# СМЕРТЕЛЬНАЯ ЛОВУШКА ВЕКА

Подготовила социальный педагог
КГУ ОШ № 32 Орумбаева С.Л.
г.Алматы

LOGO

# ПРОФИЛАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА КАК СРЕДСТВО СНИЖЕНИЯ НЕГАТИВНОГО ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

# Проблема дня:

**- каким образом снизить негативное влияние компьютерных игр на развитие подростка?**

## Цель:

**выявить специфику профилактической работы по снижению негативного влияния компьютерных игр на развитие подростков**

# Задача :

- разработать комплекс мероприятий по снижению негативного влияния компьютерных игр на подростков.

# Распространенные ошибки родителей:

1) ***Сначала попустительское отношение*** **родителей, когда они не придают значения страстному увлечению ребенка, или используют компьютерные игры в качестве поощрения ( например, за хорошие оценки в школе)**

2) **Позднее, когда постепенно и незаметно *утрачивается контроль над ситуацией*, родители впадают в растерянность и признаются в своем бессилии перед зависимым поведением ребенка**

Термин

**«компьютерная зависимость»**

определяет патологическое пристрастие человека к работе или проведению времени за компьютером.

# Причины возникновения компьютерной зависимости

- Отсутствие навыков самоконтроля и контроля со стороны взрослых
- Неумение самостоятельно организовывать свое свободное время, досуг
- Неумение ребёнка решать простейшие жизненные задачи
- Стремление заменить компьютером общение с близкими людьми
- Отсутствие личного пространства у ребенка
- Незнание правил работы за компьютером
- Низкая самооценка ребёнка
- Подражание, уход из мира реальности вслед за друзьями

# Симптомы компьютерной зависимости:

- Не может контролировать своё пребывание за компьютером
- Занимаясь другими делами, думает и говорит об Интернете, компьютерных играх
- Начались проблемы с учёбой, в общении
- Отрыв от компьютера воспринимает агрессивно, поломка приводит в ужас
- Покраснение глаз, бледность, раздражительность
- Пренебрежение потребностями организма

