***Петухова***

***Ирина Петровна***

***методист***

**Не упускай возможности**

*(методическая разработка классного часа для обучающихся 5-7 классов*

*по профилактике экранной зависимости)*

***«У моих детей, конечно, будет компьютер.***

***Но первым делом они получат книги»***

Билл Гейтс

***«Сейчас же выключи компьютер,***

***выйди на улицу и пусти людей в свою жизнь »***

Хьюго Уивинг

**Цель:**  профилактика экранной зависимости.

**Задачи:**

* способствовать формированию представления об Интернет- зависимости;
* содействовать осознанию вредных последствий чрезмерного увлечения компьютерными играми;
* создать условия для усиления установки на осознанное, рациональное и безопасное использование компьютеров, гаджетов и Интернета.

**Форма проведения**: интерактивное занятие с элементами тренинга.

**Продолжительность:** 1 час.

**Подготовительный этап:** проведение опроса по анкете: ***«Место компьютера и интернета в жизни современных детей»*** и анализ результатов (Приложение 1) и анкете ***«Компьютерные игры»*** (Приложение 2). Дается любая из них в зависимости от возраста или уровня развития классного коллектива.

**Материально-техническое обеспечение:** интерактивная доска, на которую выводятся материалы приложений, карточки с высказываниями знаменитых людей о компьютерах и карточки с определениями видов компьютерной зависимости по количеству участников.

**Организация интерактивного занятия:** аудитория с расставленными по кругу стульями по количеству участников.

**Ход занятия.**

**Ι. Организационный модуль:**

**1.1 Приветствие и представление целей и задач встречи, создание атмосферы доверия**

**Ведущий:** Здравствуйте! сегодня мы будем говорить о весьма актуальной проблеме – о пользовании электронными устройствами.

Нам предстоит работа по формированию умений управлять своим поведением в процессе использования телефонов, компьютеров, планшетов, по осознанию вредных последствий чрезмерного увлечения компьютерными играми.

**1.2 Разминка «Да-нет»**

***Цель:*** увидеть общность и уникальность каждого ученика.

***Инструкция:*** Сейчас мы с вами поиграем в игру «Да-нет», которая позволит нам лучше узнать друг друга. Я буду произносить утверждения, а вы – поднимаете большой палец вверх, если согласны с ним, или опускаете вниз – если не согласны.

***Примечание:*** начать следует с наиболее простых утверждений («Я люблю бывать на природе» и т.п.), постепенно характер утверждений становится более серьезным («Мне иногда бывает одиноко»), возможно введение утверждений, связанных с компьютерной зависимостью, что позволит выявить склонных к этому участников.

**ΙΙ. Интерактивный модуль**

**2.1 Электронные устройства и мы**

***Ведущий:*** В 1977 году Кен Олсон, президент компании DEC, которая занималась выпуском компьютеров, с большим объемом оперативной и внешней памяти, заявил, что не существует ни одной причины, по которой кто-либо захотел держать компьютер у себя дома. Однако, как мы видим, его предсказание не сбылось.

Технологический прогресс полностью изменил нас и наше восприятие мира. Если раньше мы смотрели на мир широко открытыми глазами, то теперь все восприятие идет через гаджеты. Мы можем отправиться в путешествие в любую точку земного шара, не выходя из дома, или изучать иностранный язык с преподавателем, представителем той страны, которая нас интересует с помощью Skape. Мы уже столкнулись с дистанционным обучением в школе...

Электронные устройства делают нашу жизнь удобной и интересной, но, как известно, «каждая медаль имеет две стороны». Так и с гаджетами. Прежде всего - это зависимость от них.

**2.2 Упражнение «Мысли о гаджетах»**

Проблема зависимости от электронных устройств весьма актуальна в настоящее время. Достаточно обратить внимание на людей в общественном транспорте, которые, едва войдя в салон и оплатив проезд, сразу же достают телефон и не могут оторваться от него в течение всей поездки. Остается загадкой как им удается не пропустить свою остановку.

