



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 своей 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





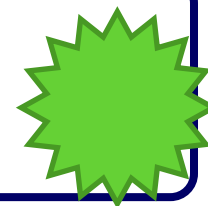




Стадии компьютерной зависимости

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

URBAN







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.).





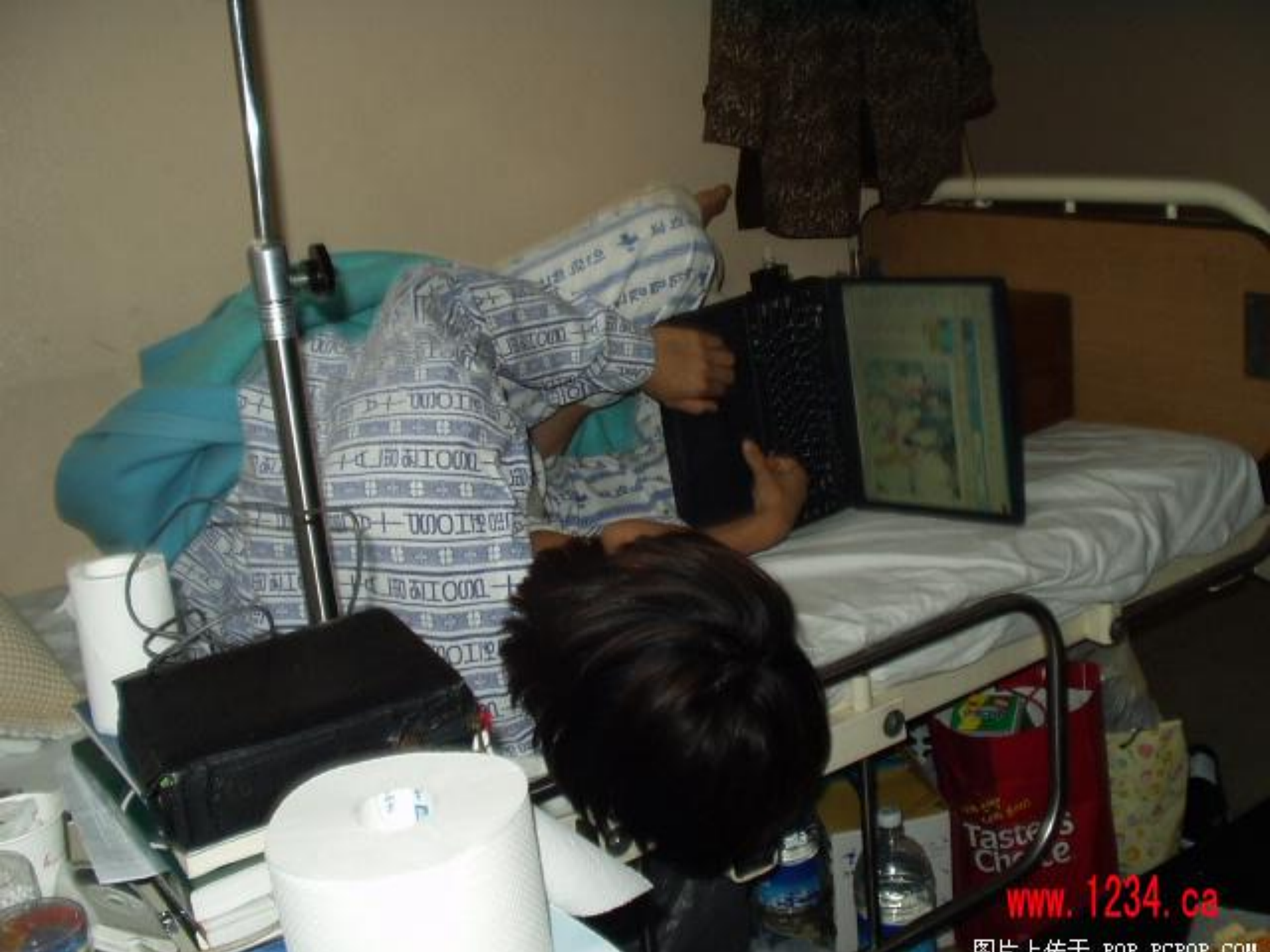








