

Круглый стол, посвященный проблеме компьютерной зависимости

Компьютеры - это такие машины, которые предназначены для решения проблем, которых бы у вас не было, если бы вы не имели компьютера.

Форма проведения классного часа - круглый стол - позволяет детям высказаться, развивает навыки дискуссии. Очень важно, чтобы учитель-ведущий сумел организовать обсуждение. Дискуссия за круглым столом состоит из 3 блоков: 1 информационный (информация по проблеме компьютерной зависимости) и 2 блока обсуждения («Кто виноват» и «Что делать?»). Действия ведущего в каждом блоке: сначала дать слово «гостям», потом - остальным детям. При этом в информационном блоке нельзя допускать обсуждения. После сообщений «гостей» детям предлагается дополнить их выступления новыми фактами. В блоках обсуждения они уже могут высказывать свои мнения.

Желательно, чтобы учитель постоянно подчеркивал, что в результате дискуссии должно быть выработано общее мнение, которое учитывает мнения большинства. Поэтому очень важно в конце каждого блока подвести итог, сформулировать общую мысль.

Все реплики подробно выписаны в сценарии, но это не значит, что их нужно раздать всем детям. Это превратит круглый стол в отрепетированный утренник, который будет неинтересным для девятиклассников. Для них важно именно высказаться и быть услышанными. Тем более тема близка и понятна каждому. Тексты можно раздать только «гостям», предупредив их, что они даны не для зубрежки, а для ориентира (по времени и содержанию).

Цели: ознакомить детей с вредными последствиями компьютерных игр, дать представление об Интернет-зависимости; формировать положительное отношение к таким качествам характера, как самостоятельность, любознательность; развивать навыки участия в дискуссии; побуждать детей к расширению своего кругозора, к участию в спортивных секциях, к самопознанию, саморазвитию, самосовершенствованию.

Форма проведения: круглый стол.

Подготовительная работа: распределить роли среди детей: мамы (2), врачи (2), программисты (2), обеспечить всех текстами. Всех детей посадить за парты, а «гостей» - лицом к классу у доски.

Оформление: написать на доске тему, эпиграф.

План классного часа

- I. Мотивационная беседа.
- II. Круглый стол «Страдания от кибермании».
 1. Первый блок дискуссии. «Три грани проблемы».
 2. Второй блок дискуссии. «Кто виноват?»
 3. Третий блок дискуссии. «Что делать?»
- III. Заключительное слово.
- IV. Подведение итогов (рефлексия).

Ход классного часа

I. Мотивационная беседа

Классный руководитель. Сегодня мы затронем насущную тему для всех подростков.

Поднимите руки, кто хотя бы один раз играл в компьютерные игры?

Было такое, что вы пропускали уроки, чтобы поиграть в игровом зале?

Говорите ли вы с друзьями о компьютерных играх, кодах, уровнях и т. д.?

Испытываете ли вы удовольствие от работы за компьютером?

Злитесь ли вы на тех, кто отвлекает вас от компьютера?

Приходилось ли вам обманывать близких, говоря, что вы писали реферат или искали информацию, в то время когда вы просто играли или общались?

Случалось ли вам забывать о времени во время игры за компьютером?

Откладываете ли вы важные дела ради компьютера?

Любите ли вы поиграть за компьютером в минуты грусти, подавленности?

Ругают ли вас родители зато, что вы слишком много денег тратите на игры и Интернет?

(Ответы детей.)

Примерно такие вопросы задают психологи, когда хотят убедиться, страдает ли человек компьютерной зависимостью. Я задала эти вопросы, чтобы вы трезво посмотрели на себя со стороны, критически оценили свое отношение к компьютеру. Положительный ответ на все эти вопросы должен заставить вас насторожиться.

II. Круглый стол «Страдания от кибермании»

Первый блок дискуссии. «Три грани проблемы»

Классный руководитель. Зависимость от компьютера - новая болезнь нашего времени или выдуманная угроза? На Западе утверждают, что каждый пятый пользователь Интернета в той или иной мере страдает компьютерной зависимостью. И в России уже многие подвержены этой мании. Люди теряют чувство реальности, уходят в виртуальный мир. Самыми незащищенными, как всегда, оказались дети и подростки. Появился даже такой термин - «компьютерный синдром». Кто в этом виноват и что делать? Сегодня мы будем обсуждать эти вопросы в ходе круглого стола, который мы назвали «Страдания от кибермании».