Я предлагаю вам ознакомиться с высказываниями знаменитых людей о компьютерах (Приложение 3).

***Примечание:*** высказывания намеренно подобраны не в пользу компьютеризации, для того чтобы вызвать дискуссию. В зависимости от того, в каком направлении она пойдет, ведущий обращает внимание на то, что чрезмерное увлечение гаджетами может привести к зависимости.

***«У моих детей, конечно, будет компьютер. Но первым делом они получат книги» -*** Билл Гейтс.

***«Компьютерный мир, слишком совершенный, чтобы быть настоящим» -*** Хьюго Уивинг.

***«Тридцать лет назад компьютеры были только на работе, потом они появились у нас дома, а теперь у нас в карманах. Им осталось только забраться внутрь нас» -*** Сэм Винсент.

***«Опасность не в том, что компьютер однажды начнет мыслить как человек, а в том, что человек однажды начнет мыслить как компьютер» -*** Сидни Харрис.

***«Люди - все равно, что компьютеры, только их нельзя взломать. Каждый из нас – загадка, которую невозможно разгадать» -*** Джи Ху.

***«Я боюсь, что обязательно наступит день, когда технологии превзойдут простое человеческое общение. И мир получит поколение идиотов»-*** Альберт Энштейн

***«Самое эффективное изобретение в истории – книга» -*** Нортроп Фрей.

***« Я бы обменял все свои технологии на один день с Сократом» -*** Стив Джобс.

***«Мозг – это гигантский нейрокомпьютер, в несколько тысяч раз более сложный, чем любая вычислительная машина, сконструированная человеком к 2000 году из небиологических элементов» -*** Сан Лайт.

***«Самое главное в образовании – это человек, который разжигает ваше любопытство, «кормит» ваше любопытство; компьютеры не могут дать вам этого» -*** Стив Джобс.

***«Мне кажется, что про современный мир важно понять одну вещь, изобилие информации не гарантирует ее достоверности» -*** Ричард Гир

**Обсуждение:**Давайте попробуем ответить на вопросы:

* Что вы думаете об этих цитатах?
* Какое высказывание понравилось вам больше всего?

***Высказывания участников***

**2.3 Упражнение «Виды компьютерной зависимости»**

***Ведущий:*** Выделяют 3 типа компьютерной зависимости. ***Инструкция:*** Перед вами карточки с зашифрованными названиями видов компьютерной зависимости. Давайте попробуем расшифровать их и вписать эти названия в определения данных понятий. (Приложение 4)

***Примечание:*** ниже (ивприложении 4) представлены 3 карточки. Каждому участнику выдается 1 карточка. Его задача, пользуясь таблицей, расшифровать название компьютерной зависимости.

**1.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ - увлечение компьютерными и сетевыми Интернет – играми**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** |
| А | Б | В | Г | Д | Е | Е | Ж | З | И | Й |
| **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **21** | **22** |
| К | Л | М | Н | О | П | Р | С | Т | У | Ф |
| **23** | **24** | **25** | **26** | **27** | **28** | **29** | **30** | **31** | **32** | **33** |
| Х | Ц | Ч | Ш | Щ | Ъ | Ы | Ь | Э | Ю | Я |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **10** | **4** | **18** | **16** | **3** | **1** | **33** |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **9** | **1** | **3** | **10** | **19** | **10** | **14** | **16** | **19** | **20** | **30** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**2.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ - интерес к виртуальному миру и виртуальным знакомствам**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** |
| А | Б | В | Г | Д | Е | Е | Ж | З | И | Й |
| **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **21** | **22** |
| К | Л | М | Н | О | П | Р | С | Т | У | Ф |
| **23** | **24** | **25** | **26** | **27** | **28** | **29** | **30** | **31** | **32** | **33** |
| Х | Ц | Ч | Ш | Щ | Ъ | Ы | Ь | Э | Ю | Я |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **19** | **6** | **20** | **6** | **3** | **1** | **33** |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **9** | **1** | **3** | **10** | **19** | **10** | **14** | **16** | **19** | **20** | **30** |

