КЛАССНЫЙ ЧАС «В МИРЕ ГАДЖЕТОВ»

***Велижанина Татьяна Григорьевна***

*МБОУ «СОШ п. Малиновский»*

 Классный час "В мире гаджетов" ориентирован на детей 3- 4 классов. Он расширит знания учащихся о компьютере, мобильном телефоне, планшете. В данной методической разработке раскрывается вопрос о пользе и вреде гаджетов среди детей младшего школьного возраста, заставит задуматься о сохранении своего здоровья, а значит и о правилах пользования.

**Цель:**

-изучить положительные и отрицательные стороны использования гаджетов;

- принципы их работы и воздействия на организм человека;

-формировать навыки правильного пользования сотовым телефоном.

**Задачи:**

1. Познакомить учащихся с темой классного часа и её значимостью для подрастающего поколения.

2. С помощью видео «Влияние компьютерных игр на человека» показать учащимся, какие психологические проблемы могут возникнуть.

3. Познакомить учащихся с правилами безопасной работы с гаджетами, положительными и отрицательными сторонами влияния на развитие личности

4. Формировать практические навыки у учеников в использовании современной компьютерной техники.

**Планируемые результаты обучения УУД:**

Познавательные УУД – освоить информационно-технологические умения (поиск, обработка, преобразование информации)

Коммуникативные УУД – овладеть умениями воспринимать устную речь

Регулятивные УУД – высказывать свои предположения, овладеть умениями анализировать.

**Ход урока.**

**1.Орг. Момент. Мотивация обучающихся.**

Загадки. Он мелодию сыграет, Он как маленький компьютер:

 Как будильник прозвонит, В нем есть игры, интернет.

 На часок-другой смолкает- Тонкий, легкий и удобный,

 И опять заговорит. (телефон) Называется……..(планшет)

-Какие еще электронные устройства вы знаете? (ответы)

**2.**  **Актуализация знаний.**

Сейчас я хочу попросить вас объединиться в группы. (образовалось 3 группы.)

-Как вы думаете, о чем мы будем говорить? (ответы)

**-**Кто знает, как назвать все эти предметы одним словом? (выслушать варианты ответов)

 - Молодцы! А хорошо ли вы с ними знакомы? (ответы)

 **Мозговой штурм. Что такое гаджет?**

Правила «мозгового штурма»

- называя идеи, не повторяться;

- чем больше идей, тем лучше;

- разрабатывая идею, подходите к ней с разных сторон, расширяя и углубляя различные подходы;

- идеи не оцениваются и не критикуются;

На листе А-4 ребята записывают, рисуют свои ответы. По готовности, каждая группа защищает свой мини- проект. ( Проекты на доске.) **(Приложение 1)**

**3.Сообщение темы и цели.**

-Как вы уже догадались, речь пойдёт о современных гаджетах.

 Темой нашего классного часа сегодня будет «В мире гаджетов и моя безопасность». Эта тема интересна нам не случайно, так как 100% ребят нашего класса имеют такие устройства. Наиболее часто вы обращаетесь за информацией к ним. Но, наверное, понимаете, что гаджеты не только средство для учебы, и работы. Также он не может и не должен заменить собой друзей, родителей. Сегодня мы выясним: что такое гаджеты, приносят они человеку пользу или вред, как обезопасить себя при работе с гаджетами.

**4. Работа по теме.**

Давайте в этом вопросе послушаем ребят, которые с помощью родителей нашли материал по нашей теме.

 Гаджеты влияют на разные системы органов организма человека. Особенно опасно влияние электромагнитных излучений, ухудшение зрения, нарушение психики, особенно у детей, заболевания мышц и суставов. Разберем подробнее эти нарушения, объясним их появления и меры борьбы с ними.

 *Первый ученик. Нагрузка на нервную систему*

 Самым уязвимым местом пользователя ПК являются не глаза, как принято полагать, а нервы. *Например*, мерцание экрана, практически безвредное для глаз, сильно напрягает нервную систему. Шум вентиляторов медленно, но верно расшатывает нервы. Если к этому добавить проблемы с глазами и позвоночником, которые тоже нагружают нервную систему, то общая картина получится печальная.

