тревогу

Тревогу пора начинать бить, когда ситуация выходит из-под контроля не только родителей, но и самого ребенка, когда имеют место такие симптомы компьютерной зависимости:

- ребенок не может по собственной воле покинуть игру;
- пренебрегает друзьями, родными, близкими;
- появляются проблемы в учебе;
- пренебрегает соблюдением правил личной гигиены;
- появляются расстройства сна.

Допустим, что вы все хорошо обдумали и выбрали стратегию помощи ребенку. Но как поступить с «железным другом» во время постепенного выполнения намеченных планов? Помните, что любые резкие перемены в нашей жизни приводят к стрессам. А если ребенок действительно стал компьютероманом, то, запретив ему привычные игры, вы сломаете весь образ жизни ребенка! Такое грубое воздействие, скорее всего, вызовет у подростка протестные реакции, и все, что вы ему предлагаете взамен, будет отвергнуто. Поэтому самый верный путь – вносить постепенные изменения в окружающую действительность, давая ребенку возможность привыкнуть к ним и понять их преимущества. Таким образом, вы шаг за шагом восстановите свои отношения и возможность влиять на жизнь сына или дочери.

10. Просмотр видеоролика о влиянии компьютера на ребенка.

Обсуждение. Обмен опытом посредством памяток «Как не допустить зависимость от компьютера?» Педагог - психолог предлагает родителям выбрать из памятки, те советы и рекомендации, которые они уже применяют в воспитании, а также те которые они возьмут себе на заметку (приложение № 3).

11. Пятая страница «Литературная» (классный руководитель)

Завершая собрание, в помощь родителям, классный руководитель проводит обзор новинок психолого-педагогической литературы и периодической печати.

Обобщение

О влиянии компьютера на человека, а в особенности, на неокрепшую психику подростка говорить можно много. Но нельзя и отрицать тот факт, что современные технологии стали по-настоящему незаменимы, и пути назад у нас нет. Другой вопрос, как мы и наши дети будем использовать достижения современной цивилизации – себе во благо или же напротив, превращаясь в придаток умной машины.

Любите своего ребенка, дарите ему свое время и внимание, подавайте положительный пример, живя активно и весело – и тогда компьютер в вашем доме не станет камнем преткновения. Желаем вашим детям-подросткам яркой юности, в которой живое общение будет всегда преобладать над получаемым через экран монитора!

12. Подведение итогов родительского собрания.

В конце собрания родители делятся своими впечатлениями и мыслями.

Предлагаемые вопросы:

- что было для вас новым и интересным, а что уже знакомым?
- какая информация заставила задуматься и пересмотреть свои взгляды?
- какие практические рекомендации будете применять?
- о чем еще вы бы хотели узнать в следующий раз?

Слайд № 12.

В результате обмена мнениями, родители определяют первоочередные меры по предупреждению возникновения компьютерной зависимости и сохранению здоровья детей.

Далее педагог подводит родителей к продолжению сотрудничества родителей и педагогов.

Литература:

1. Гордеева А.В. Увлеченность компьютерными играми: психологический аспект. – 2004.
2. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер. - М.:ВАКО, 2007.
3. Кучма В.Р. Гигиеническая безопасность использования компьютеров в обучении детей и подростков. – М.: Просвещение, 2013 (Работаем по новым стандартам).
4. Платонов А.П. Дети, Сеть и родители. Мир компьютеров.- №3.- 2004
5. <http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=701478>
6. <http://lovingmama.ru/article/708-podrostok-i-kompyuter>
7. <http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=701478>

Приложение №1

Анкета для родителей.

Уважаемые родители! Ответьте, пожалуйста, на вопросы:

1. Есть ли компьютер в вашем доме?
2. Много ли времени проводит ваш ребенок за компьютером?
3. Много ли игр установлено на вашем компьютере?
4. Предпочитает ли ваш ребенок просиживание за компьютером играм / общению с друзьями на свежем воздухе?
5. Раздражается ли ваш ребенок, когда вы по каким-либо причинам не разрешаете ему включать компьютер?
6. Стал ли ваш ребенок более замкнут?
7. Проявляются ли какие-либо проблемы со здоровьем вашего ребенка, причиной которых может быть компьютер: снижение зрения, искривление осанки, плохой аппетит, бледность, головные боли.

Приложение № 2

ГИМНАСТИКА ЗА КОМПЬЮТЕРОМ

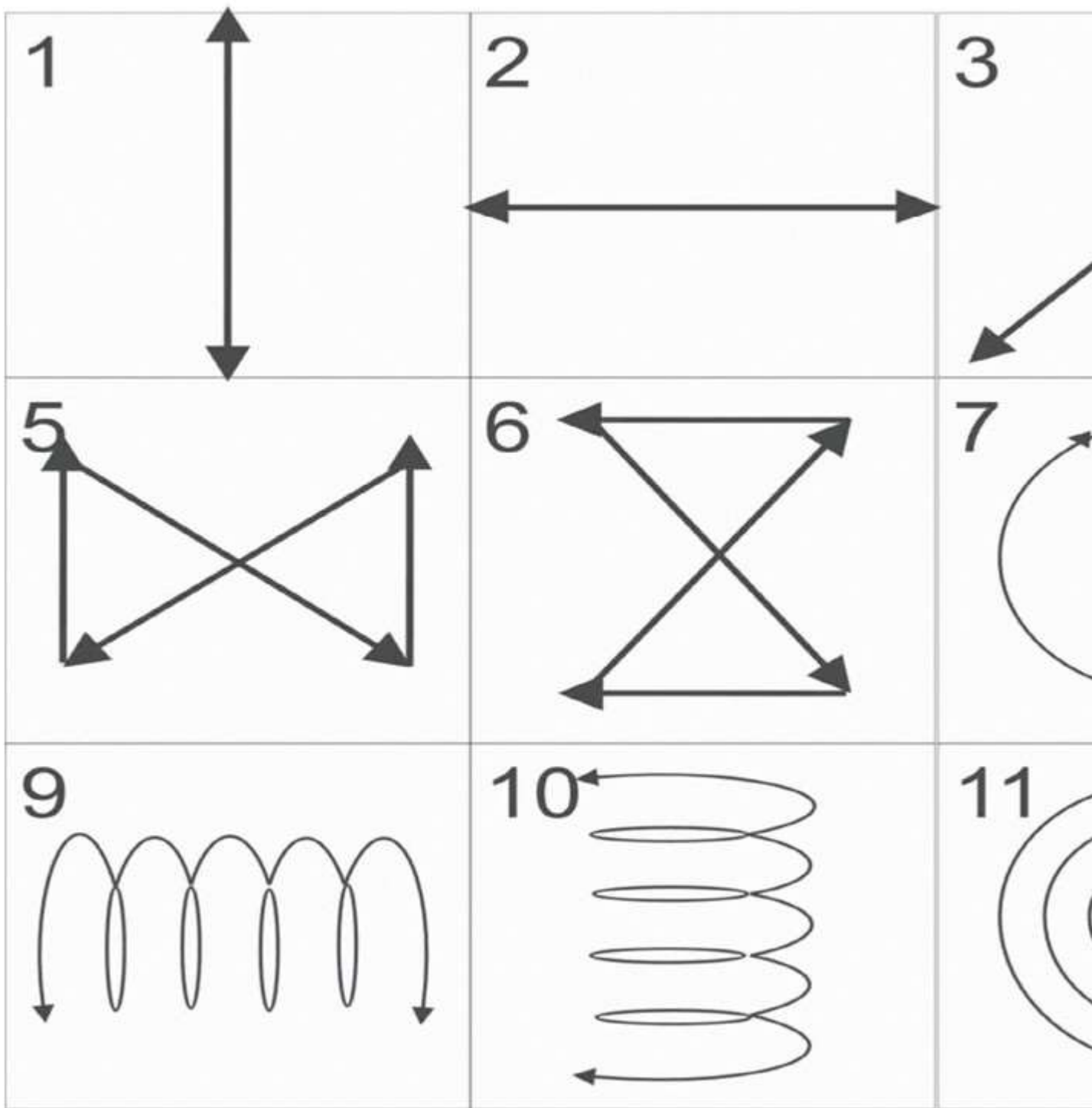
Комплекс упражнений для рук и плечевого пояса

1. Поднять плечи, опустить плечи. Повторить 6-8 раз. Расслабить плечи.
2. Руки согнуть перед грудью. На счет 1-2 - пружинящие рывки назад согнутыми руками, на счет 3-4 - то же, но прямыми. Повторить 4-6 раз. Расслабить плечи.
3. Ноги врозь. На счет 1-4 - последовательные круговые движения руками назад; 5-8 - вперед. Руки не напрягать, туловище не поворачивать. Повторить 4-6 раз. Расслабиться.
4. Руки вперед. На счет 1-2 - ладони вниз, 3-4 - ладони вверх. Повторить 4-6 раз. Расслабиться.
5. На счет 1 махом развести руки в стороны, слегка прогнуться. На счет 2. расслабляя мышцы плеч, уронить руки и приподнять их скрестно перед грудью. Повторить 6-8 раз.