**3.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ - это бесконечное путешествие по сети, поиск разнообразной информации**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** |
| А | Б | В | Г | Д | Е | Е | Ж | З | И | Й |
| **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **21** | **22** |
| К | Л | М | Н | О | П | Р | С | Т | У | Ф |
| **23** | **24** | **25** | **26** | **27** | **28** | **29** | **30** | **31** | **32** | **33** |
| Х | Ц | Ч | Ш | Щ | Ъ | Ы | Ь | Э | Ю | Я |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **19** | **7** | **18** | **22** | **10** | **15** | **4** |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

А чем предпочитаете вы заниматься, заходя в Интернет?

**2.4 Причины возникновения компьютерной зависимости**

Человек - существо мыслящее. Информация имеет для него гораздо большее значение, чем для других живых существ, а благодаря компьютеру стали доступны различные виды информации. Именно эта особенность и является наиболее привлекательной для людей, страдающих компьютерной зависимостью.

Уровень развития компьютерной техники и программного обеспечения на данный момент создают иллюзию реальности, в которую погружается человек, сидящий за компьютером. Пока не до конца известной причине наш мозг «любит» решать логические задачи и выполнять различные простые действия, моментально приносящие результат.

Сама по себе работа за компьютером – это последовательность логических операций и действий, которые могут полностью овладеть внимание работающего и на время изолировать его от окружающего мира.

Появление всемирной сети интернет создало возможность так называемого интерактивного общения, которое весьма привлекательно для людей неуверенных в себе, которые и хотели бы общаться в реальности, но это у них не очень получается.

Несколько иначе обстоит дело с видеоиграми и зависимостью по отношению к ним. Играми увлекаются в основном подростки и люди молодого возраста. Основой особенностью современных игр является развитое звуковое и видео-сопровождение, которые создают ощущение реальности и позволяют на время отстраниться от реального мира с его проблемами.

Многие электронные игры подразумевают не только решение логических задач, но и определенную эмоциональную нагрузку, которая и лежит в основе большинства случаев патологической привязанности к играм.

**2.5 Основные виды компьютерных игр**

- Какие компьютерные игры вам нравятся?

- Какие чувства вы испытываете, играя в них?

Наименее опасны так называемые ***аркадные игры*** с простой графикой и звуком. За этими играми, как правило, «убивают время», и они не могут вызвать длительной привязанности.

Другое дело - ***ролевые игры,*** во время которых игрок «перевоплощается» в управляемого им героя и с головой погружается в его мир. В таких играх ощущение реальности может быть очень велико и надолго удерживать внимание играющего.

Наибольшую опасность представляют ***«стрелялки»,*** сюжет которых весьма примитивен и основывается на насилии, такие игры могут отрицательно сказаться на психике, особенно детской и привести к повышенной агрессивности.

В большинстве случаев компьютерная, Интернет или игровая зависимость возникают на фоне скрытой или явной неудовлетворенности окружающим миром, невозможности самовыражения, при страхе быть непонятым.

Как правило, компьютерная зависимость вызывает раздражение и возмущение у окружающих, что усугубляет конфликт, а, следовательно, усиливает пристрастие к проведению времени с гаджетами.

А сейчас мне бы хотелось познакомить вас с результатами анкетирования. Анализ анкет, проведенных перед занятием.

**2.6 Упражнение «Согласны – не согласны…"**

***Ведущий:*** Мы говорили сегодня о пользе и вреде электронных устройств, о компьютерной зависимости. А теперь хотелось бы выяснить ваше понимание вреда и рисков при чрезмерном увлечении гаджетами.

***Инструкция:*** Сейчас я буду зачитывать различные утверждения. А вы, как мы это делали в игре «Да - нет» в начале занятия, будете поднимать большой палец вверх, если согласны с ним, или опускаете вниз – если не согласны.

**Карточки для упражнения (Приложение 5)**

**Карточка 1.**

Информация в Интернете не всегда достоверная, поэтому существует опасность, что человек, с которым вы общаетесь, может оказаться совсем не тем, кем представился.