Представляю наших гостей. Точку зрения родителей озвучат (имена, фамилии). Точку зрения врачей изложат (имена, фамилии). Мнение компьютерных специалистов выскажут (имена, фамилии). Начинаем обсуждение. Первое слово - родителям.

Мама 1. Многие родители просто не понимают, какую страшную разрушительную силу представляет компьютер. Одного 14-летнего школьника из Румынии увезла из Интернет-кафе «Скорая помощь». Мальчик просидел в этом кафе 9 дней подряд и дошел до полного физического и умственного истощения. Его мать рассказала, что мальчик был просто одержим компьютерной игрой «Counter Strike». Он не отходил от компьютера, перестал ходить в школу. Он лгал, воровал из дома вещи, чтобы продать их и потратить деньги на Интернет. Он перестал мыться и похудел на 10 кг.

Мама 2. Еще один страшный факт: 12-летний подросток из Екатеринбурга погиб от инсульта после 12-часовой игры на компьютере. Врачи детской больницы, куда был доставлен мальчик, говорят, что каждую неделю к ним поступает минимум по одному подростку, попавшему в зависимость от компьютерных игр. Дети сутками без еды и отдыха могут находиться перед компьютером дома или в игровых клубах.

Мама 1. А вот и криминальные факты: 13-летний подросток ограбил родных бабушку с дедушкой, чтобы добыть денег для Интернет-кафе. Старшеклассник, наигравшись в DOOM, жестоко избил соседских малышей. Таких историй достаточно в каждом отделении милиции. Десятки тысяч мальчишек и девчонок ради виртуального мира бросают учебу, теряют друзей, конфликтуют с родителями.

Мама 2. От компьютеров страдают не только дети, но и взрослые! В последнее время в мире появились компьютерные вдовы. Это женщины, чьи мужья кибералкоголики. Так называют людей, одержимых компьютероманией. Они до 18 часов в день проводят за компьютером, перестают следить за своей внешностью, неделями не бреются и не моются, ходят по дому в грязной одежде, а вылазки на улицу и вообще сводят к минимуму. Бедные женщины действительно чувствуют себя соломенными вдовами - вроде муж и рядом, но совершенно в другом измерении.

Классный руководитель. Что могут добавить к этому наши участники? Только факты! Можете ли вы привести подобные факты? Чувствуете ли вы, что вас тоже затягивает в компьютерную трясику? Видите ли вы, как ваши друзья все больше и больше уходят от вас в виртуальный мир? Можете ли вы привести противоположные факты, когда активисты компьютерных игр не попадали ни в какую зависимость? (Дети высказываются.)

Итак, люди бьют тревогу, видя, как их близкие уходят в виртуальный мир. Что скажут врачи?

Врач 1. Западные медики однозначно утверждают, что компьютерная и Интернет-зависимость существует. Появился даже такой диагноз: «кибермания» или «патологическое использование компьютера» (игры, Интернет). Пока, правда, компьютеромания не является официальным диагнозом, но некоторые ученые предполагают, что со временем кибермания будет признана заболеванием номер один в мире. На Западе уже есть клиники, где лечат разные компьютерные расстройства. В Финляндии даже были случаи, когда призывники получали отсрочку от армии для

лечения компьютерной зависимости. В России пока мало людей обращаются за медицинской помощью, родители боятся вести ребенка к психиатру, не хотят, чтобы их чадо лежало в одной палате с наркоманами и алкоголиками.

Врач 2. В чем проявляется кибермания? Прежде всего в том, что люди предпочитают больше времени проводить не в реальной жизни, а в компьютерных играх и Интернете - до 18 часов в день!