Комплекс упражнений для туловища и ног

1. На счет 1-2 - шаг влево, руки к плечам, прогнуться. На счет 3-4 - то же, но в другую сторону. Повторить 6-8 раз.
2. Ноги врозь, руки за голову. На счет 1- резкий поворот налево, на счет 2 - направо. Повторить 6-8 раз.
3. Ноги врозь, руки на поясе. На счет 1-2 - наклон туловища налево, 3-4 - направо. Повторить 6-8 раз.
4. Ноги врозь, руки на поясе. На счет 1-2 - прогнуться назад, 3-4 - наклониться вперед. Повторить 4-6 раз.
5. Ноги врозь, руки в стороны. На счет 1-2 - резкий поворот направо, 3-4 - налево. Повторить 4-6 раз.

Комплекс упражнений для глаз



Приложение № 3

Памятка

«Как не допустить зависимость от компьютера?»

- Обеспечьте разнообразную занятость ребенка (кружки, широкие интересы).
- Приобщайте к домашним обязанностям..
- Ежедневно общайтесь с ребенком, будьте в курсе возникающих у него событий: радостей и огорчений, проблем и достижений.
- Расширяйте кругозор ребенка любыми доступными средствами: рассказами, чтением, поездками, экскурсиями и пр.

- Обязательно поощряйте любые его успехи в «реальной жизни» - в учебе в творчестве, в спорте...
- Познакомьте ребенка с временными нормами работы за компьютером.
- Осуществляйте цензуру компьютерных игр и программ.
- Оберегайте психику ребенка от воздействия жестоких сцен в играх (если ребенок все же очень увлечен именно «стрелялками», нужно стараться отвлечь от таких игр, найдя другое интересное занятие, или хотя бы договорится о сокращении времени, проводимого за этими играми);
- Обращайте внимание на возможностях компьютера (компьютер не только для игр и развлечений, использование текстовых и графических редакторов, электронных таблиц и других подобных программ приносит много пользы);
- Не разрешайте выходить в Интернет бесконтрольно. Установите программу для ограничения времени работы на компьютере детей и подростков, которая позволяет создавать расписание работы ребенка за компьютером и автоматически контролировать его соблюдение, запрещать запуск нежелательных игр и программ, блокировать доступ к нежелательным сайтам в Интернете.
- Выработайте вместе с ребенком запрет на вхождение определенной информации.
- Используйте компьютер в познавательных и образовательных целях.
- Сами не нарушайте правила, которые устанавливаете для ребенка (с учетом своих норм, естественно).
- Ребёнку необходимо быть востребованным, он должен чувствовать свою значимость, ощущать любовь близких людей (если ребенок «уходит» в виртуальный мир, значит, ему чего-то не хватает в окружающей действительности). В жизни должно быть больше «живого» искреннего общения, нужно общаться, обращать внимание на то, чем он занимается и что его волнует.
- Если вы склоняетесь к тому, что за зависимостью от компьютера стоит неумение ребенка- подростка общаться, помогите ему приобрести этот навык (чаще берите в гости, приглашайте других детей к себе, при этом позаботьтесь об их совместной деятельности, запишите в новые кружки, секции, где, может быть, другие ученики больше схожи с вашим ребенком по интересам и т. п.)
- Если считаете, что главная причина - потребность чувствовать успех, помогите подростку добиться реальных достижений, научите его видеть эти достижения, даже если они совсем маленькие.

Организационно – деятельностная (деловая) игра для родителей

на тему: «Что ищет подросток в интернете?»

(для родителей учащихся восьмых классов)

Цели: сформировать у родителей представления о потребностях и эмоциональных проблемах подростка, психологическую установку на снижение отрицательного воздействия интернета на подростка.

Задачи:

1. Создать доброжелательную атмосферу в коллективе родителей.
2. Проинформировать родителей о негативном влиянии интернета на подростка, помочь родителям уберечь ребёнка от опасностей, которые подстерегают его в сети.
3. Создать условия для самостоятельного анализа ситуации родителями, показать родителям, что подросток в сети ищет то, чего не хватает в жизни.
4. Способствовать формированию у родителей мотивации к большему вовлечению в жизнь подростка.

Категория участников: классный руководитель, родители.

Этапы:

1. Организационный. На данном этапе педагог организует среду, соответствующую целям собрания, организует взаимодействие с родителями для эффективной совместной работы (т.е. оформляет комнату, готовит необходимые материалы и оборудование, произносит вступительное слово, проводит игры на приветствие и раскрепощение участников).
2. Основной. На данном этапе педагог проводит основную работу по теме в виде игр, упражнений, беседы.
3. Заключительный. На данном этапе подводятся итоги проделанной работы, оценивается её эффективность, участники высказывают свои пожелания на будущее.

Предварительная работа:

1. Анкетирование учащихся (Приложение 1.)
2. Информирование родителей о форме проведения родительского собрания.

Материалы и оборудование:

1. Стулья по количеству участников
2. Доска и мел
3. Видеосюжет «Интервью с подростками» (Видео ролик можно найти на сайте youtube.com, набрав в поиске «Что значит интернет для подростка»)
4. Видеопроектор, экран.
5. Заготовка для «ромашки»: лепестки и сердцевина.

Ход собрания:

1. Педагог предлагает начать собрание с просмотра видео сюжета «Интервью с подростками» (дать представление о том, для чего подростки используют интернет).

Затем педагог озвучивает результаты анкетирования, проведённого с детьми.

2. Упражнение «Ромашка» (дать родителям возможность поделиться своими мнениями). Предлагается ответить на вопрос «Для чего может использоваться интернет?» Родители по очереди отвечают на этот вопрос, а педагог записывает ответы на «лепестках», которые прикрепляет к сердцевине. Затем, лепестки с наиболее часто используемыми функциями, помечаются (например, наклейками). По окончании данного упражнения делается вывод о том, что возможности интернета очень велики, но используются далеко не все из них и не самые полезные (как детьми, так и их родителями). Так, например, редко используется возможность обучения с помощью онлайн курсов, другие познавательные возможности. Чаще интернет используют для развлечения.

3. Игра «Отцы и дети» (способствовать стремлению родителей понять своего ребёнка; помочь найти способы реализации потребностей ребёнка)

Все участники делятся на две группы – одна группа исполняет роль родителей, другая – роль детей. Каждый участник из группы «детей» придумывает себе любимое занятие в интернете и рассказывает о нём. Участники из группы «родителей» и педагог задают уточняющие вопросы:

- Что вам нравится в этом занятии?
- Когда / в каких ситуациях / после каких ситуаций вы больше всего любите посещать интернет?
- На что согласились бы променять это занятие?

- Почему для этих целей выбрана виртуальная реальность, а не реальная жизнь (ведь и общаться, играть и т.д. можно не только посредством компьютера)

Например, первый участник начинает свой рассказ: «В интернете я люблю общаться с ребятами. Мы переписываемся, обмениваемся фотографиями...», или: «Я играю в онлайн – игры» (желательно, чтобы участники не повторялись, и каждый придумал себе уникальное увлечение). Необходимо выслушать каждого «ребёнка». Затем каждый «родитель» высказывает предложение, как можно содействовать тому, чтобы потребности ребёнка удовлетворялись в реальной жизни.