**Карточка 2.**

Увлечение компьютерными играми может вызвать различные заболевания.

**Карточка 3**

Двенадцатилетний подросток погиб от инсульта после 12-часовой игры на компьютере. Дети сутками без еды и отдыха могут находиться перед компьютером.

**Карточка 4**

В последнее время в мире появились так называемые «Компьютерные вдовы». Это женщины, чьи мужья одержимы компьютероманией. Такие мужья до 18 часов проводят за компьютером, перестают следить за собой, сводят к минимуму выход на улицу.

**Карточка 5**

Компьютерные игры опасны, прежде всего, тем, что построены на агрессии.

**Карточка 6**

Победить в компьютерной игре гораздо легче, чем в реальной жизни. Ведь жизнь – это постоянная борьба, самоутверждение, победы и неудачи, которые нельзя заменить виртуальными успехами. Человек теряет себя, свою личность, становится приставкой к компьютеру

***Примечание:*** в ходе упражнения становится ясно, насколько подростки усвоили, предложенную им информацию и как проявляется их отношение к ней.

**ΙΙΙ. Заключительный модуль**

**3.**1Упражнение «Мое мнение о занятии»

***Инструкция:*** Перед вами лежат стикеры разного цвета, возьмите и прикрепите на доску один из них: зеленый, если занятие понравилось и показалось значимым для вас, желтый – если занятие понравилось, но вы не узнали ничего нового, и синий, если считаете время на занятии зря потраченным.

**3.2 Заключительное слово ведущего.**

Знаменитый доктор Е.О. Комаровский утверждает:

***«Универсального влияния нет. Одних гаджеты учат, других тупят, третьих изолируют от реального мира».***

Гаджет - друг, если его использовать разумно и дозированно, а при злоупотреблении он станет вашим врагом».

Многие люди уже зависимы от Интернета, но просто не понимают этого. Они впадают в истерику, депрессию, если лишаются возможности пользоваться гаджетами. Тратя свое время на развитие компьютерного персонажа, человек перестает развиваться сам. А ведь, как говорил Антуан де Сент Экзюпери: ***«Каждый человек – это Целая Планета»***, каждый человек уникален и пришел в этот мир со своими талантами и предназначениями. Путь каждого из нас неповторим. И самая интересная игра – это ***реальная жизнь человека.***

***И еще. Три вещи никогда не возвращаются обратно – время, слово, возможность. Поэтому: не теряй времени, выбирай слова, не упускай возможности.***

**Список литературы:**

1. Антипин Н. А. Компьютерная зависимость и особенности ее влияния на сознание и поведение человека. – 2012. - № 2.
2. Думачева Е.А. Компьютерная зависимость (информационный материал для кураторов, преподавателей, воспитателей, студентов, социальных педагогов и педагогов-психологов) – Минск 2015
3. Кристиан Керделлан, Габриэль Грейзион Дети процессора: Как интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых:/Пер. с фр. А Лушанова. – Екатеринбург: У-Фактория, 2006
4. Новосельцев В.И. Компьютерные игры: детская забава или педагогическая проблема?//Директор школы. – 2003.
5. Профилактика чрезмерного использования компьютера, Интернета и гаджетов (занятие для обучающихся 8-10 классов) Кондрашкин А.В., Инсарова НюГ., Богомолов В.А., Хломов К.Д., Бочавер А.А., Калякина С.М., Кириллов М.М.//Не будь зависим № 7-8 (51) 2016
6. . Прибылова Ю.О. Психологические проблемы современных школьников в области информационных технологий//Естествознание в школе. – 2005*.*

