**Педагогический проект**

**Копцевой Виты Ивановны,**

**учителя начальных классов**

**МБОУ Голицынской средней общеобразовательной школы №2.**

**Тема: «Компьютер – помощник и друг»**

 

**Содержание**

1. Аннотация проекта………………………………………………………3
2. Обоснование проекта……………………………………………………4
3. Цели и задачи проекта…………………………………………………..6
4. Ресурсное обеспечение проекта…………………………………….…..6
5. Целевая аудитория………………………………………………….…...6
6. План реализации проекта……………………………………………….7
7. Ожидаемые результаты. Конечный продукт…………………………10
8. Методы оценки эффективности реализации проекта ………………..10
9. Перспективы развития проекта…………………………………….….10
10. Литература……………………………………………………………...11
11. Приложения………………………………………………………….…12

**Аннотация проекта.**

Проект направлен на формирование ИКТ- компетентности младших школьников.

Исходя из требований Федерального государственного стандарта начального общего образования, одним из важных элементов формирования универсальных учебных действий обучающихся на ступени начального общего образования являются ориентировка младших школьников в информационно-коммуникационных технологиях (ИКТ) и формирование способности их грамотно применять (ИКТ- компетентность).

Новизна проекта заключается в создании целостного образовательного пространства, обеспечивающего создание условий для формирования ИКТ- компетентности обучающихся на всех уроках и во внеурочной деятельности.

**Обоснование проекта**

Активная компьютеризация начального общего образования способствует тому, что наряду с традиционными методиками ( как показывает практика, 90% времени на уроке основным источником информации для ученика служат слово учителя и учебная книга) целесообразно широкое использование в начальной школе цифровых инструментов и возможностей современной информационно-образовательной среды.

Возрастающая доступность информационных ресурсов – характерная особенность современного постиндустриального общества. Каждый человек при желании может воспользоваться возможностями компьютерных технологий. Младший школьник потребляет эти блага цивилизации в той мере, в какой позволяют это делать ему, в первую очередь, в семье. Дети пользуются компьютером для досуговой деятельности; для подавляющего большинства детей младшего школьного возраста компьютер ассоциируется исключительно с игрой. В этом бы не было ничего плохого (сама по себе игровая деятельность естественна и полезна для детей), если бы ни был очевиден другой факт: к учебной и вообще познавательной деятельности компьютер в сознании детей не имеет ни малейшего отношения. В таком положении дел виноваты, разумеется, не дети, а взрослые, бросившие на самотек общение-развлечение детей с компьютерной техникой.

Отсюда возникают основные проблемы взаимодействия младших школьников с информационной средой:

-информационная неразборчивость;

-информационные перегрузки;

-отсутствие информационной безопасности;

-информационная беспризорность.

 Федеральный государственный стандарт ориентирует нас на подготовку школьника, владеющего приемами работы с разными информационными источниками. Компьютер – один из них.

 Характеризуя возможности использования компьютера в обучении, Г.К. Селевко обращает внимание учителя на то, что ПК позволяет дать ребенку так много учебного материала, как только он может усвоить. Дать не насильно, не сверх меры, а ровно столько, сколько данный ребенок хочет  и может взять.

Перед педагогами стоят вопросы: как сделать так, чтобы компьютер стал для ребенка не только средством игры, но и помощником в самостоятельной познавательной деятельности, как помочь каждому ученику самостоятельно ориентироваться в информационном потоке, не рискуя «захлебнуться».

На решение этих проблем и направлен проект.

**Цель и задачи проекта**

Цель: формирование ИКТ- компетентности младших школьников.

Для этого необходимо решить следующие задачи:

-познакомить учащихся с компьютером: назначение, правила безопасной работы;

- научить работе с простыми информационными объектами: текстом, рисунком, аудио- и видеофрагментами;

- научить основным приемам поиска, обработки и хранения информации;

-научить созданию, представлению и передаче информации.

Поставленные задачи позволяют обозначить следующие направления:

1.Знакомство с назначением компьютера; изучение правил безопасной работы на компьютере.