Например, ребёнку, который любит «тролить» (провоцировать, высмеивать, разжигать конфликты) явно хочется выплеснуть свою агрессию на других людей. Можно предложить ему заняться спортом, научить его конструктивным способам выражения эмоций, способствовать повышению его самооценки и т.д..

В конце этой игры делается вывод о том, что ребёнок ищет в интернете то, чего ему не хватает в реальности. И уберечь его от опасностей сети можно, предоставив ему возможность удовлетворения его потребностей.

4. Игра «Советы» (обмен опытом, предоставление ответов на конкретные вопросы)

Все участники сидят в кругу. Каждый участник пишет на отдельном листочке свой вопрос, который интересует лично его (в рамках данной темы). Затем каждый передаёт свой листок своему соседу слева и получает листок с вопросом от соседа справа, отвечает на вопрос (написанный на этом листке) парой фраз. Затем снова участники таким же способом меняются листочками и также отвечают на вопросы. Так продолжается, пока к каждому участнику не вернётся листок с его вопросом. Таким образом, получается, что каждый получает на свой вопрос столько ответов, сколько присутствует участников игры. Затем автор вопроса выбирает наиболее понравившийся совет (или несколько советов) и озвучивает его. Этот совет обсуждается, педагог помогает определить, насколько целесообразно применять данную рекомендацию, каким образом это сделать.

5. Упражнение «Голос благодарности» (завершение встречи в положительном эмоциональном состоянии)

Участники сидят в кругу. Каждый (по очереди) бросает мяч тому, кто сегодня в чём то помог ему, со словами «Спасибо тебе за то, что ты сегодня помог мне в том-то / поднял мне настроение / под-сказал / поддержал и т.д.»

Педагогу на заметку

Возрастных ограничений в отношении пользования соцсетями, создания аккаунтов, почтовых ящиков российское законодательство не содержит, хотя законодатели проявили инициативу. Проблема в том, что отследить, какого возраста человек создаёт аккаунт, в настоящее время невозможно – пользователь может внести в анкету любую информацию.

Пункт 1 ст.63 Семейного кодекса РФ от 29.12.1995 № 223 – ФЗ: «Родители несут ответственность за воспитание и развитие своих детей. Они обязаны заботиться о здоровье, физическом, психическом, духовном и нравственном развитии своих детей. Родители, осуществляющие родительские права в ущерб правам и интересам детей, несут ответственность в установленном законом порядке»

Сетевые игры.

Здесь можно получать опыт успешности и контроля над своими успехами: ещё одна миссия выполнена, ещё один город захвачен, набрано впечатляющее количество очков!.. Человек счастлив, потому что справляется, наконец, он успешен! Многие игры синхронизированы с социальными сетями или являются приложением к ним. Играя, подросток может соревноваться со сверстниками, получая таким образом суррогат общения и приобретая в их глазах некий виртуальный статус. Подобная игровая зависимость основана на бегстве от реальности. Например, на уроках физкультуры подростка никто не берёт в свою команду, зато в виртуальном пространстве он лучший игрок.

Обычно такая зависимость формируется, когда доступ подростка к компьютеру неограничен на фоне скудного досуга и отсутствия физической нагрузки. Другими словами, родителям эта ситуация достаточно удобна, ведь компьютер – хорошая няня: дитя сидит тихо, не ходит по тёмным дворам, не курит и не пьёт. Хорошей профилактикой является отсутствие свободного времени и сил на то, чтобы подолгу сидеть в Интернете. Если подросток занимается спортом, посещает ху-

дожественную или музыкальную школу, ходит в походы, запускает воздушных змеев и занимается чем-то ещё, ему есть что противопоставить виртуальным победам.

Группы самоубийц.

В Интернете подросток может получить поддержку и понимание, когда жизнь надоела, родители не понимают, возлюбленный (возлюбленная) ушёл (ушла) к другой (другому), контрольная написана на двойку, а модель мобильного телефона устарела.

Подростки нередко обмениваются друг с другом информацией о том, как можно уйти из жизни, общаются на темы, связанные со смертью, выкладывают фото порезов, планируют групповые самоубийства... Подростки заигрывают с темой смерти, фантазируют по поводу горькой утраты, которую мир переживает после их ухода. Эмоциональная нестабильность создаёт прекрасную почву для суицидальных мыслей и самоповреждающего поведения, основным мотивом которого является желание почувствовать себя «живым». Через боль и страх смерти подросток «стряхивает» с себя подавленность и выбирается из эмоциональной ямы, в которой очутился вследствие какого-либо происшествия. Но некоторые из них заигрываются и начинают практиковать самоповреждающее поведение каждый раз, когда им грустно, когда наступает ощущение одиночества и пустоты.

В этом содержится не только призыв обратить на себя внимание и предложить помощь, но и потребность подростка ощутить себя живым, настоящим, ценным. Обнаружив, что их ребёнок проводит время в такой группе, родители пугаются. При этом они нередко обращаются к помощи психиатров и даже помещают подростка в клинику, в то время как для него это является лишь подтверждением того, что он одинок и никем не понят. Возможно, лучшей стратегией было бы обращение к подростковому психотерапевту, который способен обсудить и разделить с ребёнком ощущение одиночества, беспомощности, непонимания.

Преследование в сети.

Ни для кого из специалистов не новость, что подростковое сообщество необыкновенно жестоко. Если в прежние времена основным оружием был бойкот, то теперь на помощь приходит интернет: анонимные угрозы в Сети, размещение фотографий и компрометирующего видео, публикация сплетен... в Сети у подростка развязаны руки – он позволяет себе агрессивные высказывания в адрес сверстников и старших по возрасту. Кажущаяся анонимность становится возможностью по-быть образе взрослого, примерить на себя воображаемую маску супергероя, пережить момент всемогущества и грандиозности.

Чтобы помочь подростку, которого преследуют в Сети, нужно обсудить эту ситуацию с родителями и в полиции. Заявление о преследовании, поддержанное сохранёнными скриншотами переписки в Сети, должно одновременно оказаться в полиции, на столе директора и у родителей преследователей. Ситуацию должны разбирать взрослые. Родителям необходимо предупредить ребёнка о том, что он обязательно должен сообщить им, если его начнут травить в сети, шантажировать каким-либо компрометирующим материалом. Например, лучше быть один раз наказанным за курение за школой, снятую кем-то из сверстников на камеру, чем попасть в ситуацию, угрожающую жизни.

Что бы ни происходило, у ребёнка должна быть уверенность в том, что родители всегда защитят его. Кроме того, среди школьных педагогов кто-то должен выступать в качестве посредника между родителями и подростком, если у него не хватает решимости сказать им о происходящем.

Альтернативные образы.

Как уже было отмечено, подростку приходится выстраивать свой новый образ, определяться с ценностями и смыслом, искать увлечения. Иногда он экспериментирует с образами в интернете, заводя аккаунты от имени вымышленных персонажей. С одной стороны, это отвечает потребностям подростка, с другой – ему может быть трудно ориентироваться и удерживаться в границах норм поведения, поскольку в этом возрасте вообще трудно удерживаться в каких-либо границах. Вымышленные персонажи могут «расшатывать», в них легко заиграться, убежав от действительности.

Если родители давят на ребёнка, требуя послушания и отличной учёбы, альтернативный сетевой персонаж может стать сосредоточием напряжения, агрессии, злости и отвращения по отношению к ним и жизни в целом. Чем больше времени подросток проводит в роли такого персонажа, прорабатывая образ и наполняя содержанием его социальные контакты, тем труднее ему уна практике

выражать напряжение, злость, отстаивать себя, заявлять о своих потребностях и говорить о чувствах. В данной ситуации помочь подростку адаптироваться в окружающей среде, выстроить взаимоотношения с реальными людьми и справиться со своими переживаниями может детский психотерапевт.

Рекомендации родителям:

1. Хорошо, если у подростка есть возможность вести бумажный дневник и быть уверенным в том, что его никто не читает. В интернете он нередко пытается создать себе личное пространство, защищённое от вторжения родителей. Подарив ребёнку коробочку с замком для дневника, можно сделать важный шаг на пути к завоеванию его доверия.
2. Важно, чтобы подростку было разрешено приводить домой друзей. Так родители смогут снять тревогу по поводу компании, в которой он проводит время.
3. Полезно ввести дома «комендантский час» в отношении интернета. Например, в 23:00 отключать роутер, чтобы подросток не мог находиться в сети. Оставаясь по вечерам наедине с самим собой, он становится особенно уязвимым.
4. Агрессивный подросток, который преследует в Сети сверстника, должен быть наказан. Нельзя закрывать глаза на такое поведение.

