

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида №10 г.Лениногорска»
муниципального образования «Лениногорский муниципальный район»
Республики Татарстан



КОНСПЕКТ
МАСТЕР-КЛАССА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ
«Дети и компьютер: польза или вред?»

Цыганова
Виктория Владимировна,
воспитатель

Лениногорск, 2018 г.

Содержание программы мастер-класса Информационная справка о мастер-классе

Тема мастер-класса: «Дети и компьютер: польза или вред?»

Цель мастер-класса: привлечь внимание родительской общественности к эффективным формам работы по оптимизации использования компьютера ребенком.

Задачи:

1) Формировать педагогическую компетентность родителей в вопросе использования компьютера ребенком.

2) Повышать созидательный творческий потенциал родителей.

3) Способствовать освоению практических умений родителей по взаимодействию с детьми в области использования компьютера ребенком.

4) Вооружить родителей необходимыми знаниями и умениями в составлении памятки для детей во время занятий за компьютером.

5) Способствовать оптимизации детско-родительских отношений.

Форма проведения: диспут.

Предварительная работа: экспресс анкетирование родителей.

ФИО автора: Цыганова Виктория Владимировна, стаж работы 5 лет.

Сведения об авторе: активно применяю в практической деятельности современные педагогические технологии, владею умением анализа воспитательно-образовательного процесса. Решаю педагогические задачи на уровне склонностей, способностей, интересов воспитанников. Добиваюсь стабильно высоких результатов в подготовке детей к школе. Имею положительную динамику в результатах развития детей и в качестве освоения ООП ДО.

Принцип мастер-класса: «Я знаю, как это сделать, и я научу вас».

Аннотация мастер-класса: демонстрируется опыт работы с родителями.

К участию в мастер-классе приглашаются педагоги ДОУ.

План–конспект мастер-класса

1. Организационный этап

Добрый день, уважаемые коллеги. Рада приветствовать вас на своем мастер-классе. Своей задачей, как педагога с многолетним стажем я вижу в том, чтобы сформировать педагогическую компетентность родителей в вопросах воспитания и образования детей. Я прошу вас помочь мне и предлагаю на время стать родителями моих воспитанников. Сегодня мы с вами сконцентрируемся на одной конкретной проблеме.

Какой? Об этом вы скажите сами, разгадав загадку:

Что за друг такой? - Железный,

Интересный и полезный.

Дома скучно, нет уюта,

Если выключен...

Ответ: Компьютер

Согласитесь, уважаемые родители, компьютеры уже давно и прочно проникли во все сферы нашей жизни. Они используются и на работе, и дома, и в школе, и даже в детском саду. С одной стороны, они очень облегчают нашу жизнь, а с другой – мы вынуждены платить своим здоровьем.

Уважаемые родители, а чем является компьютер в вашей семье? Спасибо за ответы. Уважаемые родители, я знаю, что перед вами очень часто встаёт дилемма: можно ли разрешать ребенку сидеть за компьютером или нет? Это так?

Тогда предлагаю следующий тезис: «Компьютер – это польза для ребенка». Я выдвигаю это утверждение на голосование, и прошу вас проголосовать карточкой: – *согласен*; – *не согласен*;

Далее предлагаю вам объединиться в группы с одинаковыми карточками, т.е. ответами. Кто согласен с этим утверждением, прошу пройти на стулья справа от меня (5 человек), кто не согласен - прошу пройти на стулья слева от меня (5 человек). Это будут наши фокус-группы.

2. Работа родителей в группах

Какие ассоциации возникают у нас при слове «дебаты»? Спор, дискуссия, столкновение мнений.

Сейчас у нас состоятся дебаты на тему «Дети и компьютер: польза или вред?», в которых примут участие две команды:

Команда утверждения (Как вы себя назовете?) и

Команда отрицания (Как вы себя назовете?)

Надо помнить, что дебаты – это спор ради победы. И этот спор оценивается. Здесь будет проигравший и победивший. Поэтому задача команд в течение дебатов попытаться убедить судей в своей правоте.