Подростки начинают прогуливать занятия, лгут, слишком быстро делают домашнее задание, чтобы побыстрее сесть за компьютер. В виртуальной реальности они забывают о времени, бешено радуются своим виртуальным победам, и бурно переживают неудачи. Даже поесть нормально они уже не могут, предпочитая жевать что-нибудь перед монитором. А при общении в чатах они выдумывают себе виртуальный образ, который постепенно вытесняет их реальное «я».

Врач 1. В чем опасность кибермании? Прежде всего, опасны многие компьютерные игры. В них главное действие - это убийство, причем красочное, изощренное. А ведь игра для ребенка - это репетиция жизни. Так и складывается к 14-15 годам мнение, что насилие, убийство - это увлекательное и полезное занятие.

Врач 2. Вторая опасность игр в том, что победить в них гораздо легче, чем в реальной жизни. Ведь жизнь - это постоянная борьба, самоутверждение, победы и неудачи. Все это нельзя заменить виртуальными успехами. Человек просто теряет себя, свою личность, становится приставкой к компьютеру.

Врач 1. Еще одна опасность подстерегает любителей чатов. Многие, прикрываясь анонимностью, могут говорить в чатах что угодно, считая, что такое общение раскрепощает их, дает свободу. Но виртуальное общение не может заменить живой связи между людьми. Человек, погрузившийся в вымышленный мир под чужой маской, постепенно теряет свое лицо, теряет и реальных друзей, обрекая себя на одиночество.

Врач 2. Но самая страшная опасность в том, что компьютеро-мания может перейти в другой вид зависимости - от алкоголя, наркотиков.

Классный руководитель. Даю слово нашим участникам.

Согласны ли они с выводами врачей? Считаете ли вы, что компьютерные игры повышают агрессивность?

Уменьшилось ли количество ваших друзей от того, что вы увлеклись компьютерными играми?

Предпочитаете ли вы есть за компьютером?

Какие победы вы одержали в реальной жизни за последний год?

Приходилось ли вам общаться в чатах? Вы выступали под своим реальным именем или под вымышленным? Чувствовали себя при этом свободными, раскрепощенными?

Какие дети, по-вашему, сильнее всего подвержены компьютерной зависимости? (Дети высказываются.)

Пришло время высказаться компьютерным специалистам. Действительно ли так опасен компьютер? Может ли быть общение в чатах анонимным? Все ли игры построены на насилии? Даю слово программистам.

Программист 1. Компьютер может быть опасен. Ведь это источник электромагнитного излучения и неионизирующей радиации. А это негативно воздействует на человека. Но если соблюдать санитарные правила, он может быть безвредным. Во всех организациях правила работы на компьютере должны находиться прямо на рабочем месте. Но у нас, к сожалению, эти правила мало кто знает и выполняет.

Например, согласно этим правилам, взрослому человеку можно сидеть за компьютером не более 4 часов в день, а ребенку не более

10-20 минут, в зависимости от возраста. Компьютер обязательно нужно «заземлить», нельзя работать за компьютером беременным и кормящим женщинам. В развитых странах эти правила очень строго соблюдаются. А у нас предпочитают расплачиваться своим здоровьем.

Программист 2. Есть ли вред от компьютерных игр? Не все игры построены на агрессии. Есть логические игры, игры для изучения школьных предметов. Есть тренажеры, с помощью которых можно получить важные и полезные навыки. Есть игровые тесты, которые помогут проверить свои знания. Что касается Интернета, то кроме

чатов там есть форумы, где обсуждаются серьезные вопросы и где можно высказать свою точку зрения. Во Всемирной паутине каждый может создать свой сайт, сделать его популярным, стать звездой Интернета. Так что Интернет не обязательно приводит к потере своего «я». Он дает очень большие возможности для самоутверждения, самовыражения.

Программист 1. Что же касается анонимности в Интернете, то она мнимая. Каждый компьютер имеет свой уникальный цифровой адрес, по которому его узнают другие компьютеры сети. Как только ты зашел на какой-либо сайт, твой адрес мгновенно фиксируется и можно легко вычислить, кто ты такой и где живешь. Вот почему хакеров почти всегда находят. Поэтому, оказавшись в чате и придумав себе какой-то ник, не теряйте самоконтроля - как бы потом за это не пришлось отвечать.