Литература:

1. «Что предлагает подростку интернет» И.С. Адмиральская // Журнал Справочник педагога – психолога № 10, 2014г., стр. 28
2. URL: <http://mirrosta.ru> [дата обращения: 22.03.2016]

Приложение 1.

Анкета для учащихся.

(отвечать анонимно)

1. Любишь ли ты проводить время в интернете?
2. Для чего используешь интернет?
3. Как именно ты проводишь время в интернете / что там делаешь?
 - общаюсь с друзьями
 - скачиваю/ слушаю музыку
 - смотрю фильмы, различные видео-ролики
 - играю в игры
 - общаюсь на форумах
 - общаюсь в группах по интересам
 - ищу научную информацию
 - ищу информацию о звёздах шоу – бизнеса
 - другое _____
4. Чем тебя привлекает это занятие (что тебе нравится в этом занятии)?
5. Когда, в каких ситуациях / после каких ситуаций вы больше всего любишь посещать интернет?
6. На что согласился(-лась) бы променять это занятие?

Родительское собрание - семинар на тему «Мода на гаджеты у подростков. Как на это реагировать родителям?»

(для родителей учащихся девярых классов)

Цели: сформировать у родителей представление о значении гаджетов для подростков, способствовать тому, чтобы модные элементы занимали адекватное место в системе ценностей родителей и их детей.

Задачи:

1. Создать доброжелательную атмосферу в коллективе родителей.
2. Проинформировать родителей о значимости моды для подростков.
3. Способствовать стремлению родителей понять своего ребёнка.
4. Способствовать тому, чтобы модные элементы занимали адекватное место в системе ценностей родителей и их детей.

Категория участников: классный руководитель (возможно совместно с педагогом-психологом), родители.

Этапы:

1. Организационный. На данном этапе педагог организует среду, соответствующую целям собрания, организует взаимодействие с родителями для эффективной совместной работы (т.е. оформляет комнату, готовит необходимые материалы и оборудование, произносит вступительное слово, проводит игры на приветствие и раскрепощение участников).
2. Основной. На данном этапе педагог проводит основную работу по теме в виде мини лекции, игр, упражнений, дискуссии.
3. Заключительный. На данном этапе подводятся итоги проделанной работы, оценивается её эффективность, участники высказывают свои пожелания на будущее.

Предварительная работа:

1. Домашнее задание для родителей. Педагог заранее (за несколько дней до собрания) раздаёт родителям информационные материалы для ознакомления и использования на собрании.
2. Педагог информирует родителей о форме проведения родительского собрания, коротко объясняет, как проводится родительское собрание - семинар.

Материалы и оборудование:

1. Стулья по количеству участников
2. Информационные материалы для самостоятельного изучения родителями (Приложение 1.)
3. Карточки с вопросами (Приложение 2.)
4. Красные и жёлтые жетоны по 20 штук.

Ход собрания:

1. Упражнение «Давайте поздороваемся» (создать доброжелательную атмосферу, способствовать раскрепощению участников).

Все участники становятся в круг. В начале упражнения ведущий рассказывает о разных способах приветствия, принятых и шуточных. Затем предлагается поздороваться, прикоснувшись плечом, спиной, рукой, рукопожатием, улыбкой, сказать приятные слова, выдумать собственный необыкновенный способ приветствия для собрания и поздороваться посредством его. Каждый участник здоровается со своим соседом слева, по очереди.

2. Упражнение «Модный образ» (раскрепощение участников, создание доверительной атмосферы). Участникам предлагается выбрать для себя картинку (вырезанную из журнала) и объяснить свой выбор. Например, «Я выбрал(а) именно такой наряд, потому что для меня в первую очередь важно удобство / это мои любимые цвета / такие юбки сейчас в моде» и т.д.
3. Информационная часть.

«Тема нашей сегодняшней встречи «Мода на гаджеты у подростков. Как на это реагировать родителям?» Подростки большое значение придают моде, впрочем, как и многие взрослые. Чем же отличается подростковая приверженность моде от стремления соответствовать модным тенденциям у взрослых? Почему подростки так болезненно реагируют на всё, что мешает им быть модными? Для чего им вообще это нужно (быть модными)? Почему больше всего мода распространяется на гаджеты? И как на это реагировать родителям? На все эти вопросы мы с вами постараемся ответить совместными усилиями.

Для этого предлагаю разделить на 3 команды, соответственно темам информационных материалов, которые вы изучали дома. Каждая команда поделится теми знаниями, которые приобрела, с остальными участниками».

4. Игра «Просвещённый родитель» (просвещение родителей в вопросах возрастных особенностей их детей, подростковой моды, способах взаимодействия с детьми).

Участники по очереди вытягивают карточку с вопросом. Отвечают на вопрос члены одной из команд. Педагог при необходимости задаёт наводящие вопросы, дополняет ответ. Если команда дала исчерпывающий ответ, то она получает красный жетон. Если ответ был не полным, команде требовалась помощь, они получают жёлтый жетон. Другие команды могут дополнять ответ, даже если вопрос не относится к их теме, за достойные ответы они так же получают жетоны.

Вопросы:

1. В чём особенность возраста ваших детей? Какая у них самооценка, какие ценности, интересы?
2. Кто для ваших детей сейчас является авторитетом? Чьё мнение для них важнее всего?
3. По какому принципу у них происходит разделение на «своих» и «чужих»? (Кого они считают «своими» и «чужими»?)
4. Какие потребности имеют подростки 15 – 16 лет?
5. Для чего людям нужна мода?
6. Если человек не будет придерживаться модных тенденций, как это отразится на его жизни?
7. Если человек слишком много внимания уделяет моде, о чём это говорит?
8. Что может быть модным? Какие вещи больше подвержены моде, какие – меньше?
9. Что относится к гаджетам (перечислите)?
10. Для чего гаджеты в основном используются детьми и взрослыми?
11. Что в прошлом (в детстве современных родителей) заменяло собой компьютеры, смартфоны и т.д.?
12. Игруют ли роль в определении имиджа мобильные телефоны, планшеты и т.д.?
13. Какими способами подростки стремятся выразить/ проявить свою индивидуальность?
14. Стремитесь ли вы в чём-либо следовать моде? В чём именно?
15. Как реагировать родителям на стремление подростка следовать моде? (на обсуждение этого вопроса следует уделить больше всего времени)

Пока ведущий (или помощник) подсчитывает жетоны, выявляет победителя, и вписывает имена членов команды – победителя в почётную грамоту, все участники объединяются в одну команду, садятся в круг, проводится игра «Групповой рассказ».

Ведущему следует сначала организовать игру, а потом заняться подсчётом жетонов и оформлением грамоты.

5. Игра «Групповой рассказ» (обобщение всех полученных знаний, подведение итогов).

Участники, передавая друг другу ручку или перо (как символ писателей), сочиняют рассказ о подростке, который стремится придерживаться модных тенденций, и о том, как на это реагируют его родители. Каждый участник говорит по одному предложению и передаёт ручку следующему.

Например: «В самой обычной семье жил мальчик по имени Петя», перо передаётся следующему:

«У Пети был простой телефон, а он мечтал о современном, модном», следующий участник: «И вот однажды...». Рассказ может закончиться, например, историей о том, как Петя сам заработал себе на телефон или о настоящих друзьях, для которых важны в первую очередь его человеческие качества, а не модель телефона.

По окончанию игры, объявляется победитель в игре «Просвещённый родитель». Команда – победитель торжественно награждается грамотой, в которую вписываются имена родителей, входящих в состав этой команды.

6. Подведение итога:

«Подростковая мода – не каприз, не «сорняк» от которого нужно избавляться, а то, что нужно учитывать при воспитании подростка.

Чтобы влиться в коллектив, подросток должен соответствовать правилам этого коллектива, выглядеть так же как все и иметь то же, что и другие члены коллектива. Поэтому, гаджеты, которые являются для подростков (и взрослых) символом успешности, это необходимый атрибут для

вступления в значимую группу. Подростку важно быть одновременно таким как все и проявлять свою индивидуальность.