***Электронные ресурсы:***

1. *Жукова М.В. Компьютерная зависимость как один из видов аддиктивной реализации[Электронный ресурс] /Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2013 - №11/* [*URL:https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-zavisimost-kak-odin-iz-vidov-addiktivnoy-realizatsii*](URL:https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-zavisimost-kak-odin-iz-vidov-addiktivnoy-realizatsii)
2. *Зайчикова О. На заметку классному руководителю[Электронный ресурс] / URL:* [*http://profshkolnik.rusedu.net/post/1631/96581*](http://profshkolnik.rusedu.net/post/1631/96581)
3. [*http://www.youtube.com/watch?v=QrBu3X3wR\_I&index=3&list=PLPYs\_pIHGLbCbSiWno00\_HAgvPfIn*](http://www.youtube.com/watch?v=QrBu3X3wR_I&index=3&list=PLPYs_pIHGLbCbSiWno00_HAgvPfIn) *RYSx - "Интернет-зависимость. Чума или мода?" Опасности интернета — правда или ложь?*

***Приложение 1***

Анкета

***«Место компьютера и Интернета в жизни***

***современных подростков»***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***№***  ***п/п*** | ***Вопрос*** | ***Варианты ответов*** | | |
| **1.** | Существуют ли зависимые от компьютера и Интернета люди? | Нет | Да | Не знаю |
| **2.** | Сколько времени может ребенок без вреда для себя находиться за компьютером? | 1-2 часа | 4-6 часов | 10-12 часов |
| **3.** | С какого возраста можно пользоваться компьютером, планшетом, телефоном? | С 1-го года жизни | с 6 лет | с 10 лет |
| **4.** | Ты пользуешься Интернетом? | Нет | да. Но редко | практически каждый день |
| **5.** | Случается ли, что ты забываешь о времени, когда играешь или общаешься в сети? | Нет | да, иногда | да, часто |
| **6.** | Приходится ли тебе скрывать от родителей, сколько времени ты проводишь за компьютерной игрой, в сети? | Нет | да | сложно сказать |
| **7.** | Используешь ли ты Интернет, чтобы уйти от проблем или дурного настроения? | Нет | иногда | да, часто |
| **8.** | Как ты считаешь, важно ли соблюдать правила безопасного поведения в сети? | Нет | да | не знаю |
| **9.** | С какого возраста ты пользуешься такими гаджетами, как компьютер, планшет, телефон? | С первых лет жизни  (указать конкретно) | с 6 лет | с 10 лет |
| **10.** | Удается ли тебе самостоятельно вовремя завершить работу за компьютером, планшетом, телефоном в сети? | Нет | да, иногда | да |

***Приложение 2***

**Анкета**

**«Компьютерные игры»**

1. **Играешь ли ты в компьютерные игры?**
2. да ; б) нет *(если нет, перейти к 3-му вопросу)*
3. **Укажи основные причины, почему ты увлекаешься компьютерными играми?**

А) мне нравится виртуальный мир, так как там все интереснее и ярче, чем в жизни;

б) я не очень общителен, поэтому мне легче играть в компьютерные игры, чем играть в активные игры с товарищами;

в) у меня вообще нет друзей, мой друг – компьютер;

г) мне часто нечем занять себя;

д) играю даже на уроках, это намного интереснее, чем слушать учителя;

е) в игре я «Герой», «Победитель», а в реальности нет;

ж) играю дома, чтоб не выполнять домашние обязанности;

з) хочу получить навыки, которые могут пригодиться в учебе;

и) хочу развить в себе такие качестве как быстрота реакции, наблюдательность, внимательность;

к) хочу развить в себе такие качества, как логическое мышление, умение просчитывать свои действия;

1. **Укажи основные причины, почему ты не играешь в компьютерные игры? *(отвечают только те, кто на первый вопрос ответил «нет»)***

а) у меня нет практически свободного времени;

б) у меня нет компьютера и телефона;

в) мне не позволяют родители;

г) я считаю, что это не очень полезное занятие;

д) я забочусь о своем физическом здоровье;

е) я забочусь о своем психическом здоровье.