# Стадии компьютерной зависимости

1. *стадия увлечения на фоне освоения*

2. *стадия возможной зависимости*

3. *стадия выраженной зависимости*

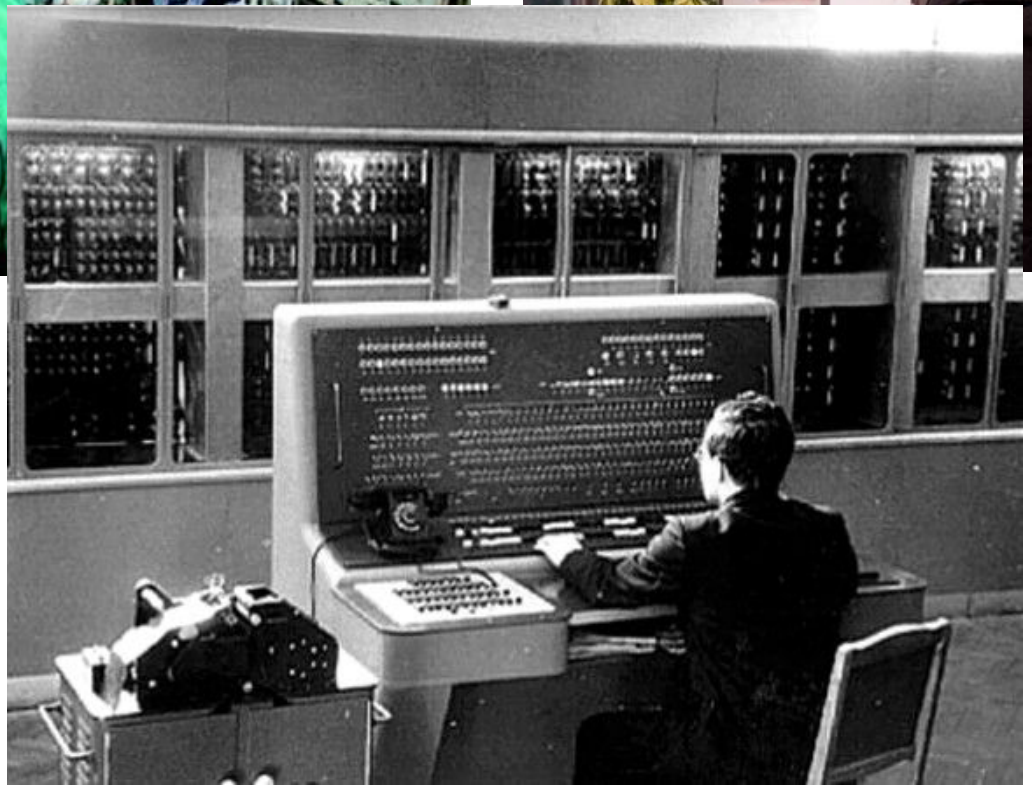
4. *стадия привязанности*

القوة الخاصة 2
SPECIAL FORCE 2
Tale Of The Truthful Pledge
PC

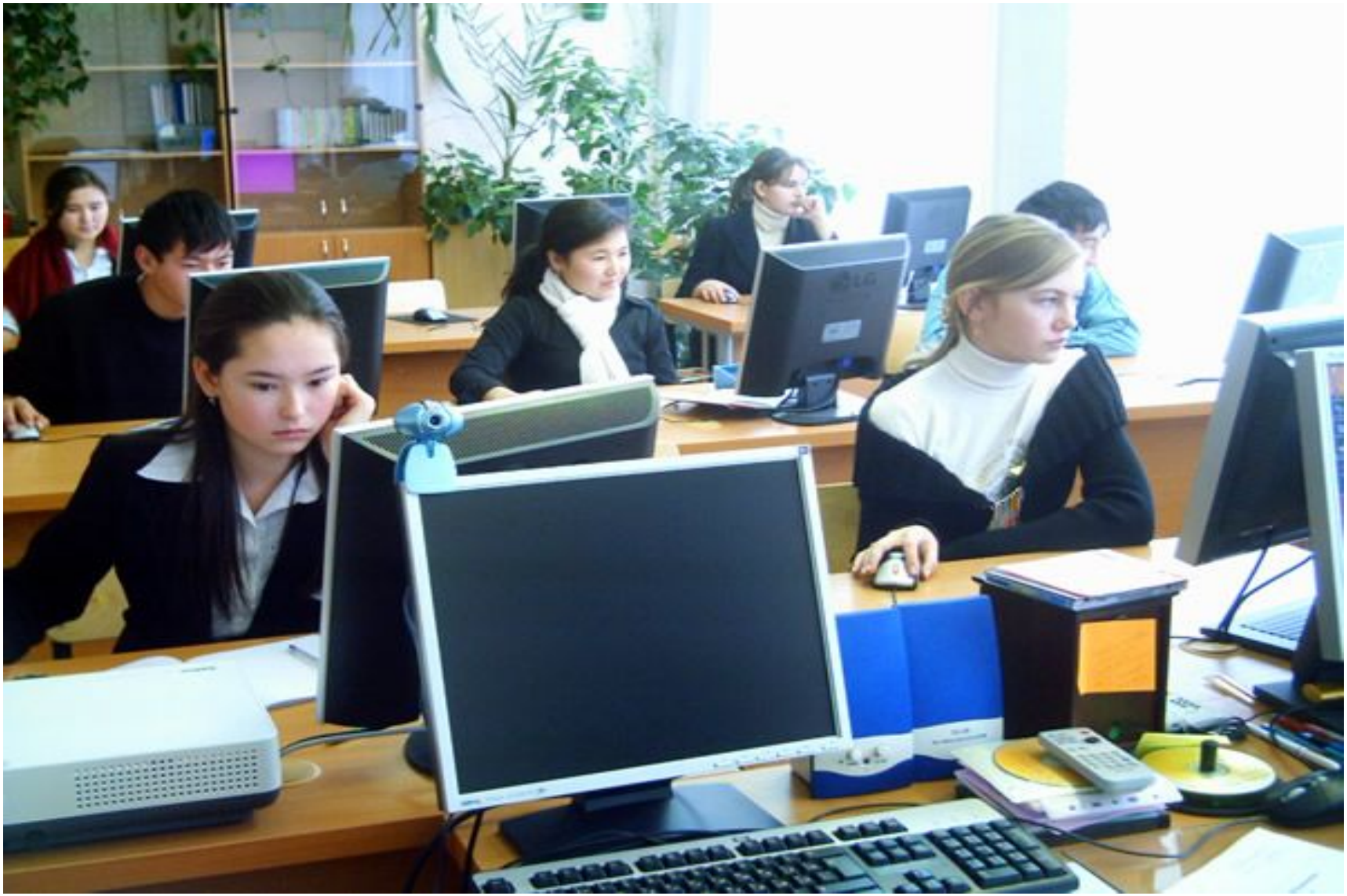
# Норберт Винер

***«Мы изменили свое окружение так радикально, что теперь должны изменить себя, чтобы жить в этом окружении"***

# Внедрение компьютеров



# Внедрение в школах



# Принципы профилактики игровой компьютерной зависимости.