Но не следует ставить моду на самую верхнюю ступеньку системы ценностей.

Подростковая мода во все времена была предметом осуждения старшего поколения. Пройдёт время и повзрослевшие подростки переоценят всё, что кажется им важным сейчас. Наша задача как родителей – помочь им в этом и поддержать».

Литература:

1. Мурашова Е.В. Ваш непонятный ребёнок. - М.: Издательский дом «Самокат», 2014. – 300с.
2. Ольшанский Д.В. Психология масс. — СПб.: Питер, 2002. — 368 с. — (Серия «Мастера психологии»).
3. Орлова Л. В. Азбука моды. – М.: Просвещение, 1988. — 176 с
4. URL: <http://www.studfiles.ru/preview/3961057/> [дата обращения 22.03.2016]
5. URL: <http://krasnoyarsk.bezformata.ru>[дата обращения 22.03.2016]

Приложение 1.

Информационный раздаточный материал для ознакомления.

1. Об особенностях возраста 15 – 16 лет.

Родители для подростка утрачивают свой авторитет. Теперь авторитетной становится группа сверстников. И подростку очень важно быть принятым этой группой. Это группа значимых для него людей, к мнению, советам которых он прислушивается, от чьих оценок зависит его самоощущение. Это те люди, которым он сам отдал право «судить» себя, от которых он готов принимать искреннюю обратную связь.

Всех, принадлежащих этой значимой группе подросток считает «своими», а остальных — «чужими». Своим я доверяю и они мне доверяют, своих я в случае чего буду защищать и сам могу рассчитывать на их помощь и поддержку. С чужими все наоборот. В самом деле, ведь нельзя доверять абсолютно всем. Значит, надо как-то выбирать. Значимая группа даёт подростку возможность взглянуть на себя со стороны, получить обратную связь от социума, а следовательно, адекватно приспособиться к нему, развиваться, расти, так сказать, над собой.

Как же подростку узнать о себе, о том, каким тебя видят другие, как узнать, на что ты годен, к какому роду-племени ты принадлежишь, в конце концов? Вот тут-то и приходит на помощь значимая (референтная) группа, создаваемая, а точнее, созываемая, по самому внешнему, легко узнаваемому признаку. «Свои» — все, кто носит плетеные «фенечки», или танцует рок-н-ролл, или слушает рэп, или фанатеет от Виктора Цоя и его песен, или ходит в театральную студию, или читит Кришну, или болеет за «Зенит», или ест мухоморы, или... Список можно продолжать до бесконечности. Люди-одиночки, вынужденно или по собственной инициативе не прошедшие этот этап подростковых объединений любого типа, как правило, недоверчивы или чрезмерно наивны, неуклюжи в социальных контактах, с трудом строят отношения с противоположным полом и не умеют адекватно воспринимать критику и похвалу». Мурашова Е.В. Ваш непонятный ребёнок

Вопросы для размышления:

- В чём ваш ребёнок стремится быть похожим на других?
- Вспомните себя в подростковом возрасте, в чём вы подражали сверстникам?
- Какими способами ребёнок стремится выразить/ проявить свою индивидуальность?
- Кто является для вашего ребёнка значимой (референтной) группой?
- По каким признакам объединилась эта группа?

2. О моде.

«Мода» (modus) - переводится как «мера, способ, правило». Это способ быть соответствующим чему-то общепринятому. Мода создает иллюзию значимости и значительности человека, если он следует ее рекомендациям.

Еще в XVIII веке английский философ Т. Рид писал: «... Кажется, что человек, одетый по моде, принадлежит к знати и вращается в хорошем обществе»

Б. Ф. Поршнев о моде: «Человека увлекает не красота или полезность нового, а отличие от людей «немодных»; сама частая смена модных вещей отличает человека от тех, кто этого не делает.»

Модным может быть: одежда, прически, пища, алкогольные напитки, табачные изделия, произведения музыки, живописи, литературы, архитектурные модели, стиль жизни, виды спорта, места отдыха и т.д. Чаще оказываются в роли модных объектов одежда, популярная музыка, в значительной степени меньшей — жилище, еда. При этом прослеживается интересная закономерность: вещь, удовлетворяющая жизненно важные потребности человека, менее подвержена моде. Другими словами, чем бесполезнее предмет, тем больше он подчинен моде.

Модный объект приобретается для показа, демонстрации окружающим. Объект потребления становится модным лишь в отблеске восхищенных глаз публики. Он не может в качестве сокровища храниться в шкафу или тайнике.

Еще один парадокс заключается в двойственной функции моды. Это, во-первых, реализация потребности отличаться от других. Во-вторых, это реализация потребности быть похожим на других. Мода возникает только в обществе, имеющем существенное социальное неравенство, но открытом для культурной конкуренции: здесь дворник имеет право подражать президенту в одежде, стиле жизни и т.д., если, конечно, у него на это хватит денег. Это суть общества, где есть равенство прав при неравенстве возможностей.

Вопросы для размышления:

- Придерживаетесь ли вы моде?
- Одели бы старомодную одежду?
- Нужна ли мода обществу? Почему?
- Как мода влияет на подростков?

3. О гаджетах в жизни подростка.

В наши дни гаджеты стали своего рода аксессуарами, акцентами стиля. Можете представить себе модную девушку или молодого человека без смартфона? Как раньше «встречали по одежке», так в наше время «встречают» по телефону.

Материал из Википедии — свободной энциклопедии:

Га́джет (англ. gadget — штукавина, приспособление, устройство, безделушка) — небольшое устройство, предназначенное для облегчения и усовершенствования жизни человека. Гаджеты широко распространены в самых разных сферах: спорт — фитнес-трекеры, смарт-браслеты, спортивные девайсы, в том числе и «умная» одежда»; медицина: электронные пластыри, трикодеры, гидрокоптеры, экзоскелеты; развлечения: смартфоны, планшеты, музыкальные плееры, игровые приставки, очки для дополненной и виртуальной реальности, а также многое другое.

Подросткам чаще всего доступны телефоны, смартфоны и планшеты.

Многие подростки проводят в интернете каждый день не менее двух-трех часов. Без всемирной сети большинство из них с трудом могут представить свою жизнь. К такому выводу можно прийти, проанализировав данные исследования «Траектории в образовании и профессии» Института образования НИУ ВШЭ, проведенного совместно с Фондом «Общественное мнение». Оказалось, что 1-3 часа в день 49% молодых людей уделяют внимание всемирной сети. Еще больше времени — 4-6 часов в интернете проводят 25% опрошенных, и лишь 11% заняты гаджетами менее часа.

При этом, порядка 9% опрошенных проводят в интернете более 7 часов. Можно представить, как негативно влияет этот факт на подрастающий организм. У подростков ухудшается зрение, портится осанка. Стоит ли напоминать, что многим молодым людям сеть заменила живое общение со сверстниками? Не подвержены интернет-зависимости оказались только 3% опрошенных. Они не пользуются интернетом в будние дни по различным причинам.

Если подростки проводят в интернете по несколько часов в день, то родителям наверняка будет интересно узнать, каким сайтам отдают предпочтение их чада. И здесь ответ весьма предсказуем — молодежь проводит время в социальных сетях.

Удивительно, но 3% участников опроса отметили, что не зарегистрированы в социальных сетях.

Гаджет учебе не помеха

И все же — как современные технологии влияют на процесс получения знаний? Отвлекают ли они школьников и студентов от учебников, или же, наоборот, являются дополнительным источником информации? И здесь исследования в очередной раз доказывают — все зависит от человека и его желания чему-то научиться в жизни. Так, учащиеся, которые участвуют в олимпиадах, гораздо реже пользуются гаджетами во время урока.

«Менее активное использование гаджетов на уроках можно объяснить более высокой учебной мотивацией и вовлеченностью в учебный процесс, так как эти учащиеся готовятся к предметным олимпиадам. Подготовка к конкурсу - это всегда совместная работа ученика и учителя, олимпиадники больше «доверяют» своему преподавателю. Согласно ответам респондентов, участники олимпиад охотнее чаще добавляют учителей в «друзья», активнее поддержат связь с учителем», - говорит Диана Королева, сотрудник «Группы исследований современного детства» Института образования НИУ ВШЭ.