1. **Сколько времени ты тратишь на компьютерные игры в сутки?**

А) менее 1 часа; б) 1-2 часа; в) 2-3 часа; г) 3-4 часа; д) 4-5 часов;

е) более 5часов

1. **Каково отношение родителей к твоему хобби?**

а) отрицательно;

б) положительно;

в) им все равно;

г) они ничего не знают

1. **Игры, каких жанров ты предпочитаешь больше всего?**

а) никакие;

б) шутеры;

г)файтинга;

д) стелс-экшн;

е) симуляторы;

ж) спортивные;

з) стратегии;

и) варгеймы;

к) логические;

л) квесты;

м) развивающе-обучающие;

н) музыкальные;

о) ролевые;

п) тактические RPG

1. **Твои родители интересуются, в какие игры ты играешь?**

А) да; б) нет;

**8. Покупают ли родители тебе игры сами?**

А) да; б) нет

1. **Тратишь ли ты деньги на игры?**

А) да; б) нет

1. **Ухудшилось ли твое здоровье от увлечения компьютерными играми?**

А) да, б) нет; в) затрудняюсь ответить.

1. **Считаешь ли ты игры плохим хобби?**

А) да; б) нет

1. **Благодаря чему или кому ты стал играть в компьютерные игры?**

А) я не играю; б) рекламе по телевизору; в) рекламе в Интернету; г) друзьям; д) родителям; е) братьям и сестрам; ж) другое (написать чему или кому)…………………….

1. **Ты играешь в компьютерные игры с разрешения родителей?**

а) да; б) нет

**Трудно ли тебе оторваться от игры?**

А) да; б) нет

**Что ты выберешь делать в свободное время?**

А) гулять;

б) играть в компьютерные игры;

в) читать;

г) заниматься спортом

д) общаться с друзьями

1. **Какие положительные аспекты в тебе развили компьютерные игры?**

А) внимательность;

б) взаимопомощь;

в) эрудированность;

г) усидчивость,

д) уверенность в себе;

е) доброта;

ж) вежливость;

з) спокойствие;

и) компьютерная грамотность;

к) лингвистическая грамотность; л) улучшение памяти;

м) развитие логического мышления

н) компьютерные игры не могут развить положительные качества

1. **Какие отрицательные моменты в характере и физическом состоянии в тебе появились в результате увлечения компьютерными играми?**

А) эгоизм;

б) неуверенность в себе;

в) неуравновешенность;

г) агрессивность;

д) поверхностное отношение ко всему;

е) неудовлетворенность действительностью;

ж) ухудшение памяти;

з) ухудшение зрения;

и) проблемы с позвоночником;

к) снижение интеллекта;

л) хроническая усталость;

м) никакие игры не могут развивать отрицательные качества

1. **Помогают ли тебе во время учебы навыки, которые ты приобрел, играя в компьютерные игры?**

А) да; б) нет; в) затрудняюсь ответить

1. **Какие эмоции у тебя вызывает прохождение компьютерной игры?**

А) раздражение;

б) агрессию;

в) удовлетворение;

г) гордость;

д) чувство вины;

е) никаких эмоций

***Приложение 3***

**Высказывания знаменитых людей о компьютерах**

***1. «У моих детей, конечно, будет компьютер. Но первым делом они получат книги» -*** Билл Гейтс.

***2. «Компьютерный мир, слишком совершенный, чтобы быть настоящим» -*** Хьюго Уивинг.

***3. «Тридцать лет назад компьютеры были только на работе, потом они появились у нас дома, а теперь у нас в карманах. Им осталось только забраться внутрь нас» -*** Сэм Винсент.

***4. «Опасность не в том, что компьютер однажды начнет мыслить как человек, а в том, что человек однажды начнет мыслить как компьютер» -*** Сидни Харрис.

***5. «Люди - все равно, что компьютеры, только их нельзя взломать. Каждый из нас – загадка, которую невозможно разгадать» -*** Джи Ху.

***6. «Я боюсь, что обязательно наступит день, когда технологии превзойдут простое человеческое общение. И мир получит поколение идиотов» -*** Альберт Энштейн.