2.Обучение основным приемам поиска, обработки и хранения информации.

3.Обучение способам создания, представления и передачи информации.

**Ресурсное обеспечение проекта**

Временные ресурсы: 2,5 года

Материально-технические ресурсы: классные кабинеты, АРМ учителя, АРМ ученика, мультимедийное оборудование, методическая литература, Интернет

Кадровые ресурсы: в реализации проекта принимают участие учителя начальных классов (3 человека).

**Целевая аудитория**:

Обучающиеся начальных классов МБОУ Голицынской СОШ №2, 80 человек

**План реализации проекта**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Этапы | Содержание деятельности | Сроки |
| 1. | **Подготовительный** | -определение уровня сформированности ИКТ- компетентности учащихся (анкетирование, заполнение карт индивидуального контроля);-анализ научно-методической литературы (заседания ШМО);-повышение ИКТ-компетентности педагогов (курсы повышения квалификации);-организация взаимодействия с родителями (родительские собрания «Компьютер в вашей семье», «Ваш ребенок и компьютер: плюсы и минусы этого общения», «Положительные и отрицательные стороны компьютера для детей»; анкетирование);-выявление эффективных приемов формирования ИКТ- компетентности учащихся (совместная работа педагогов над созданием методических разработок) | Январь-февраль 2012г. |
| 2. | **Основной**-Знакомство с назначением компьютера; изучение правил безопасной работы на компьютере. | -тематические классные часы;-беседы по ОБЖ на уроках окружающего мира о правилах безопасной работы на компьютере;-занятия, посвященные знакомству с компьютером, в рамках проектной деятельности «Я познаю мир»; | Март-май 2012г. |
| -Обучение основным приемам поиска, обработки и хранения информации. | -на уроках русского языка: обучение поиску информации в компьютерных словарях и энциклопедиях;-на уроках литературного чтения: работа с мультимедиасообщениями;-на уроках математики: обучение поиску информации для составления задач; анализу данных таблиц, диаграмм;-на уроках окружающего мира: обучение поиску дополнительной информации в Интернете;-во внеурочной деятельности: обучение поиску информации для проектной деятельности в Интернете | Сентябрь 2012г.- май 2013г. |
| -Обучение способам создания, представления и передачи информации. | -на уроках русского языка: овладение квалифицированным клавиатурным письмом; знакомство с основными правилами оформления текста на компьютере;-на уроках литературного чтения и окружающего мира: создание информационных объектов как иллюстраций к прочитанным текстам, способствующих быстрому запоминанию стихотворных текстов, в качестве отчета о проведенных исследованиях; конструирование небольших сообщений, в том числе с добавлением иллюстраций, видео- и аудиофрагментов; - на уроках математики: обучение работе с простыми геометрическими объектами в интерактивной среде; создание таблиц, диаграмм;-на уроках искусства и во внеурочной деятельности: освоение простых форм редактирования изображений; создание творческих графических работ | Сентябрь 2013г.- апрель 2014г. |
| 3. | Заключительный | -определение уровня сформированности ИКТ- компетентности учащихся (заполнение карт индивидуального контроля)-создание школьной медиатеки «Презентации учащихся» | Май 2014г. |

**Ожидаемые результаты**

1.100 % обучающихся научатся работать с простыми информационными объектами: текстом, рисунком, аудио- и видеофрагментами; овладеют основным приемам поиска, обработки, хранения и представления информации;

 2.Значительное повышение ИКТ- компетентности обучающихся.

**Конечный продукт**

**Школьная медиатека «Презентации учащихся»**

**Методы оценки эффективности реализации проекта**

1.Анкетирование учащихся «Компьютер – мой помощник»

2.Анкетирование родителей «Ваш ребенок и компьютер»

3.Карты индивидуального контроля «Формирование ИКТ- компетентности обучающегося»

4 .Конкурс презентаций учащихся по итогам самостоятельной познавательно-поисковой деятельности.