При этом, нередко школьники и студенты пользуются техникой непосредственно в учебном процессе. По данным опроса НИУ ВШЭ в Москве, подавляющее большинство подростков, (70%) ответили, что они используют гаджеты во время уроков, если им необходимо найти какую-либо информацию по учебе

Вред или польза?

Однозначного ответа на этот вопрос нет, и не может быть. Гаджеты — часть современного мира, результат развития технологий. Они во многом упростили нашу жизнь и сделали ее более интересной, служат помощниками в получении знаний. Здесь каждый решает сам, что для него смартфон — источник информации или же развлечение. И вывод может быть только один — каждый подросток хозяин своего времени. И распоряжаются молодые люди этим ресурсом лишь в соответствии с целями, которые они ставят перед собой в жизни.

Вопросы для размышления:

- Каково ваше отношение к модным гаджетам?
- Как часто вы сами пользуетесь гаджетами?
- Нужно ли, по вашему мнению, ограничивать ребёнка в использовании гаджетов?

Приложение 2

Карточки с вопросами.

В чём особенность возраста ваших детей? Какая у них самооценка, какие ценности, интересы?

Кто для ваших детей сейчас является авторитетом? Чьё мнение для них важнее всего?

По какому принципу у них происходит разделение на «своих» и «чужих»? (Кого они считают «своими» и «чужими»?)

Какие потребности имеют подростки 15 – 16 лет?

Для чего нужна мода?

Если человек не будет придерживаться модных тенденций, как это отразится на его жизни?

Если человек слишком много внимания уделяет моде, о чём это говорит?

Что может быть модным? Какие вещи больше подвержены моде, какие – меньше?

Что относится к гаджетам (перечислите)?

Для чего гаджеты в основном используются детьми и взрослыми?

Что в прошлом (в детстве современных родителей) заменяло собой компьютеры, смартфоны и т.д.?

Играют ли роль в определении имиджа мобильные телефоны, планшеты и т.д.?

Какими способами подростки стремятся выразить/ проявить свою индивидуальность?

Стремитесь ли вы в чём-либо следовать моде? В чём именно?

Как реагировать родителям на стремление подростка следовать моде?

Дискуссия на тему
«Общение юношей и девушек в виртуальной реальности.
В чём преимущества и опасность?»

(для родителей учащихся десятых классов)

Цели: помочь родителям предостеречь их детей от возможных опасностей виртуальной реальности, объективно оценить роль интернета в жизни молодёжи.

Задачи:

1. Создать доброжелательную атмосферу в коллективе родителей.
2. Организовать с родителями анализ возможных опасностей и преимуществ виртуального общения.
3. Помочь проанализировать причины ухода молодых людей в виртуальную реальность.
4. Выработать с родителями правильные способы взаимодействия с детьми.

Категория участников: педагог (возможно совместно с педагогом-психологом), родители.

Этапы:

1. Организационный. На данном этапе педагог организует среду, соответствующую целям собрания, организует взаимодействие с родителями для эффективной совместной работы (т.е. оформляет комнату, готовит необходимые материалы и оборудование, произносит вступительное слово, проводит игры на приветствие и раскрепощение участников).
2. Основной. На данном этапе педагог проводит основную работу по теме в виде упражнений, игр, дискуссии.
3. Заключительный. На данном этапе подводятся итоги проделанной работы, оценивается её эффективность, участники высказывают свои пожелания на будущее.

Предварительная работа:

1. Домашнее задание для родителей: написать мини-сочинение на тему «Когда мне было 16 лет» (Приложение 1).

Материалы и оборудование:

1. Стулья (расставленные по кругу)
2. Видеопроектор, экран
3. Презентация ([скачать презентацию](#))
4. Доска и мел
5. Журналы, из которых можно вырезать картинки
6. Листы формата А4, ручки

Ход собрания:

1. Упражнение «Смайлик» (создать доброжелательную атмосферу, способствовать раскрепощению участников). Каждый рисует рожицу на вырезанном из бумаги кружке – «смайлик», потом каждый говорит слова приветствия и, показывая свой смайлик, сообщает всем присутствующим о своём настроении.
2. Упражнение «Девиз» (повысить активность участников). Педагог обращает внимание родителей на первый слайд презентации, и предлагает придумать девиз для собрания. Девиз (фр. devise) — слово или короткая фраза, определяющая поведение и устремления группы людей или организации. Участники предлагают свои варианты. Каждый вариант записывается на доске, выбирается один, самый удачный.
3. Упражнение «Воспоминания» (помочь родителям поставить себя на место своих детей) Желающие могут прочитать своё мини-сочинение (Д/з), либо, если желающих нет, каждый может вырезать из журналов по несколько картинок, которые символизируют их воспоминания, затем рассказать о том, что эти картинки означают для них и сравнить себя (в молодости) со своими детьми. Например, родитель выбрал картинку, на которой изображена компания молодых людей, и рассказал о своих друзьях (воспоминания об общении с друзьями в молодости). Педагог просит сравнить эти воспоминания с особенностями общения ребёнка с друзьями. Важно помочь родителям сформулировать сравнения в позитивном ключе, чтобы родители скорее находили что-то общее, а не различное со своими детьми.

4. Дискуссия

Для активизации дискуссии предъявляются слайды

«Тема нашей сегодняшней дискуссии «Общение юношей и девушек в виртуальной реальности. В чём преимущества и опасность?»» (слайд № 1) Большинство людей стремятся к общению с окружающими. Особенно важно общение со сверстниками для людей в подростковом и юношеском возрасте и они используют все возможности для этого, в том числе, социальные сети (слайд № 2). Но иногда молодые люди начинают больше общаться друг с другом виртуально, чем в реальности, реальное общение подменяется виртуальным (слайд № 3, 4). Как вы думаете, какие опасности существуют в этом? (Уход от реальности, отсутствие опыта живого общения, неадекватная самооценка, зависть, снижение успешности в реальности)

Интернет привлекает молодых людей тем, что там можно создать свой образ, выразить себя, и иногда это единственная возможность творческого самовыражения для них (слайд № 5, 6). Молодые люди особенно чувствительны к особенностям своей внешности. Собирая оценки под фотографиями, они ищут подтверждения своей привлекательности. Как молодые люди могут проявить себя в реальной жизни? И почему они этого не делают, предпочитая уходить в виртуальный мир? (Если человек не может быть успешен в спорте, творчестве, не уверен в себе, ему проще самоутвердиться с помощью интернета. Он может создать свой образ, творчески оформить страничку, и т.д. Преимущества виртуального общения в том, что снижается страх неудачи, возрастает уверенность в себе, быстро приобретается опыт общения. Человек имеет возможность показать окружающим только те стороны своей жизни, которые хочет. Например, выставить только удачные фотографии, или вообще не выкладывать никаких)

Иногда, погружаясь в виртуальную реальность, человек сокращает до минимума реальные контакты. Эмоции, которые вызывают события виртуального мира, абсолютно реальны, они ни чем не отличаются от тех, которые возникли в реальной жизни (слайд № 7, 8). Поэтому, человек испытывает реальную радость от «лайков» и может сильно огорчиться из-за негативной оценки. Как вы думаете, чем чревато такое погружение в виртуальное общение? (Человек по ту сторону экрана может оказаться не тем, за кого себя выдаёт, и чувства возникают не к нему самому, а к тому образу, который он создал. Общаясь с человеком в реальности, мы видим его мимику, жесты, слышим тон голоса. В виртуальной реальности человека проще ввести в заблуждение.) Виртуальный мир не может заменить нам живое общение, спорт, природу (слайд № 9).

5. Упражнение «Семейный совет» (создать условия для самостоятельного анализа проблемы родителями и поиска разрешения проблемы). Из группы родителей выбираются участники, которые будут играть роли различных членов семьи: мама, папа, сын, дочь, бабушка, дедушка, тётя, дядя (остальные участники являются зрителями, могут высказывать свои мнения после окончания упражнения). На семейном совете они должны решить определённые вопросы, в соответствии с девизом собрания. Например, если девиз звучал так: «Поможем детям избежать опасностей в виртуальной реальности», то «семья», совещаясь, ищет способы достичь этой цели. Если участники затрудняются в выполнении этого упражнения, можно подсказать им, как организовать семейный совет – начинает разговор глава семьи, затем высказываются остальные (в соответствии со своими ролями). Семье необходимо прийти к единому мнению по этому вопросу. Можно оформить идеи в виде памятки для родителей.