1) что компьютер – это лишь часть жизни, а не самый главный подарок за хорошее поведение.

2) каждый молодой человек должен осознать, что именно он отвечает за свое здоровье, был информирован о том, что, как и почему с ним происходит, и какие могут быть последствия патологических пристрастий к играм.

# выделяют следующие методы работы:

- **информационный** (обеспечение необходимой информацией по проблемам зависимостей от компьютерных и азартных игр у подростков);
- - **метод поведенческих навыков** (анализ и проигрывание конкретных жизненных ситуаций, способствующих расширению знаний путем обсуждения и анализа проблем, связанных с компьютерной зависимостью);
- **- конструктивно-позитивный метод** (организация и проведение тренингов психологами и социальными педагогами школ игр, направленных на повышение психологической устойчивости, снятие напряжения, снижение уровня тревожности, повышение уверенности и т.п.)
-

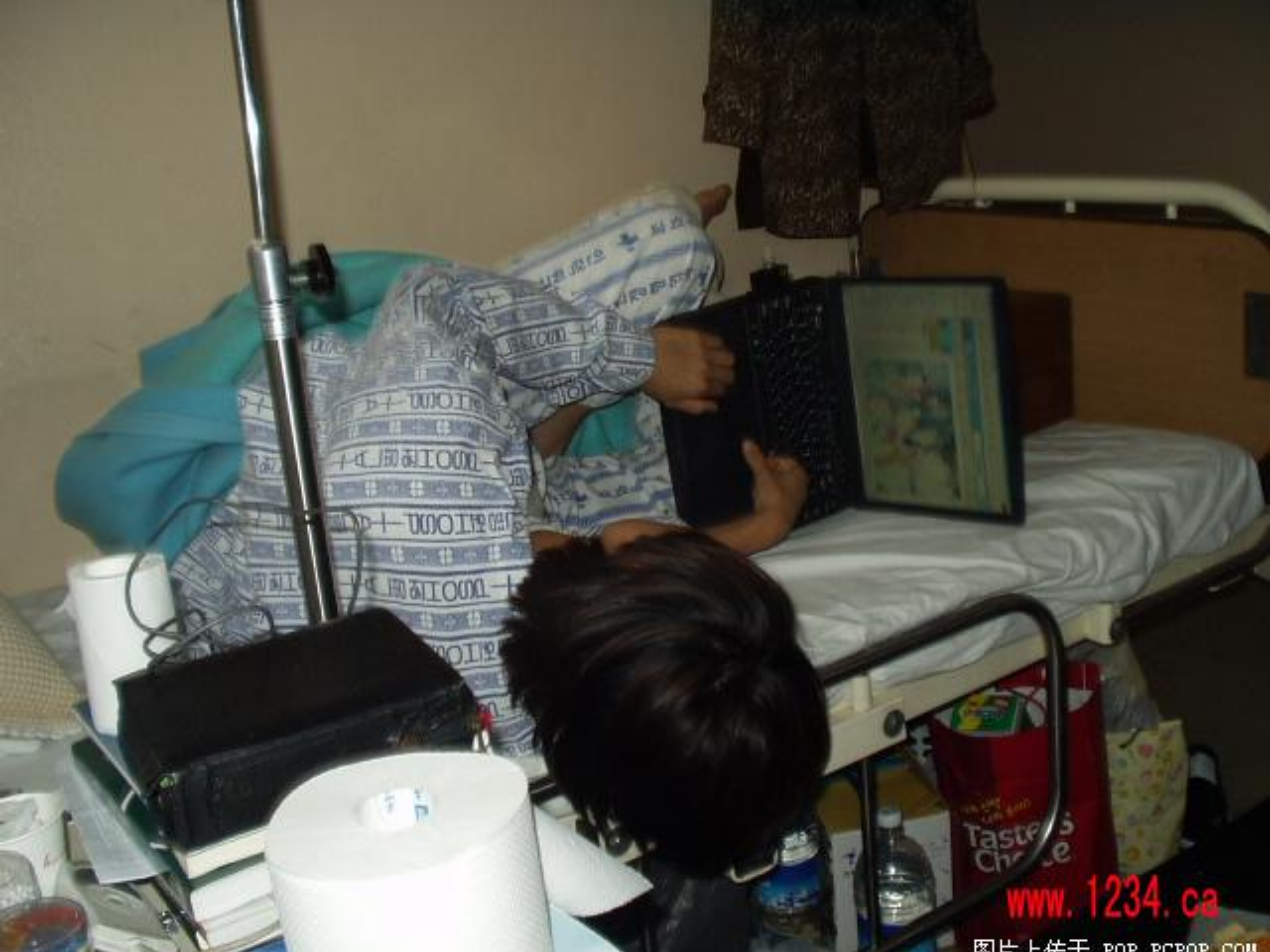
# СОДЕРЖАНИЕ ДОСУГА:

можно условно разделить на ряд принципиальных групп:

- **Первая** связана с функцией восстановления различных сил ребенка (прогулки на воздухе, спорт, вечера отдыха, игры забавы, развлечения и др.).
- **Вторая** – с повышением эрудиции, потреблением духовных ценностей (чтение, посещение выставок, музеев, путешествия, поездки и т.п.).
- **Третья** – с развитием духовных сил и способностей, с активной творческой деятельностью (трудовая, техническая, спортивно – игровая, художественно – театральная, научно – исследовательская, прикладная).
- **Четвертая** реализует потребность в общении (клубная, кружковая работа, творческие объединения, вечера встреч, дискотеки, праздники, танцы, вечеринки и т.д.).
- **Пятая группа связана** с целенаправленной творческой учебной деятельностью детей (выездные лагеря, смотры, конкурсы, каникулярные объединения, туристические походы, школы актива и т.п.).

ВЗРОСЛЫЕ
ИГРЯТ
Сайт для детей и родителей

# Нельзя допустить


www.1234.ca

NEVSEDOMA.COM.UA

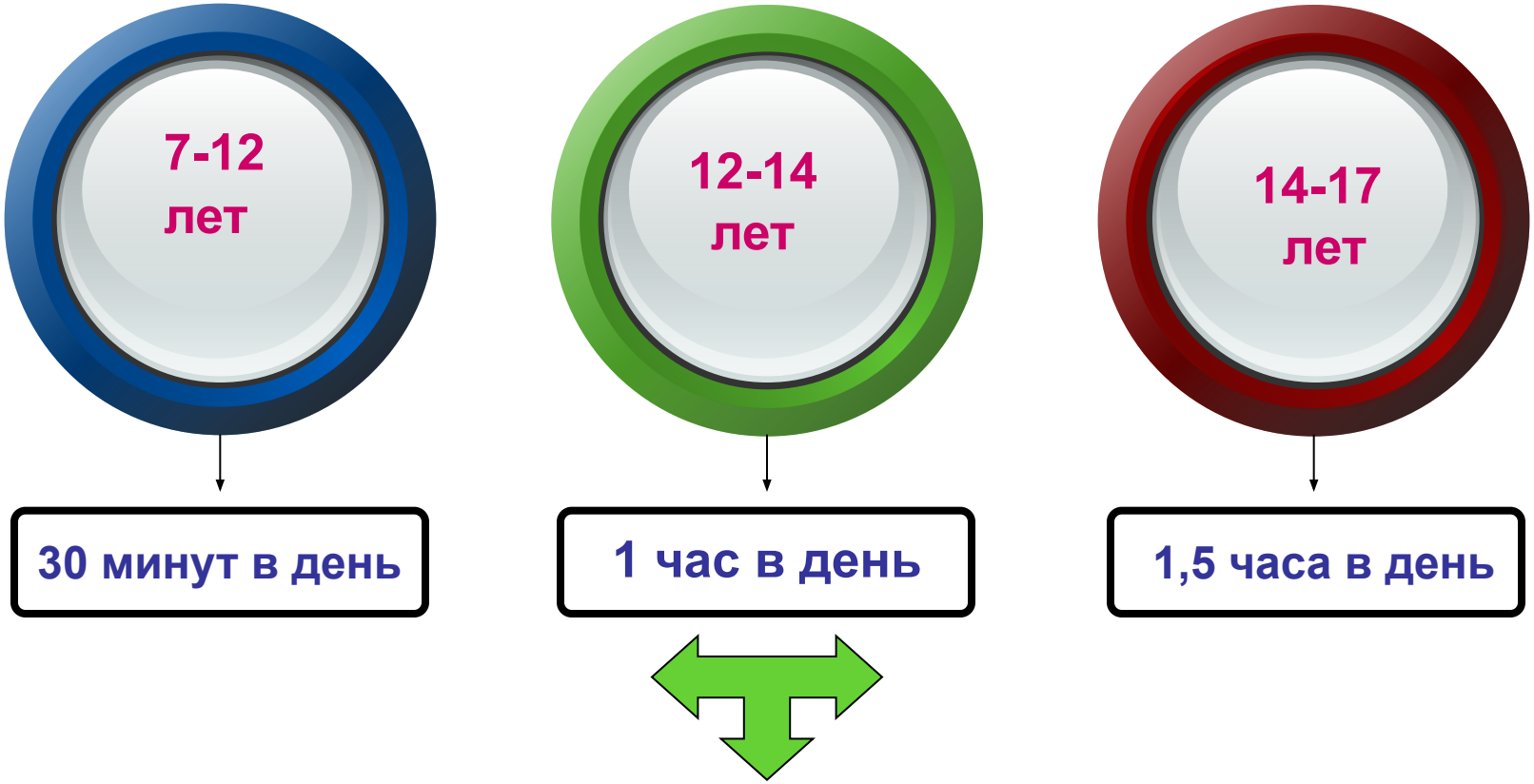
# Совместная работа школы и родителей

- Родительские лектории
- Тематические родительские собрания
- Классные часы
- Рекомендации и обучение правильной работы за компьютером на уроках информатики
- Анкетирование с целью выявления

# Правила техники безопасности при работе за компьютером

- Выполнение гимнастики для глаз
- Регулярные перерывы в работе за компьютером (каждые 40 минут)
- Монитор должен находиться в 60 - 70 сантиметрах от пользователя и чуть выше уровня глаз
- Компьютер лучше всего ставить в углу
- Регулярная влажная уборка в помещении и т.д.

# Временные ограничения пребывания за компьютером




***Обязателен один выходной в неделю!***

# Технологии занятости;

- Клубная работа — спортивные секции, художественные кружки, дополнительное образование, факультативы.
- Большое значение имеют семейные технологии. Формирование гармоничных взаимоотношений в семье, доверительные отношения между родителями и детьми, общие интересы всех членов семьи — неотъемлемая часть полноценного развития ребенка.

# Социально-психологическая служба

- 1) **Индивидуальные консультации**: делятся в свою очередь на информационные, консультации психологов и социальных педагогов, информационно-медицинские, включающие в себя и непосредственный вопрос к специалисту, и получение информации.
- 2) **Групповые занятия** (работа с целевой группой).

3) Массовые мероприятия также необходимы в реализации программы по профилактической работе. Во-первых, это возможность охватить большое количество молодежи, а во-вторых, используя в сценарии привычные для данной целевой группы формы (вечера, дискотеки), можно сделать идею профилактической работы сверхценной.

# Результатами проделанной работы должны стать:

- • Информированность детей и их родителей в области влияния компьютерных технологий на досуговую, учебную и профессиональную деятельность человека;
- • Увеличение интереса детей к различным сферам досуговой деятельности;
- • Уменьшение процента детей, в наибольшей степени увлеченных компьютерными играми;
- • Осознание детьми и их родителями влияния компьютерных игр на структуру досуга, а также на социально-психологическое здоровье.

# НЕ СТАНЬ ОН-ЛАЙН ПИЩЕЙ

ВНИМАНИЕ: ИНТЕРНЕТ ВЕДЕТ К ПОТЕРЕ ЛИЧНОСТИ

# БЛАГОДАРИМ ЗА ВНИМАНИЕ!