5. Участие в школьной научно-практической конференции.

**Перспективы развития проекта**

 Дальнейшее развитие проекта может идти по следующим направлениям:

-расширение и углубление информационной базы;

-расширение целевой аудитории (обучающиеся 1-2 классов);

-вовлечение в реализацию проекта членов педагогического коллектива.

**Литература:**

1.Информационная грамотность в начальной школе // Примерные программы начального общего образования. В 2ч. Ч.1. – М.: Просвещение, 2008.

2.Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Начальная школа / Сост. Е.С.Савинов. – 2-е изд., перераб. – М.: Просвещение, 2010.

Электронный ресурс: http://standart.edu/ru/catalog.aspx?CatalogId=2768

4.Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование. 1998.

Электронный ресурс: <http://www.selevko.net/>

4.Соколова Т.Е. Персональный компьютер на уроках в начальной школе: Учебно-методическое пособие. – Самара : Издательство «Учебная литература»: Издательский дом «Федоров», 2009. – (Информационная культура младшего школьника; Вып. 8).

5. Соколова Т.Е. Информационная культура младшего школьника как педагогическая проблема: Учебно-методическое пособие. Вып.1– Самара: Издательство «Учебная литература»: Издательский дом «Федоров», 2008.

6.Электронные ресурсы:

http://[ya-uchitel.ru](http://ya-uchitel.ru/%22%20%5Ct%20%22_blank)/ Анкетирование родителей на тему «Ребенок и компьютер»

## http://[nsportal.ru](http://nsportal.ru/)/ Разработки тематических классных часов в начальной школе. Разработки тематических родительских собраний в начальной школе.

##  http://[edu-lider.ru](http://edu-lider.ru/%22%20%5Ct%20%22_blank)/ Разработка педагогического проекта.

**Приложения**

**Приложение 1.**

**Анкета для родителей : "Компьютер и ваш ребёнок" (Вариант 1)**1.Играет ли ваш ребёнок в компьютерные игры?
2.Как Вы думаете, с какого возраста ребёнку нужен компьютер?
3.Вреден ли компьютер для здоровья вашего ребёнка?
4.Знаете ли вы, сколько времени проводит ваш ребёнок за компьютером?
5.Меняется ли поведение вашего ребёнка после работы на компьютере?
6.Стоит ли на вашем компьютере «семейный» фильтр?
7.Знаете ли вы, каких друзей у вашего ребёнка больше: «реальных» или «виртуальных»?
8.Жалуется ли ваш ребёнок на боли в спине после работы за компьютером?
9.Есть ли у вашего ребёнка проблемы со зрением после работы с компьютером?

**Анкета для родителей «Ребёнок и компьютер» (Вариант 2)**1. Есть ли у вас дома компьютер?
2. Умеет ли ваш ребёнок пользоваться компьютером?
3. Кто и где научил ребёнка пользоваться компьютером?
4. С какой целью используется компьютер в вашей семье (игры, работа и т. д.)?
5. По каким критериям приобретаете компьютерные диски ( интерес, полезность и т. д.)?
6. Есть ли у вас дома обучающие диски ? Если да, то какие?
7. Какие диски (игровые, обучающие) предпочитает ваш ребёнок?
8. Пользуетесь ли материалами Интернет:
- информация по воспитанию и обучению детей,
- игры,
- обучающие программы,
- раскраски,
- другое.
9. Сколько времени проводит ваш ребёнок у компьютера?
10. Назовите положительные стороны компьютера для детей.
11. Назовите отрицательные стороны компьютера для детей.

**Приложение2**

**Материалы для проведения родительского собрания на тему: «Ребенок и компьютер»**

 - Уважаемые родители здравствуйте! Отличительной чертой времени, в котором мы живем, является стремительное проникновение информационных технологий во всей сфере жизни.

В нынешнее время дети способны с завидной легкостью овладеть навыками работы с различными электронными компьютерными новинками. Но для нас самое главное, чтобы дети не попали в зависимость от «компьютерного друга», а ценили живое, эмоциональное человеческое общение и стремились к нему.