*Второй ученик Влияние компьютера на психику*

 Работа на компьютере влияет, прежде всего, на психику детей и подростков, для которых общение с компьютером становится одним из самых привлекательных видов отдыха. Это связано с тем, что современная компьютерная индустрия выпускает множество всевозможных остросюжетных игр: "стрелялок", "бродилок", "догонялок", "убивалок" - многие из которых отличаются агрессивностью и, порой, жестокостью. Но наша психика неустойчива, поэтому чрезмерное увлечение компьютерными играми может стать причиной очень тяжелых последствий - развивается повышенная возбудимость, у школьников снижается успеваемость, ребенок становится капризным, перестает интересоваться чем-либо кроме компьютера.

*Третий ученик. Признаки утомления.*

 После продолжительных занятий с различными устройствами у детей и подростков появляются признаки общего утомления. Проявление утомления зависит от возраста и состояния организма. Важное значение следует придавать внешним признакам утомления: ребенок склоняет голову набок, опирается на спинку стула, задирает ноги, упираясь в край стола, часто разговаривает, переключает внимание на другие предметы.

*Обобщение.*

-Сейчас строится много гипотез по поводу влияния современных гаджетов на разные системы органов. Так что не следует пренебрегать простыми правилами собственной безопасности, следует подумать о своем будущем.

Возвращение к мини-проектам.

-Я предлагаю вам обсудить полученную информацию,выделить положительные и отрицательные стороны в работе с гаджетами, изобразить на своих листах свои идеи в виде рекламы, рисунка, коллажа и т.д. (помощь учителя)

**5.Защита работ. Выступления групп.** ( Каждая группа выступает не более 5 минут) **(Приложение 2)**

**6.Обобщение.**

-А сейчас, ребята, подводя итог всему сказанному, постараемся вместе выработать основные правила работы за компьютером, пользования сотовым телефоном, правила игр в компьютерные игры. Для выработки этих правил мы опять поработаем в группах, и каждая группа будет работать по выработке правил по своему направлению. Итак, за дело, друзья!

*1-я группа: основные правила работы с компьютером.*

*2-я группа: правила пользования сотовым телефоном.*

*3-я группа: правила игр в компьютерные игры.*

*(Проверка каждой группы и оказание помощи)*

*Знакомство с некоторыми упражнениями лечебной гимнастики.*

*-* А как вы считаете, ещё на какие органы сильное влияние оказывают гаджеты?

-Всё правильно, ребята. Но чтобы сохранить зрение, необходимо выполнять упражнения для глаз**.** **(Приложение 3) Раздать памятки.**

-А чтобы не быть раздражительными, как можно чаще прерывайте работу с компьютером, по возможности бывайте чаще на улице. При работе одновременно с книгой и монитором, желательно, что бы они находились на одной высоте, для этого приобретите подставку для книг

**7. Рефлексия. Синквейн**.

В заключение я хотела бы попросить вас, ребята, с помощью синквейна выразить отношение к нашей сегодняшней теме классного часа.

Оцените работу своих одноклассников в группах.

**Литература.**

1. Википедия, свободная энциклопедия, “Всё о гаджетах”, http://ru. wikipedia. org.
2. Гаджет — Википедия https://ru.wikipedia.org/wiki/Гаджет
3. Интернет журнал Keit, “Что такое гаджет-зависимость?”, http://keit. ru/2008\_06/chto\_takoe\_gadzhetzavisimost.
4. Интернет журнал Здоровье, “Диагноз: гаджет-зависимость”, http://www. zdr. ru/hots /2008/05/30/diagnoz-gadzhet-zavisimost/index. html.
5. http://www. qoop. ru/pages/5030.html. Леонтьев В. П. Компьютерная энциклопедия. М., 2002
6. «Живой урок» или тысяча и одна мелочь успешной организации групповой работы на уроке. [www.in-exp.ru/component/content/article/60-in.../215-zhiv-urok.html](http://www.in-exp.ru/component/content/article/60-in.../215-zhiv-urok.html)

 **Приложение 1.**

Справка о гаджетаж.

Гаджеты бывают и в программном обеспечении (еще их там называют виджеты). Это маленькие приложения, облегчающие пользователю жизнь и предоставляющие всякую полезную информацию, как например курс валют или прогноз погоды. Для примера можем назвать мини-приложения Google Gadgets, виджеты Opera, мини-приложения для боковых панелей Windows Vista и Windows 7 и другие.