Программист 2. Например, в 2006 г. за антирусские высказывания в Интернете был привлечен к суду 37-летний пользователь из Новосибирска. Ему пришлось заплатить штраф в 130 тысяч рублей. На суде он пытался уйти от ответственности, но провайдеры доказали, что существующие технические средства позволяют со стопроцентной гарантией определить, какой именно пользователь сети выходил в Интернет и был на этом конкретном сайте. Кстати, эти же технические средства могут отследить, какие сайты чаще всего посещаются с этого компьютера.

Классный руководитель. Как видим, нив самом компьютере, ни в Интернете нет ничего такого, что вызывало бы зависимость. Что могут добавить к этому наши участники?

Может быть, кто-то хочет сказать слово в защиту компьютерных игр?

У кого есть свой сайт? На каких форумах и чатах вы бываете? Какую информацию ищете в сети?

Знаете ли вы о санитарных правилах пользования компьютером?

Не боитесь ли вы, что кто-то может узнать о ваших путешествиях в Интернете?

Что интересного для себя вы открыли в Интернете?

К чему же мы пришли на этом этапе дискуссии: есть компьютерная зависимость или это все выдумки врачей и родителей? (Да, есть.)

Второй блок дискуссии. «Кто виноват?»

Классный руководитель. Мы познакомились с разными точками зрения на проблему компьютерной зависимости. Начинаем второй блок нашей дискуссии. Кто виноват, что все больше и больше подростков становятся пациентами наркологических больниц и получают диагноз «кибермания»?

Сначала слушаем мнения специалистов.

Варианты мнений:

Мамы:

- Хозяева Интернет-клубов, а также провайдеры, которые наживаются на здоровье наших детей.

- Местные власти, которые получают взятки от этих структур.

- Санитарные станции, которые не контролируют работу этих клубов.

- Учителя, которые не проводят беседы об охране жизни и здоровья детей.

Врачи:

- Виноваты родители в том, что дают детям деньги, не спрашивая, как они их потратят.

- Виноваты дети, которые ищут только удовольствий и развлечений, не желая трудиться.

- Виноваты власти, которые не создали детям условий для занятий спортом, для развития способностей и талантов.

- Виноваты учителя, которые не могут увлечь детей каким-то интересным делом.

Программисты:

- Виноваты производители компьютеров. Они выпускают все новые и новые игры и программы, которые требуют все более и более мощных компьютеров. Поэтому люди вынуждены постоянно обновлять свои машины. А любопытные дети все хотят попробовать и попадают в зависимость.

- Виноваты родители, которые не следят за детьми, не знают, чем они занимаются.

- Родители виноваты. Если бы они сами освоили компьютер, они бы могли понять, что можно, а чего нельзя ребенку. А так им кажется, что раз они купили детям компьютер, то об их развитии можно не заботиться. Тогда об этом позаботятся дяди и тети из Интернета и игровых клубов.

- Врачи тоже виноваты. Нужно было ставить эти вопросы перед правительством, привлекать к обсуждению прессу, телевидение.

- Виновато правительство. Оно могло принять законы, которые бы запрещали детям ночью сидеть в игровых клубах, могло бы вообще закрыть эти клубы или вывести их за черту города.

Классный руководитель. Что скажут наши участники? Кого винить в том, что дети попадают в компьютерную зависимость?

Примерные ответы:

- Виноваты сами дети.

- Родители виноваты. Они не хотят понимать детей, только ругают, поучают. Вот дети и убегают в виртуальную реальность.

- Виновата школа. В ней такая серость и скука, а в виртуальной реальности ты герой, победитель, от тебя зависят судьбы миров и цивилизаций.

Классный руководитель. Прошу сделать вывод: «кто виноват в том, что ребенок становится зависимым от компьютера? (В формировании компьютерной зависимости у детей виноваты родители, врачи, школа, милиция, местные власти, сами дети и т. п.)»

Третий блок дискуссии. «Что делать?»