 В чем же особенности компьютера?

- компьютер является интерактивным средством;

- это уникальная игрушка, меняющая назначения при смене программы;

- дополнительное педагогическое средство развития ребенка;

- многовариантный дидактический материал.

 Как мы видим, компьютер и в самом деле очень необычная игрушка. Но вопрос, способствует ли он развитию ребенка младшего школьного возраста или напротив, сдерживает его?

 Давайте попробуем выявить все «+» и «-» влияния компьютера на развитие ребенка младшего школьного возраста:

- вызывает положительный интерес к новой технике;

- развивает творческие способности;

- устраняет страх перед новой техникой;

- формирует психологическую готовность к овладению компьютерной грамотностью;

- позволяет развивать воображение ребенка, моделирую совершенно новые ситуации, даже из области будущего и нереального;

- воспитывает внимательность, сосредоточенность;

-обязывает ребенка действовать в темпе, задаваемой программой;

- помогает овладеть чтением и письмом;

- развивает элементы наглядно- образного и логического мышления

- тренирует внимание, память;

- развивает быстроту действий и реакций;

- воспитывает целеустремленность.

- полностью захватывает сознание ребенка;

- отрицательно влияет на физическое развитие детей;

- повышает состояние нервозности и страха при стремлении, во что бы то ни стало добиться победы;

- содержание игр провоцирует проявление детской агрессии, и жестокости;

- снижает интеллектуальную активность детей за счет развлекательного содержания игр;

- ухудшает зрение ребенка;

- способствует нарушению осанки;

 Как видите, есть положительные и отрицательные стороны. Компьютер выполняет функцию создания неопределенности, моделирующий проблемную ситуацию, затрудняет деятельность, но при этом помогает ребенку самостоятельно снять эти трудности в ходе игры.

 Компьютер усиливает мотивацию учения, это осуществляется за счет новизны, возможности регулировать предъявления задач по трудности, активного вовлечения ребенка в учебный процесс.

 Компьютер дает ребенку возможности испробовать умственные силы, проявить оригинальность.

 Конечно, это все верно. Но при этом очень важно, что находится внутри вашего компьютера, в какие компьютерные игры играет ваш ребенок.

 Условно все многообразие компьютерных игр можно классифицировать следующим образом:

 Адвентурные – иначе (приключенческие) главным подспорьем в данных играх служат находки – различные предметы, которые встречает персонаж, путешествуя в игровом пространстве внушительных размеров.

 Ролевые – целью этих игр может быть отыскание, человека или заклинания, здесь проявляется главный принцип ролевой игры – использование нужного персонажа в нужное время и в нужном месте.

 Стратегии – цель этих игр управление ресурсами, полезными ископаемыми, войсками. Эти игры развивают у ребенка усидчивость к планированию своих действий, тренируют многофакторное мышление.

 Игры типа «Убей их всех» - сугубо развлекательные. Они развивают моторные функции, но плохо познавательные, при этом сомнительные в плане развития мышления и тем более нравственного воспитания. В них особенно необходимо чувство меры.

 Развивающие игры – которые способствуют познавательному развитию дошкольников и побуждают к самостоятельным творческим играм.

 Есть диагностические игры – применяются специалистами для выявления у детей умственных способностей, памяти внимания и т.д.

 Логические игры – развивают навыки логического мышления, это головоломки, задачи на перестановку фигур или составление рисунка.

 Игры стимуляторы – т.е. имеется какая-нибудь приставка: авто- авиа – спортивная. В этих играх большое значение придается реализму ответственных реакций окружающей виртуальной среды, вплоть до мельчайшего соблюдения технических показателей.

 Графические игры – связанные с рисованием, конструированием.

 На самом деле очень трудно выбрать компьютерную игру для ребенка: их так много, и каждый производитель говорит, что его игра лучшая! А на самом деле специалистами разработаны требования, предъявляемые к компьютерной игре для детей дошкольного возраста.