**Нельзя
допустить**



www.1234.ca

图片上传于 POP.PCPOP.COM



Совместная работа школы и родителей

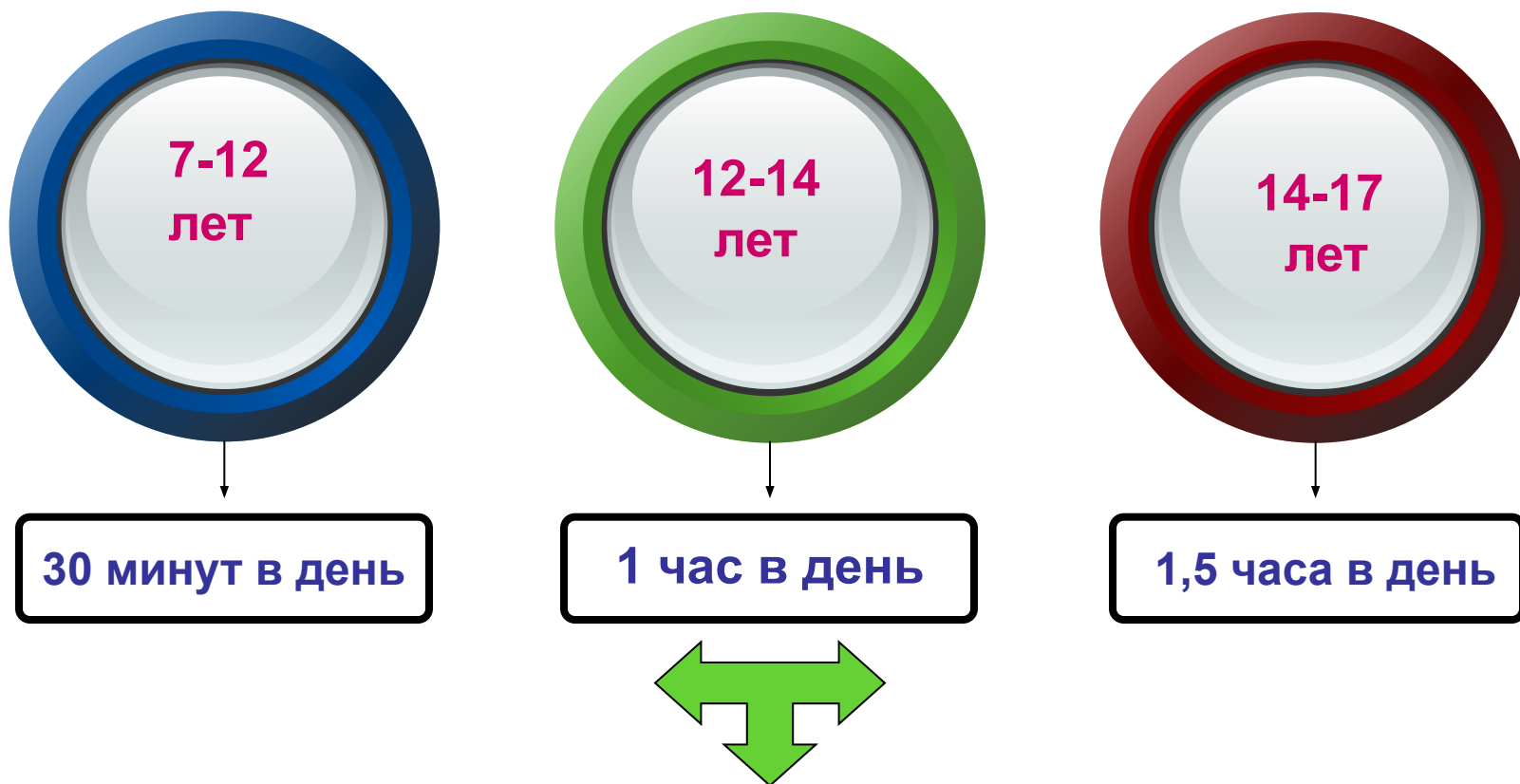
- ❖ Родительские лектории
- ❖ Тематические родительские собрания
- ❖ Классные часы
- ❖ Рекомендации и обучение правильной работы за компьютером на уроках информатики
- ❖ Анкетирование с целью выявления

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!

