

Тема: Радості і сльози Інтернету

Мета: формувати критичне відношення до інформації, що подається з екрану телевізора, дисплея комп'ютера.

Задачі:

- Створити адекватне різнополюсне уявлення про те, що відбувається на екрані ТВ.
- Сформуванати критичне відношення до сюжетів і змісту відеопродукції.
- Сформуванати вміння розумно підходити до комп'ютерних ігор.
- Показати як люди застосовують комп'ютер з користю для себе.

Виявлення знань учнів

У формі диспуата (коротко) обговорити, коли і для чого з'явилися писемність, книги, телебачення які ще існують засоби масової інформації.

Вироблення навиків

Рольова гра (потребує чіткого викладу задачі). Символічно гру можна назвати: «Судити чи не судити». Група ділиться на трійки.

Далі робота в малих групах. В кожній трійці діти вибирають «прокурора», «депутата» і «адвоката». Задача «депутата» згадати і розповісти на протязі 2 хвилин своїм «коллегам» недавно побачений на TV неприємний для нього сюжет з фільма чи хроніки, на його думку, з агресивними чи шкідливими для здоров'я проявами відносин між людьми. «Прокурор» висловлює сумніви, чи треба подавати судовий позов на TV за брехню, наклеп, пропаганду насильства чи шкідливого для здоров'я образу життя. «Адвокат» і «прокурор» уважно слухають, Потім (спочатку прокурор, потім адвокат) діляться своїми враженнями. В кінці гри кожний «прокурор» висловлює свою думку, оснований на доказах своїх колег («депутата» и «адвоката») і вирішує, стане он подавати в суд чи, навпаки похвалить передачу. Задача вчителя також відзначити два чи три найбільш вдалих різнополюсних аргументів.

Гра.

Від кожної групи вибирається журі з двох людей. Доповідачі від груп (нагадується час — близько 7 хвилин) конспективно розказують зміст комп'ютерної гри.

«Члени журі» повинні вислухати кожного доповідача і після короткого обдумування винести критичні зауваження: може та чи інша гра нанести шкоду здоров'ю, чи навпаки, граючи в неї можна відпочити від уроків, відволіктися. Кожний член «журі» висловлює свою думку, в чому користь, а в чому можливість шкоди.

Комп'ютери та комп'ютерні технології увійшли у наше повсякденне життя і поступово зайняли в ньому важливе місце. Майже для кожного виду людської діяльності комп'ютер є невід'ємним інструментом. У той же час, він став винятково популярним джерелом розваг — через ігри, Інтернет, віртуальне спілкування.

Проте, все частіше і частіше науковці б'ють на сполох — комп'ютер може становити загрозу для людського організму — впливаючи не лише на фізичний та фізіологічний стани, але маючи також психологічний вплив на

людину. Це особливо стосується молодих людей, на стадії розвитку та дорослішання. Залежність від Інтернет, чи кібер-залежність, дуже схоже на патологічний потяг до азартних ігор. Точно так же, як і азартні гравці, залежні від Інтернет мимовільно вкладають у свій комп'ютер та віртуальне спілкування гроші та час. Вони можуть не помічати все, що діється навколо, і шукати задоволення у спілкуванні з машиною чи віртуальними друзями.

Залежність від Інтернет – досить широке поняття, до якого входить ціла низка різноманітних типів поведінки, а також проблеми самоконтролю. Необхідно розуміти, що основних типів Інтернет-залежності п'ять.

Кібер-сексуальна залежність – особи, що страждають від кібер-сексуальної залежності, відвідують, завантажують або продають матеріали порнографічного змісту в Інтернет, або ж фантазують на дорослі теми чи відвідують рольові чати.

Залежність від віртуальних відносин – особи, що залежні від різного роду чатів, дуже часто на перше місце виносять віртуальні відносини чи займаються віртуальним зрадництвом. Друзі в Інтернет дуже швидко стають надважливими для такої особи, відсуваючи на другий план сім'ю та реальних друзів. Дуже часто це призводить до подружньої зради чи дестабілізує сімейні відносини.