1. В игре не должно быть текстовой информации о ходе и правилах игры, функцию разъяснения выполняют специальные символы или звуковые сигналы, подсказывающие ребенку последовательность действий.
2. Могут использоваться буквы и отдельные слова, написанные буквами больших размеров, больше чем традиционный шрифт компьютера.
3. Изображение на экране должны быть достаточно крупными, без мелких отвлекающих деталей.
4. Темп движений на экране должен быть не слишком быстрый.
5. В обучающих играх используются правильные ответы, доступные дошкольникам.
6. Нежелательно применение системы оценок и баллов.
7. Лучше если программа имеет логическое завершение – построен дом, нарисован рисунок.

Но важно не только правильно выбрать игру, необходимо еще и верно организовать игровую деятельность ребенка с компьютером.

1. Ребенок может играть в компьютерные игры не более 15-20 минут в день.
2. Лучше играть в компьютерные игры в первой половине дня.
3. В течение недели ребенок может работать с компьютером не более 3- раз.
4. Комната, в которой он работает за компьютером, должна быть хорошо освещена.
5. Мебель (стол и стулья) по размерам должна соответствовать росту ребенка.
6. Расстояние от глаз ребенка до монитора не должно превышать 60 см.
7. В процессе игры ребенка на компьютере, необходимо следить за соблюдением правильной осанки ребенка.
8. После игры с компьютером нужно обязательно сделать зарядку для глаз.
9. Игровую деятельность с компьютером нужно сменить физическими упражнениями и играми.

 Итак, чтобы дети могли играть в компьютерные игры без вредных последствий, необходимо проконтролировать выбор жанра, содержания, систему управления и уровня сложности. При правильном подборе и методах применения компьютерных игр развивается внимание, сосредоточенность, быстрота действий, появляется интерес к компьютеру и психологическая готовность к работе с ним.

Используемая литература

 1. В.И.Ковалько, «Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер» М.: изд-во “ВАКО”, 2007.

2. В.П. Леонтьев «Компьютерная энциклопедия школьника» - М.: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2006

3. http://www.rjevka.com/kids/ Ребенок и компьютер

4. И.Я. Медведева «Ребенок и компьютер», издательство Христианская жизнь, Клин 2007г.

**Приложение 3**

**Анкета для учеников «Я и компьютер» (Вариант 1)**

1.Можешь ли ты обойтись без компьютера?

-могу;

-могу, с трудом;

-не могу

2.Какие чувства ты испытываешь, когда садишься за компьютер заниматься любимым делом?

-радость;

-удовольствие;

-азарт;

-хорошее настроение;

-никакие

3.Что ты чувствуешь, если не можешь воспользоваться компьютером, когда в этом есть необходимость?

-досада;

-обида;

-разочарование;

-злость;

-нервничаю;

-у меня плохое настроение;

-ничего не испытываю

4.В ком или в чем ты видишь замену компьютеру?

-телефон;

-телевизор;

-улица;

-занятия спортом;

-общение с друзьями;

-затрудняюсь ответить

**Анкета для учеников «О вреде и пользе компьютерных игр» (Вариант 2)**

1. Как часто ты играешь в компьютерные игры?

2. Сколько времени непрерывно ты играешь в компьютерные игры?

3. Как ты думаешь, какую пользу и какой вред приносят компьютерные игры?

5. Ты играешь в компьютерные игры с разрешения родителей?

6. Родители интересуются, в какие игры ты играешь?

7. В какие игры тебе больше всего нравится играть?

8. Как часто ты делаешь гимнастику для глаз?

**Анкета для учеников «Компьютерные игры: хорошо или плохо» (Вариант 3)**

1.Есть ли у тебя дома компьютер?

2.Играешь ли ты в компьютерные игры?

3.Если да, то с какого возраста?

4.Твои любимые игры?

5.Сколько времени в день ты посвящаешь компьютерным играм?

6.Сколько раз в день ты садишься за компьютер?