Несмотря на то, что для удобства мы сейчас называем гаджетами почти все продвинутые технологические устройства, такие как флэшка, планшет, смартфон, MP3-плеер, нетбук и многие другие, это не совсем верно. Ведь все эти устройства могут работать автономно, не подключаясь ни к какому другому устройству, и, следовательно, не совсем подпадают под истинное определение гаджета.

Вы теперь поняли, что такое гаджет. Как бы там ни было, следует признать, что без гаджетов жизнь была бы слишком серой и будничной. Ведь человек всегда стремится к чему-то новому, более совершенному, облегчающему жизнь и тем самым двигает вперед новые технологии и технический прогресс.

 **Приложение 2.**

 1. *Основные вредные факторы, действующие на человека за компьютером.*

• сидячее положение в течение длительного времени;

• воздействие излучения монитора;

• утомление глаз, нагрузка на зрение;

• стресс при потере информации.

2. *Действительно, ПК может помочь:*

• подготовить доклад, презентацию к нему, найти нужную информацию;

• составить таблицы и диаграммы;

• отсканировать тексты, рисунки для подготовки к уроку;

• использовать учебные диски;

• использовать компьютерные словари;

• участвовать в дистанционных конкурсах, олимпиадах различного уровня.

• Длительность непрерывных занятий для детей: 7-10 лет - 15 минут, 11-13 лет - 20 минут, 14-15 лет - 25 минут 16-17 лет - 30 минут.

• В течение недели школьник может работать с компьютером не более трех раз. Комната, в которой школьник работает за компьютером, должна быть хорошо освещена.

• Необходимо следить за соблюдением правильной осанкой.

• После 10-15 минут непрерывных занятий на ПК необходимо сделать перерыв для проведения физкультминутки и гимнастики для глаз.

• Убрать со стола все лишние предметы.

• Нельзя работать за компьютером мокрыми руками.

 **Приложение 3**

**Знакомство с некоторыми упражнениями лечебной гимнастики**

Для развития мышц спины существует много упражнений, в основном это наклоны в разные стороны. Очень полезно плавание и упражнения на турнике.

Чем чаще вы будете прерываться для выполнения упражнений, тем больше они принесут пользы.

Встряхните руки.

Сжимайте пальцы в кулаки.

Вращайте кулаки вокруг своей оси.

Надавливая одной рукой на пальцы другой руки со стороны ладони, как бы выворачивайте ладонь и запястье наружу.

**Глаза**

Зажмурьте глаза на 10 секунд

быстро моргайте в течение 5 -10 секунд

Сделайте несколько круговых движений глазами.

Несколько раз поменяйте фокус, для этого смотрите сначала на какую-либо точку на окне, а потов вдаль (например, на облака)

Для снятия раздражения, или для отдыха глаз возьмите заваренный чайный пакетик (уже холодный) – положите на глаза и лежите 10 минут.

**1-я группа: основные правила работы с компьютером:**

1. Почаще протирать экран монитора

2. Расстояние до монитора должно быть не менее 50 см, положение монитора должно быть на несколько сантиметров ниже глаз, т.е. чтобы смотреть на монитор сверху вниз

3. Освещение в комнате должно быть ровным, не должно быть резких источников света рядом с монитором.

4. Регулярно наблюдаться у окулиста, чтобы сохранить своё зрение

**2-я группа: правила пользования сотовым телефоном:**

1. Необходимо разговаривать по телефону спокойно, не надо кричать, т.к. при этом повышается уровень радиации.

2. Нельзя держать телефон возле головы или на поясе, лучше всего его держать в портфеле

3. Нельзя спать с телефоном и использовать его в качестве будильника.

**3-я группа: правила игр в компьютерные игры:**

1. Видеоигры с элементами насилия провоцируют агрессивные мысли и гневные чувства, поэтому не стоит увлекаться ими.

2. Компьютерные игры стимулируют лишь те участки головного мозга, которые отвечают за зрение и движение, но не способствуют развитию других важных участков, а именно ведут к деградации лобных долей

3. Не способствуют развитию коллективизма, т.к. с компьютером идёт общение один на один, что не способствует развитию навыков общения.