

Частное учреждение
профессиональная образовательная организация
ТЕХНИКУМ «БИЗНЕС И ПРАВО»

Классный час на тему
Компьютерные игры - уход от реальности»
Методическая разработка сценария
внеклассного мероприятия

Разработала преподаватель
Лимонова Т.В.
Дата проведения: 20.10.2023 г.

Форма проведения: Дискуссионный клуб с элементами тренинга и мультимедийной презентацией.

Продолжительность: 1 академический час (45-60 минут).

Цель мероприятия: сформировать у студентов критическое и осознанное отношение к компьютерным играм, осознать их влияние на жизнь, развить навыки саморегуляции и наметить пути гармонизации виртуального и реального миров.

Задачи:

- образовательные: расширить представления о видах компьютерных игр, их психологических механизмах воздействия, понятиях «киберсоциализация», «геймификация», «игровая зависимость»;
- развивающие: развивать критическое мышление, умение аргументировать свою точку зрения, проводить самоанализ и рефлекссию;
- воспитательные: способствовать формированию ответственного отношения к собственному времени и здоровью, умению находить баланс между увлечениями и другими сферами жизни.

Сценарий проведения мероприятия

I. Вводная часть (10 минут)

Организационный момент (2 мин). Приветствие. Обозначение темы и формата мероприятия. Подчеркнуть, что сегодня не лекция, а открытый разговор, где важно мнение каждого.

2. Мозговой штурм «Ассоциации» (5 мин).

- На доске/флипчарте написать слово «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ».
- Попросить студентов назвать первые пришедшие на ум ассоциации (как положительные, так и отрицательные).
- Результат: Заполненное поле ассоциаций, которое визуально демонстрирует неоднозначность темы. Преподаватель резюмирует: «Как мы видим, у этого явления есть две стороны. Давайте попробуем разобраться в них глубже».

3. Актуализация темы (3 мин). Кратко озвучить результаты анкетирования (без фамилий, в обобщенном виде: «65% опрошенных играют более 2 часов в день...»). Это сразу вовлекает аудиторию, так как речь идет о них самих.

II. Основная часть (30 минут)

1. Информационный блок «Две стороны медали» (10 мин) с использованием презентации.

- Сторона 1: Потенциал и польза.
 - Развитие навыков: стратегическое и логическое мышление (головоломки), планирование ресурсов (симуляторы).
 - Киберсоциализация: Многопользовательские игры как платформа для общения, командной работы, практики иностранных языков.
 - Геймификация: Как игровые механики используются в образовании, бизнесе, фитнесе.
 - Снятие стресса: Игра как способ переключения и отдыха.

- Сторона 2: Риски и «ловушки».

- Игровая зависимость (лудомания): Объяснить простыми словами механизм формирования (дофаминовый отклик, система достижений). Признаки по международной классификации (WHO-ICD-11): потеря контроля, приоритет игры над другими интересами, продолжение игры несмотря на негативные последствия.

- Уход от реальности: Почему это происходит? (Сложности в общении, неуверенность в себе, стресс, скука). Игра становится более комфортной и предсказуемой альтернативой реальности.

- Влияние на здоровье: Проблемы со зрением, опорно-двигательным аппаратом, нарушение режима сна и питания.

Дискуссия «Аргументы За и Против» (10 мин).

- Разделить аудиторию на две условные группы.

- Вопрос для дискуссии: «Компьютерные игры – это современное хобби или социальная проблема?»

- Попросить одну группу привести аргументы «ЗА» (как за хобби), другую – «ПРОТИВ» (как за проблему). Стимулировать их спорить, опираясь на факты из информационного блока и личный опыт.

- Роль модератора (педагога): Управлять дискуссией, не давать ей перейти в хаос, подводить промежуточные итоги, задавать наводящие вопросы.

3. Практическое упражнение «Колесо баланса жизни» (10 мин).

- Раздать студентам бланки с изображением круга, разделенного на 8 сегментов. Каждый сегмент – ключевая сфера жизни:

1. Учеба / Карьера
2. Здоровье (сон, спорт, питание)
3. Друзья (реальное общение)
4. Семья / Отношения
5. Хобби / Игры
6. Саморазвитие (чтение, курсы)
7. Отдых (не за компьютером)
8. Финансы / Быт

- Инструкция: «Оцените, насколько полноценно и удовлетворенно вы живете в каждой из этих сфер по шкале от 0 (центр круга) до 10 (край круга). Закрасьте каждый сегмент».

- Рефлексия: После выполнения спросить 2-3 добровольцев, что они увидели. Обычно сегмент «Игры» сильно перекошен относительно других. Это мощный инструмент саморефлексии. Задать вопрос: «Устраивает ли вас эта картина? Что можно сделать, чтобы «колесо» стало более круглым и устойчивым?»

III. Заключительная часть (5-10 минут)

1. Выработка стратегии «Цифровой детокс» (5 мин). Совместно со студентами составить памятку-совет «Как сохранить баланс»:

- Используй таймер / будильник для контроля времени игры.
- Соблюдай «гигиену сна»: никаких экранов за 1 час до сна.

- Планируй другие активности: встречи с друзьями, прогулки, спорт.
- Найди хобби в офлайне, которое приносит не меньше удовольствия.
- Используй игры как награду за выполненные дела, а не как способ их избежать.

- Если чувствуешь, что теряешь контроль – обратиться к психологу.

2. Рефлексия и итоги (3-5 мин).

- Метод «Микрофон»: Передать условный микрофон и попросить студентов завершить фразу: «Сегодня я для себя понял, что...»

- Заключительное слово педагога: Подвести итог, что компьютерные игры – это неотъемлемая часть современной культуры, мощный инструмент, который может быть как полезным, так и опасным. Ключ – в осознанности и управлении. Поблагодарить всех за активность и честность.