7.Какими компьютерными программами кроме игр ты пользуешься?

-для рисования;

-для ввода и распечатывания текста;

-для прослушивания аудиокниг и музыки;

-для поиска информации в Интернете;

-другое

8.Бывают ли у тебя ссоры с родителями из-за компьютера?

9.Оказывают ли тебе помощь родители при работе с компьютером?

10.Если у тебя свободное время, ты предпочитаешь…

-погулять;

-поиграть в компьютерные игры;

-почитать;

-пообщаться с друзьями;

-другое

11.По-твоему, компьютер – это хорошо или плохо?

**Приложение 4**

**Разработка классного часа на тему «Компьютер – друг или враг»**

**Цель:** знакомить детей с вредными последствиями компьютерных игр, дать представление об Интернет-зависимости;

**Задачи**:

1. Формировать положительное отношение к таким качествам характера, как самостоятельность, любознательность;
2. Развивать навыки участия в  дискуссии;
3. Побуждать детей к расширению своего кругозора, к участию в спортивных секциях, к самопознанию, саморазвитию, самосовершенствованию.
4. Воспитать уважительное отношение друг другу.

**Форма проведения**: работа по группам, дискуссия.

**Оборудование:** ноутбук учителя, интерактивная доска, презентация «Компьютер», цветные квадратики (4 цвета) – для распределения детей по группам, таблица «Друг - враг», информация на тему «Компьютер» - 4 вида, 4 светофора (отдельные круги), листочки, фломастеры.

**Ход классного часа.**

 **Организационный момент**

 - Здравствуйте дорогие ребята! Я очень рада нашей встречи!

Берите понравившийся вам квадратик и садитесь за тот стол где лежит такой же квадрат. (таким образом делим класс на группы).

А теперь отгадайте загадку, которая подскажет тему сегодняшней встречи:

 Раньше такого умного друга

У школьников не было в нашей округе.

Теперь в каждом доме, на каждом столе,

Хороший помощник тебе да и мне.

Рисует, считает, хоть что вычисляет,

А если захочешь, в игру поиграет. (Компьютер)

**Беседа *(Слайд 1)***

- Компьютеры уже давно проникли во все сферы нашего жизненного пространства. Они стоят и на работе, и дома, и в школе, а иногда даже и в детском саду. С одной стороны они сильно облегчают нашу работу, а с другой стороны, малоподвижный образ жизни, приводит к весьма неприятным последствиям. За удобства, скорость и комфорт мы вынуждены платить здоровьем.

 - Сегодня я предлагаю вам поговорить о компьютере, кто он нам друг или враг. Это и будет темой нашего классного часа***. (Слайд2.)***

**Инфо – карусель *(***Все учащиеся перед началом работы в группах повторяют «Правила работы в группе» ***)*** Говорим вежливо, называем собеседника по имени, говорим по очереди, не перебивая друг друга, внимательно слушаем, если непонятно, переспросите партнера, четко высказываем свое мнение, соблюдаем порядок на парте, уважаем мнение собеседника.

- Ребята я на каждую парту раздаю информацию и таблицу, а ваша задача прочитать ее, выписать в таблицу основные слова, выражающие смысл данного текста. Затем переходите за другой стол к обработке новой информации. Так перейдете 4 раза и ваша таблица будет заполнена - на всю работу 12 минут. (Учитель раздает тексты и таблицы и координирует работу групп)

- Теперь, ребята, один человек с группы читает 1 раздел, а остальные дополняют. ( так дети работают по всем 4 разделам, учитель делает вывод вместе с ними.)

**Вывод:**

1623г. Первая «считающая машина», созданная Уильямом Шикардом. Это довольно громоздкий аппарат мог применять простые арифметические действия (сложение, вычитание) с 7-значными числами.

1956г. В США создан первый компьютер на транзисторной основе и первый накопитель информации – прототип винчестера – жёсткий диск.

1960г. разработали первый модем.

1963г. изобретён манипулятор – «мышь».

