**Психика и безопасность в работе с современным ПК (гаджетами)**

**Форма занятия: классный час с элементами беседы и тренинга**

**Время занятия:** 90 минут.

**Количество учащихся:** желательно **-** разделить класс на 2 части и проводить занятие с каждой частью отдельно (т.к. используются элементы тренинга, т.е. желательное количество участников – 12-14 человек); но можно провести и со всем классом, задания это позволяют.

**ФИО Блинова И.И.**

**Место работы ГБПОУ МССУОР №1**

**2019**

**Психика и безопасность в работе с современным ПК (гаджетами)**

**Цель**: развитие социально-психологической и интеллектуальной компетентности учащихся на основе расширения их представлений о безопасности для психики современных ПК (гаджетов).

**Задачи**:

1. Расширить представление учащихся о положительной и негативной роли современных ПК (гаджетов) для психики человека, его социально-психологической и физической безопасности.
2. Способствовать формированию у учащихся интереса к себе, к самопознанию и саморазвитию, сохранению и защите собственной личности и здоровья.
3. Развивать способности учащихся: интеллектуальные (внимание, память, мышление, воображение), творческие (продуктивность, оригинальность, гибкость мышления), социально-коммуникативные (выражать мнение, слышать других, сотрудничать, договариваться).

Для достижения цели и задач используются разнообразные:

- **методы**: личностно-ориентированные (субъектно-направленный диалог, рефлексивная беседа), аналитические (анализ социальных ситуаций), творческие, проблемные;

- **средства**: тренинговые игры, психогимнастические упражнения, мозговой штурм, групповая дискуссия, упражнения, направленные на творческое самовыражение и пр.

**Пояснение:** структура классного часа включает несколько содержательных блоков, каждый из которых имеет смысловую нагрузку, решает свои задачи, однако, все это направлено на достижение общей цели. Задания могут варьироваться, использоваться не все, а по выбору педагога, психолога в соответствие с педагогической ситуацией.