Ігри онлайн – досить велика категорія, що включає в себе нав'язливе бажання грати в азартні ігри онлайн, грати в ігри, робити покупки чи торгувати на біржі. Такі люди полюбляють відвідувати віртуальні казино, інтерактивні ігри, електронні аукціони або електронні брокерські контори, витрачаючи великі суми грошей або відволікаючись від службових обов'язків чи важливих контактів.

Інформаційне перевантаження – велике розмаїття інформації у Всесвітній павутині створило особливий тип поведінки, при якому людині просто необхідно постійно переглядати різноманітні Інтернет ресурси чи шукати інформацію. Люди проводять багато часу у пошуках та збиранні необхідної інформації, а потім її організації. Нав'язлива потреба у таких пошуках інформації призводить до зниження продуктивності роботи.

Комп'ютерна залежність – у 80-х, такі комп'ютерні ігри, як Солітер чи Мінер були частиною програмного забезпечення комп'ютера. Пізніше науковці встановили, що ігри за комп'ютером створюють організаційні проблеми, і що працівники більшу частину часу проводили не за роботою, а саме за іграми. Ці ігри не є ані інтерактивними, ані такими, що граються в Інтернет.

Ось деякі типові приклади залежності від Інтернет:

- ✓ Деякі мами помічають, що стає все важче і важче змусити дітей зробити домашнє завдання, оскільки весь вільний час дітей забирає комп'ютер;
- ✓ Хтось виходить в Інтернет о 9 вечора, а пізніше випадково помічає, що вже ранок
- ✓ Успішність дітей падає без очевидної на те причини, а вчителі помічають, що учень сонний на уроках;

Симптоми комп'ютерної залежності досить чіткі:

Психологічні симптоми

- Відчуття ейфорії чи піднесеності під час роботи за комп'ютером;
- Нездатність зупинити роботу за комп'ютером;
- Все більша і більша кількість часу, що проводиться за комп'ютером;
- Ігнорування друзів та сім'ї;
- Відчуття порожнечі, депресії та роздратованості коли не за комп'ютером;
- Перекладання повсякденних турбот на плечі родичів чи членів сім'ї;

Фізичні симптоми:

- Зап'ястний тунельний синдром – оніміння та зниження чутливості пальців через утиснення нерву, що з'єднує їх із зап'ястям;
- Сухі очі;
- Головні болі (схожі на мігрені);
- Болі у спині;
- Нерегулярне харчування – відсутність апетиту;
- Недотримання гігієни;
- Розлади сну (засипання, сновидіння, тривалість)

Проте, комп'ютерна залежність, Інтернет та віртуальне спілкування не єдині проблеми, що несуть нам нові технології. У документах, в яких аналізуються злочини та криміногенна обстановка, все частіше говориться про використання Інтернет з метою розповсюдження дитячої порнографії, примушування дівчат та жінок в займатися проституцією та ін. В деяких європейських країнах є окремі закони, що займаються даними проблемами.

Поруч з цим, все частіше і частіше говорять про негативний вплив віртуального спілкування на вміння молодих людей спілкуватися з реальними співрозмовниками. Перевага віртуального спілкування полягає у тому, що вона дає можливість завести знайомства у різних частинах світу. Проте, це може мати негативні прояви. Багато хто з тих людей, хто спілкується в Інтернет, стверджують, що набагато легше говорити з людиною, яку ти не бачиш. Це дає почуття свободи, можливість представити себе у найкращому світлі, не будучи оціненим сторонніми людьми, створює комфорт у спілкуванні. Проте, це призводить до втрати певних навичок спілкування в реальному житті, при якому необхідно дивитися на співрозмовника та встановити персональний контакт.

Спілкування через Інтернет може бути досить ризикованим, особливо зважаючи на те, що реальний співрозмовник невідомий. Це може навіть виявитися небезпечним – у випадку, якщо людина має намір використати чи зашкодити своєму співрозмовникові.

Ось чому особливо важливим є усвідомлення підлітками цих проблем та вміння адекватно оцінити свою поведінку за комп'ютером.

Домашнє завдання.

Описати декілька комп'ютерних ігор і подумати, в чому їх користь і чи можуть вони принести шкоду.