1990г. Рождение сети Интернет. Intel представляет новый процессор. Скорость 27 миллионов операций в секунду.

1999г. Выпуск новых процессоров Pentium III.

2000-2003 гг. Жёсткая конкурентная борьба между Intel и AMD, приведшая к созданию процессоров с ужасающей скоростью 3200 МГц. Это привело и к росту оперативной памяти, объёму жёстких дисков, видеокарт и т.д.

**Светофор.**

- Почему так поставлен вопрос - «Друг или враг»?

Работа в группах по таблице.

- Дать определение слову – друг, враг (учитель записывает определения на доске)

Друг – человек, который поможет в трудной ситуации, к которому можно обратиться с проблемой, с которым интересно общаться.

Враг – человек, который приносит вред здоровью физическому и психическому, из за которого возникают конфликты с близкими людьми.

Работа в группах

1. Докажите что компьютер друг (мальчики)
2. Докажите что компьютер друг (девочки)

Дети из разрезанных вариантов ответа выбирают правильные и приклеивают.

- Теперь каждая группа прочитает 1 вариант ответа и доказывает, а другие если согласны поднимают – зеленый круг, нет – красный, думаю, не знаю –желтый.

Предполагаемые ответы

|  |  |
| --- | --- |
| **друг** | **враг** |
| 1. работа на компьютере - игра, это интересно
2. Развивает мышление (рисунки, схемы, знаки)
3. Развивает память и внимание (яркие, запоминающиеся предметы, действия)
4. Возможность общения со сверстниками
5. Возможность продемонстрировать свою индивидуальность, хобби, талант)
6. Развитие мелкой моторики рук
7. Быстрый доступ к информации
8. Возможность дистанционного обучения
 | 1. Нагрузка на зрение 2. Стесненная поза 3. Излучение 4. Воздействие на психику 5. Вызывают агрессию6. сужение круга интересов7. уход от реальности8. Трата денег  |

**(Слайд 3)**Учитель поддерживает сторону «за», дополняет список

 **(Слайд 4)** Учитель поддерживает сторону «против», дополняет список и подводит к понятию зависимости. Обсуждение слайда

**Беседа об Интернет-зависимости**

**-** Человечество с каждым днем становится все более зависимым от Интернета. И если лет двадцать назад компьютер был признаком высокого интеллекта его обладателей, то теперь благодаря ему мы практически разучились писать ручкой. Мы стали зависимыми от машин, к сожалению, не только материально, но и, что более важно, психологически.

Сеть INTERNET - она мертва,
Но мне как жизнь она нужна
Тут легче все, тут можно жить
И без проблем тебя любить
Но снова я стою одна
В реальном мире - пустота
Опять заботы и дела,
В реально мире нет тебя...
Вчерашний день как будто сон
Вчера был ты, вчера был комп.
Опять забросив все дела,
Бегу к тебе, но нет тебя
В канале вновь кричит народ,
А ты мне словно кислород,
Тебя мне не хватает - жду
Приди скорей - или умру...

**- Какие чувства переживает автор стихотворения, какие проблемы испытывает?** (психологическая зависимость, влюблённость)

Зависимость – это подчинённость другим людям, предметам, веществам, чужой воле, чужой власти при отсутствии самостоятельности, свободы. Зависимые люди, которые уходят от проблем, усугубляют их и наносят вред своему здоровью, а так же благополучию окружающих людей. Нарушение физического здоровья.

- А что делать, если такая беда приключилась с человеком, он стал зависимым. Но он очень хочет вернуться к нормальной жизни. Где же получить помощь?(родители, близкие люди, школьный психолог, телефон доверия)

**Правила пользования компьютером (Слайд 5)**

Для того, чтобы компьютер был другом и помощником нужно соблюдать правила пользования компьютером**.**

• Необходимо правильно организовать освещение компьютерного стола.

• Следите за исправностью монитора и чистотой экрана, так как грязь дает дополнительное искажение.