**Оборудование**: презентация по теме классного часа, бумага А4, фломастеры, флипчарт, мяч для тренинговых заданий.

**Ход занятия:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Содержание** | **Время** | **Решаемые задачи** |
| **Блок 1. Приветствие учащихся.**  **- Игра-приветствие** «Здравствуйте, это Я». Цель: погружение в группу, снятие эмоционального напряжения. Содержание: все стоят в кругу. Первый игрок: «Я – Таня. Я сегодня вот такая (показывает свое состояние мимикой, жестами)». Вся группа отвечает: «Здравствуй, Таня, ты сегодня вот такая (и повторяет ее невербальное представление)». Так все по кругу представляются. Потом хором «Здравствуйте, все!».  **- Психогимнастика:** «Выразить временем года свое самочувствие».  **- Упражнение** «Передать движение соседа». | 5 мин | Задания на сплочение, активизацию участников, снятие ситуативной тревожности,  пробуждение интереса друг к другу и умений самовыражения психогимнастическими средствами |
| **Блок 2. Определение темы классного часа.**  - **Обратиться к презентационным слайдам** с изображением ПК, различных гаджетов.  - Сами **учащиеся** высказывают варианты, догадываются и **называют тему классного часа**.  - **Тема появляется – на слайдах**.  - **Вопросы педагога**: Интересна ли вам, ребята, эта тема? Вы много знаете о ПК - гаджетах, а что вы, как вам самим кажется, еще *не знаете*?  - Педагог выслушивает ответы, руководит беседой, подводит к тому, что современный человек широко использует ПК и гаджеты, но не часто задумывается и компетентен в том, насколько это полезно, безопасно или опасно? | 8 | Введение в тему,  пробуждение интереса к содержанию классного часа.  Показать, что сегодня особенность классного часа в том, что он включает элементы тренинга – как формы взаимодействия с единомышленников. Установление норм, правил работы. |
| **Блок «Разминка»**  **- Комментарий педагога:** производство ПК иработа с ПК требует развития интеллектуальных и творческих способностей. Сейчас мы проведем ряд упражнений для разминки этих способностей.  **- Интеллектуальная разминка:** сколько раз можно вычесть 4 из 100? *(Всего 1 раз. Потом вычисление идет от 96; 92; т.д.).*  **- Задание «Пять секунд»**. Задается вопрос и участникам дается всего пять секунд на раздумье.   * Что всему нужно? * Что человеку не лень всегда делать? * В корзине 3 яблока. Как поделить их между тремя путниками, чтобы одно яблоко осталось в корзине? * Когда мы смотрим на цифру «2», а говорим «10»? * Перед кем люди снимают шляпы?   *Ответы: 1) Название. 2) Дышать. 3) Одно яблоко отдать в корзине. 4) Когда смотришь на минутную стрелку. 5) Перед парикмахером.* | 12 | Развитие интеллектуальных и творческих способностей.  Развитие гибкости, оригинальности, продуктивности мышления. |
| **Блок «Основной»**  **- Беседа: что такое гаджеты** (можно опираться на материалы приложения 1). | 5 | - Психологическое просвещение о социальном применение ПК гаджетов; их видах, истории происхождения понятия, слова, о распространенности, т.д. |
| **Блок «Основной».**  **Упражнение в кругу**  **«ПК гаджеты полезны, потому что… »;**  **«ПК гаджеты наносят вред, потому что…**».  Все сидят в кругу. Перебрасывая мяч участникам в любом порядке, каждый, кто получил мяч, по очереди говорит полярные фразы: 1-ый участник: «*ПК гаджеты полезны, потому что* помогают быстро получать информацию и мобильно на нее реагировать», «…потому что помогают развивать науку, новые технологии» … т.д.  2-ой должен сказать строго противоположную фразу: «*ПК гаджеты наносят вред*, потому что сокращают время на живое общение с товарищами»…, потому что требуют финансовых средств, но быстро устаревают… и т.д.  Нужно выполнять быстро, стремительно, оригинально, нельзя повторяться, высказаться должен каждый. В завершение педагог подчеркивает неоднозначность для психики, здоровья человека ПК гаджетов. | 10 | Развитие быстроты (продуктивности), гибкости, оригинальности мышления; критичности мышления (готовности воспринимать знание неоднозначно).  Расширение представления о ПК гаджетах как о полезных, но и небезопасных для психики человека объектах. |
| **Блок «Основной». Кейс-технология «ПК – гаджеты безопасны… или?**  1) Класс делится на группы по 4-5 человек. Группам выдается 2 листа формата А4, сверху листы подписаны: *«ПК – гаджеты безопасны, если… » (первый лист); «ПК – гаджеты небезопасны, если… » (второй лист).*  Члены внутри микрогрупп за отведенное время (20 минут) высказывают друг другу как можно больше предположений, когда ПК гаджеты опасны (10 мин.), когда они безопасны (10 мин.). Все предложения (самые вероятные и невероятные, самые позитивные и негативные) записываются на «своем листе».  2) Далее микрогруппы озвучивают свои варианты для других участников. Выбираются и записываются на всеобщее обозрение (с помощью флипчарта) самые интересные предложения, наработанные микрогруппой. Так выступают все микрогруппы по очереди.  3) Получается 2 списка идей, *наработанных* *самими учащимися*:   * *ПК – гаджеты безопасны, если… »* * *«ПК – гаджеты небезопасны, если…»*   4) Далее роль педагога в том, чтобы все это обобщить, организовать рефлексивный анализ, прогнозировать вместе с ребятами, как учитывать их идеи в сохранении собственного психического и физического здоровья. | 40 | Приобретение личностью опыта адекватного и критического восприятия жизненных обстоятельств; развитие способности анализировать обстоятельства, которые могут привести к позитивным или негативным последствиям для личности.  Развитие интеллектуальной и социальной компетентности в отношение  ПК-технологий, сотрудничества в группе (слышать, высказывать свое мнение, договариваться, аргументировать). |
| **Блок «Домашнее задание».**  **Написать эссе** (1-2 страницы) по одной из тем:  1) «Ценность ПК гаджетов для моего личностного саморазвития». 2) «Как использовать ПК гаджеты безопасно для моего здоровья». | -- | Уточнение ресурсов, которые помогут сохранить свое Я, свое здоровье. |
| **Блок «Выход из темы и прощание»**  - **Обратная связь:** учащиеся высказывается, что нового узнали участники о ПК гаджетах, о товарищах, о себе (закон этого упражнения: говорить только положительные замечания).  **- Упр. «Прощание».** На листе бумаги нужно обвести контур своей ладони и подписать его. «Отправьте» ладонь по кругу. Пусть каждый напишет пожелание, комплимент или еще что-то положительное для ладони каждого участника. Можно озвучить, можно комментировать, по договоренности выбирается один из вариантов этого задания. Рефлексия.  **- Игра «Комплимент - маятник»**. Один из участников круга: «Мне кажется, что ты – человек, который…». Тот участник, которому адресован комплимент, отвечает: «А я еще и …(вышивать могу, имею разряд по шахматам, т.д.)». Получается веселое и приятное завершение. | 10 | Рефлексия: что нового я узнал сегодня о себе? О товарищах?  О ПК-гаджетах как неоднознач-ном явлении, воздействующем на человека, его психику и физическое состояние.  Сплочение участников, развитие их  интереса друг к другу и умений самовыражения. |