6. Подведение итогов. Предлагается продолжить незаконченные предложения:

- Сегодня для меня новым было...
- Я буду использовать в жизни, в общении со своими детьми...
- Мне было интересно...

Литература:

1. Сапогова Е.Е. Психология развития человека. – М.: Аспект Пресс, 2005 - 460 с.
2. URL: <http://www.psychologist.net/test/552.htm> [дата обращения: 18.04.2016г.]

Приложение 1.

Домашнее задание для родителей.

Мини – сочинение на тему «Когда мне было 16 лет».

Вспомните себя в возрасте 16-ти лет. Можно написать сочинение в произвольной форме.

Если Вы затрудняетесь это сделать, то наводящие вопросы помогут Вам.

1. Какие занятия были любимыми? Как Вы проводили свободное время?
2. Что Вам не нравилось делать?
3. С кем Вы общались? С кем делились сокровенным?

4. Вели ли вы личный дневник?
5. Как у Вас складывались отношения со сверстниками?
6. Много ли у Вас было друзей?
7. Какое отношение к школе у Вас было в том возрасте?
8. Какие проблемы у Вас были? Какими способами Вы их пытались решить?
9. Что для Вас было важным в том возрасте?
10. Какие у вас были взаимоотношения с родителями? Достаточно ли вы общались с мамой, с папой?
11. Кто являлся авторитетом для Вас в 16 лет?

Если пожелаете, то Вы сможете поделиться своими воспоминаниями с другими родителями, но Вы не обязаны будете это делать, напишите его в первую очередь для себя.

Круглый стол на тему
«Использование компьютера старшеклассником для учебы и развлечений»
(для родителей учащихся 11 классов)

Цели:

- расширить информационное поле родителей в сфере влияния компьютерной среды на старшеклассника;
- оптимизировать родительскую позицию в отношении целесообразного использования компьютера старшеклассником.

Задачи:

1. Расширить знания родителей о возможностях использования компьютера в учебной деятельности.
2. Углубить представления родителей о характере и содержании использования ребенком Интернет-ресурсов.
3. Содействовать осознанию родителями роли семьи в профилактике чрезмерного неэффективного взаимодействия старшеклассников компьютером.

Категория участников: медики, педагоги, психологи, родители.

Этапы проведения:

1. Организационный.

Учитель встречает родителей при входе в кабинет. Во вступительном слове классный руководитель оглашает цели и задачи собрания, порядок совместной работы. Подчеркивает актуальность вопросов, представляет приглашенных. Мобилизует и заинтересовывает родителей к активному участию в собрании.

2. Основной.

Реализация главного замысла собрания. В этой части излагается наиболее важная информация, происходит ее коллективное обсуждение, совместный поиск путей и способов решения рассматриваемой проблемы.

3. Заключительный.

Итоги родительского собрания.

Организация пространства:

1. Столы расставлены полукругом и ориентированы на главный стол, за которым находятся классный руководитель, психолог, учитель информатики, социальный педагог;
2. Кабинет оформлен плакатами – мотиваторами «Компьютер в моей жизни»;
3. Родители рассаживаются за столами произвольно.

Предварительная работа:

1. Анкетирование родителей, учащихся (приложение 1, 2);
2. Оформление кабинета плакатами - мотиваторами «Компьютер в моей жизни»;
3. Съёмка видеоролика «Мини-презентация плакатов–мотиваторов учащихся «Компьютер в моей жизни».
4. Подготовить плакаты - мотиваторы ««Компьютер в моей жизни»;
5. Подготовить мини-презентацию плаката–мотиватора.

Материалы и оборудование:

1. Компьютер;
2. Проектор, экран;
3. Столы и стулья, расставленные по кругу;
4. Видеоролик;
5. Электронная презентация ([скачать презентацию](#));
6. Клубок;
7. Таблички со знаками «-», «+»;
8. Листы А4, ручки.

Ход собрания:

Классный руководитель приветствует всех участников круглого стола, объявляет тему, цель встречи и представляет участников (классный руководитель, психолог, социальный педагог, учитель информатики)

1. Ритуал приветствия (создание атмосферы комфорта, позитивного настроения)

Начать сегодняшнюю встречу я предлагаю тренинговым заданием «Волшебный клубочек». Попробуйте передавать клубочек и продолжить фразу: «Я рада вас видеть сегодня...» (клубок передается по кругу, постепенно разматывая, получается замкнутый круг. Вот так, как этой нитью, все мы связаны общей проблемой – как нашим повзрослевшим детям не потеряться в море информации, целесообразно использовать Интернет-ресурсы, а нам взрослым всегда оставаться мудрыми наставниками взрослеющих детей. Сегодня мы вместе попробуем разобраться в этой проблеме.

2. Вступительное слово классного руководителя.

Слайд № 1. В современной школе компьютер всё шире используется не только на уроках информатики, но и на других уроках. Уроки с использованием компьютера проводятся наряду с обычными занятиями, где возможно и целесообразно использование компьютеров для решения частных задач урока, где старшеклассник глубже понял, прочувствовал тему урока, творчески проявил себя. Практика проведения уроков с использованием информационных компьютерных технологий способствует совершенствованию и активизации учебного процесса, созданию положительной мотивации у учащихся. При активном использовании информационных компьютерных технологий достигаются общие цели образования, легче формируются компетенции в области коммуникации: умение собирать факты, их сопоставлять, организовывать, выражать свои мысли на бумаге и устно, логически рассуждать, слушать и понимать устную и письменную речь, открывать что-то новое, делать выбор и принимать решения.

3. Выступление учителя информатики.

Слайд № 2 Как показывает практика, без новых информационных технологий уже невозможно представить себе современную школу. Использование информационных компьютерных технологий в учебном процессе очень актуально. У старшеклассников появились неограниченные возможности для саморазвития, самообучения. Учебный процесс, переориентирован на развитие мышления, воображения как основных процессов, необходимых для успешного обучения. С помощью ИКТ обеспечивается эффективная организация познавательной деятельности учащихся. Объединение в компьютере текстовой, графической, аудио-видеоинформации, анимации резко повышает качество преподаваемой и воспринимаемой школьниками учебной информации, что в свою очередь влияет на успешность обучения. У ребят активизируется познавательная деятельность, повышается мотивацию к обучению, развиваются психические процессы: мышление, восприятие, память, интеллект.

Слайд № 3

4. Учитель информатики комментирует обзор личных достижений и успехов учащихся в различных дисциплинах (дистанционные курсы, конкурсы, олимпиады и др.) осуществленных при помощи информационных компьютерных технологий.

5. Классный руководитель

Но есть и другая сторона взаимодействия с компьютером. И прежде, чем рассмотреть ее предлагаю вам следующее игровое задание.

6. Практическое задание для родителей (осознание родителями потребностей детей и взрослых, развитие чувства эмпатии)

Далее родителям предлагается рассчитывать на 1(ученик), 2(родитель), 3 (учитель). И продолжить фразу со своей позиции: «Компьютер для меня это.....». Классный руководитель подводит итоги. Обобщая содержание ответов, педагог говорит о наличии не только, положительных, но и негативных аспектов.

7. Мини - презентация плакатов – мотиваторов «Компьютер в моей жизни» (активизировать родительскую позицию в отношении целесообразного использования компьютера).

Классный руководитель обращает внимание на плакаты – мотиваторы, которые подготовили родители и дети. Классный руководитель предлагает родителям презентовать свой плакат и определить плакат своего ребенка.

8. Просмотр видеоролика «Мини-презентация плакатов – мотиваторов учащихся «Компьютер в моей жизни»» (активизировать позицию учащихся в отношении целесообразного использования компьютера).

Высказывания подыскивают, придумывают сами ребята. Например, «Написание хороших текстов требует ума, вкуса и терпения». «Компьютер - мясорубка для информации». «Компьютер - это резонатор того интеллекта, с которым человек к нему обращается».

Краткий обзор мнений родителей.