Уважаемые судьи, вы на основе приведённых аргументов вынесете своё решение о том, кто выиграл. По ходу дебатов Вы будете заполнять судейский протокол, в котором оценивают аргументы и способ доказательства этих аргументов. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, побеждает.

Следит за соблюдением регламента дебатов и правилами игры будет Дебатский Таймкипер.

Итак, предлагаю поразмышлять: Так что же приносят компьютеры нашим детям – больше пользы или вреда? Как правильно организовать общение ребёнка с компьютером, чтобы он не попал в зависимость от него? Мы вместе попытаемся ответить на эти проблемные вопросы, выяснить положительные и негативные стороны общения ребёнка с компьютером и постараемся совместно выработать правила организации работы детей на компьютере.

3. Деятельность участников мастер-класса с демонстрацией приемов эффективной работы с детьми

1) Разминка (5 минут)

Начнем с разминки. Выступление участников – заявление позиций.

Для выступления каждой команде отводится по 4 минуты. За это время вы должны высказать свою позицию по данному вопросу.

1 группа – доказывают, что компьютер положительно влияет на ребенка

2 группа – называют отрицательные моменты влияния компьютера на ребенка.

Примерные ответы групп:

Положительное влияние компьютера

Развитие мелкой мускулатуры руки, моторики

Познавательная мотивация

Выработка усидчивости

Улучшение памяти, внимания

Ориентирование в современных технологиях

Быстрое нахождение нужной информации, следовательно, увеличение свободного времени

Возможность общения

Многие компьютерные игры носят образовательный характер. Ведь ребенку куда удобней выучить иностранные слова, соотнося их с красивой анимацией, нежели зазубривать обычным образом.

Игры логического и стратегического характера учат просчитывать, планировать, ставить цели, развивают логику и воображение.

Компьютер может стать помощником, учебным пособием для ребенка. Он разовьет его творческие способности, откроет перед ним огромный, интересный мир. Но при одном условии – если родители освоят компьютер вместе с ребенком; помогут ему найти сайты о животных, природе, технике, обо всем, что ребенку интересно. Нужно показать ребенку, что с помощью компьютера можно рисовать, играть, писать письма, искать друзей, нужную информацию. Вместе с детьми родители могут создать свой сайт и принимать участие в разных конкурсах.

Отрицательное влияние компьютера

Большая нагрузка на глаза

Стеснённая поза

Развитие остеохондроза

Компьютерное излучение

Заболевания суставов кистей рук

Психическая нагрузка

Компьютерная зависимость

Нервноэмоциональное напряжение

Синдром компьютерного стресса

Ребёнок забывает о реальном мире

Замена общения

Компьютерные игры могут разрушить взаимодействия с людьми и социальную жизнь в целом, если увлечься ими не на шутку – реальная жизнь может в итоге представлять для ребёнка меньший интерес, чем компьютерная игра.

Есть много агрессивных игр – «стрелялок», излишне возбуждающих нервную систему и приучающих к легкому отношению к насилию и жестокости.

Повышенная увлеченность компьютерными играми приводит к потере

времени и интереса к другим хобби и к учебе. Самый опасный вред компьютерных игр – полный уход от реальности и психологическая зависимость.

Постепенно машина не только становится для ребенка игрушкой или источником знаний, но начинает эмоционально заменять ему родителей, особенно много работающих родителей. Ребенок проводит за компьютером все больше времени. Встревоженные родители начинают переживать, что ребенок с головой ушел в компьютер. Педагоги обвиняют компьютер в том, что у детей падает уровень текстового мышления, т.е. дети не могут адекватно пересказывать тексты.

Длительное пребывание за компьютером плачевно сказывается на здоровье. Из-за неотрывного взгляда в монитор портится зрение, а из-за неподвижности тела – накапливается лишний вес.