**Список литературы, использованной для разработки классного часа:**

1. Коняхин А.В. Тренинг интеллектуальных способностей. – СПб.: Питер, 2007. – 128с.
2. Монина Г.Б., Лютова-Робертс Е.К. Коммуникативный тренинг. – СПб.: Речь, 2006. – 288 с.
3. Парфёнова Г.Л. Социальная компетентность одаренной личности: особенности и условия развития. – Барнаул : АлтГПА, 2011. – 215 с.
4. Тренинг жизненных навыков для подростков / под. ред. А.Ф. Шадуры. - СПб.: Речь, 2005. – 234 с.

**Приложение 1**

**На заметку педагогу-психологу:**

**Гаджет** (англ. gadget — принадлежность) — техническое приспособление (и с цифровыми технологиями), обладающее повышенной функциональностью, но ограниченными возможностями (специализация).

**Портативность — атрибут гаджетов**.

К гаджетам относятся: карманный компьютер и сотовый телефон с добавочными функциями вроде распознания текстового ввода, органайзера, текстового и графического редактора или выдвигающейся клавиатуры; авторучки с набором электронных услуг (шариковая ручка как телефон, фотокамера и т. п.), радиоприемники с дополнительными функциями, ноутбуки, часы, браслеты, электронные книги, ночные светильники со звуковыми эффектами, определители эмоций, универсальные плейеры для презентаций; среди молодёжи США, Японии, ЕС популярны образовательные консоли с сенсорными экранами (LeapFrog и др.).

Сегодня **гаджетом** можно считать **любой цифровой прибор**, достаточно небольшой, чтобы надеть на руку или подключить к КПК или смартфонам. Появление и функциональный потенциал гаджетов предсказаны в произведениях киберпанка.

**Гаджеты имеют тенденцию быть более необычнее и умнее, чем обычные технологии**. В некоторых кругах считается, что различие между гаджетом и гизмо таково, что у гизмо есть движущиеся части, тогда как у гаджета их нет. Например, стильные цифровые часы — это не гаджет, а аналоговые — гизмо. Создание **гаджетов, гизмо, блобджектов** — это искусство, абстракционизм, сюрреализм, импрессионизм, минимализм. Инновации в сфере электроники сплетаются с идеями дизайнеров и на свет появляются невероятные вещи (обычно в маленьком тираже), которые со временем вполне могут оказаться в музее как представители зарождения эпохи доступных технологий Hi-Tech.

Настоящие значение слова «гаджет» спорна. Некоторые источники утверждают, что его изобрела Gaget, Gauthier & Cie, компания, принявшая участие в кастинге Статуи Свободы, сделавшая маленькую версию статуи и назвавшая ее по имени своей фирмы. Другие источники говорят о его происхождении из лексикона моряков от французского gâchette, названия части стрелкового механизма; от французского gagée, маленького инструмента или аксессуара; от французского engager — «связывать одну вещь с другой»; даже от слова из шотландского инженерного жаргона: gadge — форма измерительного инструмента. Пружинная клемма для держания сосуда в процессе производства стекла, тоже известна как гаджет. Гаджетом была названа первая атомная бомба, названная так учеными Манхеттенского проекта, апробированного на сайте колледжа Тринити.

Гаджеты известны по шпионским фильмам, особенно в сериале про Дж. Бонда. У супер-героев, особенно Бэтмена и Айронмена, есть огромное множество гаджетов. Известен персонаж мультфильмов Инспектор Гаджет, сказочная сила которого происходит от набора гаджетов. Также в мультфильмах Диснея Chip ‘n Dale Rescue Rangers, Gadget Hackwrench один из главных героев обладает внутренней способностью создавать инструменты и другую технику из мусора и старья.  
В программном обеспечении гаджет — небольшое приложение, предоставляющее дополнительную информацию, например, прогноз погоды или курс валют. В отличие от гаджета, приспособление, не имеющее практической цели, называется новелти.