Классный руководитель. Итак, проблема компьютерной зависимости. Мы выслушали различные точки зрения, определили виновных. Приступаем к заключительному этапу дискуссии. Попробуем ответить на вопрос: что делать, чтобы люди не попадали в плен кибермании? Слово нашим гостям.

Примерные варианты мнений:

Мамы:

- Закрыть все игровые клубы.

- Разрешить детям доступ в Интернет только в «сопровождении» взрослых.

- Уволить начальника санитарной станции, директора школы, переизбрать мэра и т.

п.

- Запретить учителям требовать от детей рефераты, чтобы они не скачивали их из Интернета.

- Обучать детей работе с полезными программами и играми, в которые можно играть вместе с родителями.

Врачи:

- Ввести цензуру на игры. Запрещать использование в клубах агрессивных игр.

- Ввести наказание для родителей, чьи дети стали интернет - зависимыми. Заставить их общаться со своим детьми по 4 часа каждый день.

- Каждый ребенок должен заняться спортом или найти себе какое-нибудь хобби. Тогда и друзья появятся, и скучать будет некогда.

- Нужно принять законы, которые запрещают пропаганду насилия в играх, и сурово карать за нарушение этих законов.

Программисты:

- Нужно каждому стать грамотным пользователем, а не чайником.

- Критически относиться к игровым новинкам, не покупать все подряд. Ограничить использование агрессивных игр.

- Хорошо бы всем школьникам заняться программированием. Это будет и занятие, и развитие, и общение с интересными людьми.

- Детям нужно вообще поменьше играть. Пусть каждый попробует создать свой сайт, тогда понадобится что-то рассказать о себе, показать, в чем твоя уникальность. А это подтолкнет к саморазвитию.

Классный руководитель. Слушаем предложения наших участников. Может быть, кому-то из них удастся найти компромиссный вариант решения проблемы компьютерной зависимости? (Дети высказываются, повторяя и перефразируя мнения гостей, добавляют свои оригинальные предложения.)

И как итог этого этапа обсуждения формулируем вывод: что мы можем сделать, чтобы не попасть в компьютерную зависимость? (Нужно стать грамотным пользователем, осваивать полезные программы, нужно поменьше играть, а заняться спортом, общаться с друзьями, читать книги и т. п.)

И как можно сформулировать общий итог нашей дискуссии?

(Можно задать наводящие вопросы: Существует ли компьютерная зависимость? Кто виноват в ее появлении? Как бороться с этим злом?)

Примерный результат дискуссии:

- Компьютерная зависимость существует.

- Это результат распушенности детей, безответственности родителей, беспечности властей, жадности представителей игорного бизнеса.

- Выход - в повышении компьютерной грамотности, во введении цензуры, в принятии законов, которые повышали бы ответственность родителей и представителей бизнеса.

Классный руководитель. Наше обсуждение подошло к концу. И завершить его я хотела бы словами одного писателя. Он обсуждал в Интернете проблему компьютерной зависимости и в заключение написал: «Я пишу эти размышления на компьютере, отправляю их электронной почтой через мировую сеть, черпаю информацию из Интернета. Все эти факты свидетельствуют о том, что я ни в коей мере не являюсь компьютерофобом. Более того, я очень люблю этот маленький ящик, который помогает мне жить. Но моя любовь закончится в тот момент, когда, или если, я пойму, что не я владею им, а он мной*».

III. Заключительное слово

Классный руководитель. Сегодня мы говорили о компьютерной зависимости. Проблема эта неоднозначна и пока далека от решения. Но мы и не стремились решить ее во что бы то ни стало. Обсуждая эту проблему, мы учились вести дискуссию, учились слушать и слышать друг друга. В ходе живого обсуждения мы учились живому общению - именно тому, чего никакой, даже самый мощный компьютер дать не в силах. Посмотрите на эпиграф к сегодняшнему классному часу [читает]. Желаю вам, чтобы ваш компьютер создавал для вас как можно меньше проблем.

IV. Подведение итогов (рефлексия)

Классный руководитель. Касается ли вас то, о чем мы говорили сегодня? Появился ли повод задуматься о себе и изменить свое поведение? Что дал вам сегодняшний классный час? (Ответы детей.)