***7. «Самое эффективное изобретение в истории – книга» -*** Нортроп Фрей.

***8. « Я бы обменял все свои технологии на один день с Сократом» -*** Стив Джобс.

***9. «Мозг – это гигантский нейрокомпьютер, в несколько тысяч раз более сложный, чем любая вычислительная машина, сконструированная человеком к 2000 году из небиологических элементов» -*** Сан Лайт.

***10. «Самое главное в образовании – это человек, который разжигает ваше любопытство, «кормит» ваше любопытство; компьютеры не могут дать вам этого» -*** Стив Джобс.

***11. «Мне кажется, что про современный мир важно понять одну вещь, изобилие информации не гарантирует ее достоверности» -*** Ричард Гир.

***Приложение 4***

**1.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ - увлечение компьютерными и сетевыми интернет – играми**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| А | Б | В | Г | Д | Е | Е | Ж | З | И | Й |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** |
| К | Л | М | Н | О | П | Р | С | Т | У | Ф |
| **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **21** | **22** |
| Х | Ц | Ч | Ш | Щ | Ъ | Ы | Ь | Э | Ю | Я |
| **23** | **24** | **25** | **26** | **27** | **28** | **29** | **30** | **31** | **32** | **33** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **10** | **4** | **18** | **16** | **3** | **1** | **33** |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **9** | **1** | **3** | **10** | **19** | **10** | **14** | **16** | **19** | **20** | **30** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**2.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ - интерес к виртуальному миру и виртуальным знакомствам**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **А** | **Б** | **В** | **Г** | **Д** | **Е** | **Е** | **Ж** | **З** | **И** | **Й** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** |
| **К** | **Л** | **М** | **Н** | **О** | **П** | **Р** | **С** | **Т** | **У** | **Ф** |
| **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **21** | **22** |
| **Х** | **Ц** | **Ч** | **Ш** | **Щ** | **Ъ** | **Ы** | **Ь** | **Э** | **Ю** | **Я** |
| **23** | **24** | **25** | **26** | **27** | **28** | **29** | **30** | **31** | **32** | **33** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **19** | **6** | **20** | **6** | **3** | **1** | **33** |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **9** | **1** | **3** | **10** | **19** | **10** | **14** | **16** | **19** | **20** | **30** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**3.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ - это бесконечное путешествие по сети, поиск разнообразной информации**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **А** | **Б** | **В** | **Г** | **Д** | **Е** | **Е** | **Ж** | **З** | **И** | **Й** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** |
| **К** | **Л** | **М** | **Н** | **О** | **П** | **Р** | **С** | **Т** | **У** | **Ф** |
| **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **21** | **22** |
| **Х** | **Ц** | **Ч** | **Ш** | **Щ** | **Ъ** | **Ы** | **Ь** | **Э** | **Ю** | **Я** |
| **23** | **24** | **25** | **26** | **27** | **28** | **29** | **30** | **31** | **32** | **33** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **19** | **7** | **18** | **22** | **10** | **15** | **4** |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

***Приложение 5***

**Карточки для упражнения «Верно-неверно»**

**Карточка 1.**

Информация в Интернете не всегда достоверная, поэтому существует опасность, что человек, с которым вы общаетесь, может оказаться совсем не тем, кем представился.

**Карточка 2.**

Увлечение компьютерными играми может вызвать различные заболевания.

**Карточка 3.**

Двенадцатилетний подросток погиб от инсульта после 12-часовой игры на компьютере. Дети сутками без еды и отдыха могут находиться перед компьютером.

**Карточка 4.**

В последнее время в мире появились так называемые «Компьютерные вдовы. Это женщины, чьи мужья одержимы компьютероманией. Они до 18 часов проводят за компьютером, перестают следить за собой, сводят к минимуму выход на улицу.

**Карточка 5.**

Компьютерные игры опасны, прежде всего тем, что построены на агрессии.

**Карточка 6.**

Победить в компьютерной игре гораздо легче, чем в реальной жизни. Ведь жизнь – это постоянная борьба, самоутверждение, победы и неудачи, которые нельзя заменить виртуальными успехами. Человек теряет себя, свою личность, становится приставкой к компьютеру.