- Ожидаемо ли для вас содержание плаката ребенка?
- Удалось ли увидеть отношение ребенка к данной теме?
- О чем заставило задуматься?

9. Классный руководитель.

Так что же еще таит в себе чрезмерное взаимодействие с компьютером? Об этом вам расскажет школьный педагог-психолог.

10. Выступление педагога-психолога.

Слайд № 4. В настоящее время невозможно представить себе жизнь людей вне общения. Из дня в день люди, в том числе и подростки во всем решают глобальные вопросы, спорят, принимают ответственные решения и просто обмениваются информацией по средствам общения. Общение охватывает особый класс отношений между субъектами, где обнаруживается содействие или противодействие, согласие или противоречие, соперничество или эмоциональная глухота. К сожалению, виртуальное общение занимает главное место и часто является единственной формой более-менее полноценного общения. В результате появляется проблема, когда виртуальные коммуникации начинают заменять и вытеснять обычное «живое» общение. Когда подросток, например, большую часть суток проводит в Интернете, когда «живая» реальность перестает интересовать и виртуальный мир кажется более привлекательным, а со временем становится единственно возможной безопасной средой общения. К тому же, анонимность, свойственная виртуальному общению, защищает от разочарований и дает чувство безопасности, в то время как реальная жизнь может казаться наполненной страхами и восприниматься как источник боли, обид и разочарований. Особую тревогу вызывает то что, подросток проводит большинство времени в обществе компьютера в период формирования личности. Не секрет, что многие родители не находят времени, чтобы заниматься собственными детьми. Часто компьютер для занятых родителей – настоящее спасение. Ведь не хулиганит, и на улице допоздна не гуляет.

Слайд № 5. Подросток со сверстниками общается мало, вернее, может и много, но с теми, кто также, как и он, висит в чате, в то время как живое общение со сверстниками, особенно в период 15 – 16 лет очень важно для гармонического развития личности. Виртуальная переписка ведется на особенном языке, где грамматика и орфография не являются чем-то важным, слова сокращаются, умышленно коверкаются. Это приводит к утрачиванию чистой, грамотной речи, да и письменная речь тоже не получает большого развития, ведь вся переписка строится по образцу СМС. Выражение эмоционального состояния обозначается не словами, а смайликами. Очень важно помнить родителям о том, что психика юной личности крайне неустойчива, подвержена развитию виртуальной зависимости, что сопоставимо с зависимостью от алкоголя и наркотиков, и это нельзя оставлять без внимания. К явным признакам, характеризующим возникновение виртуальной зависимости у подростка можно отнести (слайд № 6):

- неотступную нужду в просматривании сообщений, даже если там ничего не ожидается;
- обсуждение каждого своего шага с друзьями, с выкладыванием фотографий;
- важность количества людей посетивших страничку и особенно, прокомментировавших; ее содержимое;
- общение с друзьями преимущественно с использованием интернета;
- чувство разочарованности, когда отсутствует возможность просмотра своей странички.

Слайд № 7. Родители обычно поздно замечают, что они с ребенком не то что не могут найти общий язык, а вообще живут в разных мирах. Жить виртуально – невозможно. Так или иначе, с реальностью жизни придется сталкиваться. Вот здесь и начинаются проблемы. Жизнь в реальности оказывается абсолютно незнакомой, непонятной и просто - напросто пугает, и не остается ничего другого, кроме как снова спрятаться в привычный, безопасный виртуальный кокон.

11. Результаты анкетирования старшеклассников и родителей « Жизнь в Сети»

Обобщая результаты анкетирования педагог-психолог делает сравнительный анализ ответов родителей/детей (приложение № 1, № 2).

Слайд № 8. (Прим. практика проведения опроса показала, что поиск информации для учебы/ работы – второй по значимости тип деятельности в Интернете, как для подростков, так и для родителей. Основной функцией Интернета, часто выбирается как подростками, так и родителями - №1 (поиск разнообразной интересной информации, фото, видео, музыки, новостей). Проводя анализ

анкет, рекомендуется условно подразделить подростков на 5 групп в зависимости от предпочитаемого типа деятельности (приложение № 3):

ориентированные на обучение (%);

коммуникаторы (%);

сетевые читатели (%);

игроки(%);

универсалы (%).

12. Практическое групповое задание для родителей.

Социальный педагог организует и проводит дебаты «Семья и компьютер» (расширение представлений родителей о возможностях влияния на цели подростка при использовании компьютера)

Инструкция для родителей: « Вам предстоит стать участниками небольших дебатов. Дебаты в отличие от дискуссии и диспута предполагают озвучивать не свою точку зрения, а предложенную вам. И вам необходимо это условие выполнить. Родителям предлагается разбиться на 2 команды (на столы выставляются таблички со знаками «-», «+»).

«Сейчас я предлагаю вам поработать в родительских группах и определить:

- первой группе: как семья может положительно повлиять на то, в каких целях подростки будут использовать компьютер. Группа перечисляет и фиксирует на листах положительные моменты;

- второй группе: как семья может негативно повлиять на то, в каких целях подростки будут использовать компьютер. Группа перечисляет и фиксирует на листах отрицательные моменты.

После коллективной работы в группах, начинаются дебаты, участники поочередно высказывают свои мнения и комментируют их.

Обобщение дебатов.

Вопросы для обмена мнениями:

- какое мнение из высказанных было самым весомым для вас?

- к какому мнению вы бы присоединились?

- какое мнение, опыт заставляет задуматься?

- какие еще вопросы остались без ответов?

В результате обмена мнениями, родители пополняют свой родительский арсенал знаний о способах позитивного и эффективного влияния на цели использования компьютера своими детьми. Далее педагог подводит родителей к продолжению сотрудничества родителей и педагогов.

13. Подведение итогов родительского собрания.

В конце собрания родители делятся своими впечатлениями и мыслями о прошедшем собрании.

Предлагаемые вопросы:

- изменилось ли ваше отношение к проблеме?

- какая информация оказалась для вас новой и полезной?

- какие открытия делали для себя в процессе собрания?

Литература:

1. Вишневецкая С.О. Использование ИКТ в образовательной деятельности на уроках.

Интернет-журнал "Эйдос", – 2009.

2. Дюкина О.В. «Родительские собрания» Москва, «Вако»,- 2008

3. Марченко Ф.О. «Ресурсы неформального школьного образования в российском сегменте Интернета». – «Народное образование» №7, 2014.

Приложение № 1

Анкета для родителей « Жизнь в Сети»

Уважаемые родители, отметьте, пожалуйста, те пункты, которые вам соответствуют.

1. Поиск разнообразной интересной информации, фото, видео, музыки, новостей

2. Поиск информации для учебы (работы)

3. Общение в Интернете

4. Поиск новых друзей в соц. Сетях

5. Пользование образовательными порталами, онлайн – курсами

6. Онлайн-игры и мобильные игры

7. Чтение новостных лент

Приложение № 2

Анкета для старшеклассников « Жизнь в Сети»

Дорогие ребята, отметьте, пожалуйста, те пункты, которые вам соответствуют.

1. Поиск разнообразной интересной информации, фото, видео, музыки, новостей
2. Поиск информации для учебы (работы)
3. Общение в Интернете
4. Поиск новых друзей в соц. Сетях
5. Онлайн-игры и мобильные игры
6. Пользование образовательными порталам, онлайн – курсами
7. Чтение новостных лент
8. Скачивание бесплатно всего, что можно скачать, в том числе и без разрешения

Приложение № 3

Краткая характеристика различных групп подростков интернет -пользователей.

1. «Ориентированные на обучение». Для представителей этой группы характерно использование Интернета в образовательных целях, а также для поиска различной интересной информации.
2. «Коммуникаторы». Пользуются Интернетом для поиска интересной информации общения всеми возможными способами.
3. «Сетевые читатели». Обращаются к Интернету, прежде всего для поиска разнообразной интересной информации, фото, видео, музыки, новостей, а также для чтения новостных лент в социальных сетях. Заходят в социальные сети не столько для того, чтобы что-то сообщить своим собеседникам, сколько узнать о статусах друзей и знакомых.
4. «Игроки». Используют интернет в основном для игры в онлайн- и мобильные игры. Основной вид деятельности для них - игра.
5. «Универсалы». Активно пользуются практически всеми возможностями Интернета.