2) Перекрёстные вопросы (10 минут)

Нам Ваши позиции ясны, переходим к перекрестным вопросам участников друг другу. Каждая команда задает вопросы соперникам, времени на обдумывание ответов у вас нет, но, Ваш ответ не должен превышать одной минуты (по 3 вопроса)

3) Вопросы гостей в аудитории

Переходим к следующему этапу наших дебатов это вопросы гостей – есть желающие задать вопросы нашим командам?

4) Оппонирование, т.е. оспаривание аргументов оппонента по 2 минуты

Переходим к следующему этапу. Оппонировать - значит выступать с возражениями кому-либо в публичной беседе, на диспуте, выступать с критическим разбором чего-нибудь. Одна команда оспаривает мнение другой команды. Оппонирование можно начать словами: «Позвольте с вами не согласиться...», «И все-таки вы не правы, потому что...».

5) Заключительное слово участников (1 мин.)

Сейчас мы выслушаем наши команды, которые в течение одной минуты постараются подвести итог сегодняшних выступлений.

6) Подведение итогов.

Судьи подсчитывают баллы, заработанные каждой командой, а гости могут тоже принять участие в подведении итогов. У Вас есть красные и зеленые жетоны. Проголосуйте за победителей дебатов.

Если вы считаете, что команда под названием «___» действительно доказала нам, что компьютер вреден, то в ящик опустите красный жетон, если убедительнее была команда «___» – зеленый.

Объявление решения судей.

Слово для оглашения итогов предоставляется _____.

Слово для оглашения результатов зрительского голосования предоставляется Дебатскому Таймкиперу.

Заключительное слово ведущего.

Компьютер так же, как телевизор и видео, должен естественным образом найти свое место рядом с книгами, а родителям предстоит проконтролировать и сбалансировать занятия детей.

4. Моделирование

А сейчас я предлагаю вам пройти к столам и воспользоваться приобретенными знаниями. Предлагаю составить ментальную карту, которая поможет нам зафиксировать и упорядочить полученную информацию, чтобы в дальнейшем эффективно ее применять.

Первая фокус группа вот за этим столом начнет оформление ментальной карты, расположив на ней картинки о правилах безопасности в Интернете. А вторая фокус группа присоединится к ней после того, как за этим столом оформит рекомендации по предупреждению компьютерной зависимости у ребёнка. Когда закончите, присоединитесь к первой фокус группе и также расположите свои рекомендации на ментальной карте.

5. Работа с залом

Уважаемые коллеги, а сегодня родители моих воспитанников. Предлагаю вам поиграть в игру, которую очень любят мои воспитанники и хорошо знают их родители.

Играть в нее очень просто, бросаем кубик по типу «ходилок», и при попадании на определенные задания нужно выполнить их правильно и пойти дальше в верном направлении. Давайте попробуем. Например, мы попали вот на это задание: «Сообщишь свои данные»: нужно выбрать, куда пойти «ДА» или «НЕТ» и указано, какие последствия будут. Еще вот еще одно задание: «Добавишь незнакомцев в друзья?». Что выберет ребенок? А вы бы что выбрали?

(играем, до тех пор, пока фокус группы не будут готовы)

Итак, с помощью этой игры очень удобно закреплять с детьми знания о безопасности в интернете.

Итак, уважаемые родители предлагаю вам формулу, которую я для себя вывела, а вы попробуйте расшифровать её:

$$\mathbf{M+П+Я+К= В.У.М. + П.А.Р.}$$

(Мама + папа + я + компьютер = Высокая учебная мотивация и познавательная активность ребёнка)

6. Рефлексия

Уважаемая фокус-группа, вы готовы? Покажите и расскажите, что у вас получилось. Таким образом, у нас получилось хорошее пособие, которым удобно пользоваться не только родителям, но и детям.

Спасибо вам за вашу работу. Присаживайтесь, пожалуйста.

7. Заключительный этап

Уважаемые коллеги, спасибо за внимание. Желаю вам успехов.

8. Хочу поделиться с вами памятками, думаю, они будут полезны для вас.