• Индивидуально подобранные стол и стул позволят соблюдать оптимальное расстояние от экрана до глаз (50-60 см).

• Не ставьте компьютерный стол так, чтобы сидеть спиной к окну. Блики на экране способствуют утомлению глаз.

• Наиболее вредной считается работа в Интернете.

• Использование звуковых эффектов, мультимедийных программ и приложений помогает расслаблять зрение.

• Необходимо каждые 15-20 минут делать перерывы – давал глазам отдохнуть, делать зарядку для глаз, в которую входят, например, такие упражнения: поочередно сосредоточьте взгляд то на близкой точке, то на далекой; попеременно посмотрите влево - вправо, вверх - вниз, не поворачивая головы.

• Можно подобрать специальные защитные очки для работы на компьютере.

Спасибо за работу, я желаю, что бы для каждого из вас компьютер стал другом.

**Приложение:**

***Инфо-карусель***
Цель: избежание монотонности при сообщении информации.
Группы: малые группы.
Материал: подготовленные столы или помещения.
Проведение:
\* В разных помещениях или на разных столах раскладываются привлекательно оформленные информационные материалы, связанные с темой (книги, рисунки, наглядные пособия, задания).
\* Группа разбивается на малые группы по числу помещений или столов.
\* Каждая группа за своим столом знакомится с информацией и выполняет поставленные задания.
\* По истечении отведенного времени каждая группа заканчивает работу за своим столом и переходит к другому.
\* Группы работают до тех пор, пока каждая из них не побывает за каждым информационным столом.
Примечания:
+ В малых группах лучше идет сосредоточенная работа и знакомство с информацией.
+ Перемена места - помещения или стола - дает не только физическую разрядку, но и способствует коммуникации в непринужденной обстановке (происходит неоднократное завершение определенной ситуации общения, каждый раз при переходе к новому столу можно начать все заново).

***Светофор***
Цель: выражение мнения групп. Умение начать беседу.
Группы: все участники.
Материал: подготовленные тезисы; по красной, желтой и зеленой карточке каждому участнику.
Проведение:
\* Участники садятся в круг.
\* Преподаватель зачитывает тезисы по одному.
\* Участники, согласные с тезисом, поднимают зеленую карточку.
\* Несогласные - красную.
\* Сомневающиеся и воздерживающиеся от решения - желтую.
\* Всякий раз необходимо предоставлять участникам несколько минут на обдумывание решения.
\* Если тезис требует обсуждения, участников просят обосновать их положительную или отрицательную реакцию.
\* Если дискуссия угасает, следует переходить к следующему тезису.
Примечания:
+ Этот метод позволяет узнать мнения всех участников - никто не остается только зрителем.
+ У многих участников уже вскоре после начала игры возникает живой интерес, обусловленный желанием узнать причины расхождения во мнениях и обосновать свое мнение.
+ Желательно подготавливать такие тезисы, к которым у членов группы предположительно несходное отношение. Если мнение всех участников по какому-то вопросу в основном совпадает, то интерес к игре быстро остывает.
- Этот метод не применяется, если по условиям времени нет возможности провести дискуссию. Простое поднятие карточек мало результативно.

**Приложение 5**

**Карта индивидуального контроля «Формирование ИКТ- компетентности обучающегося»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Фамилия, имя учащегося | Класс  | Учитель |
| 1.Знаком с устройством и назначением компьютера | На начало проекта | 4. Умеет обрабатывать и хранить информацию | На начало проекта |
| На окончание проекта | На окончание проекта |
| 2.Знает и соблюдает правила безопасной работы на компьютере | На начало проекта | 5.Обучен способам создания информации | На начало проекта |
| На окончание проекта | На окончание проекта |
| 3. Владеет основными приемами поиска информации | На начало проекта | 6.Умеет грамотно представить и передать информацию | На начало проекта |
| На окончание проекта | На окончание проекта |
| Общий балл | На начало проекта | На окончание проекта |

Примечание: оценивание учащихся происходит по 5-бальной системе.