Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

«Туруханская средняя школа № 1»

*Дебаты*

**«Компьютерные игры – добро или зло?»**

8 класс

Разработали:

Чернышова Л.Л.

Рыбянец Т.В.

с.Туруханск

2019

**Тема: Компьютерные игры – добро или зло?**

**Класс:** 8

**Форма проведения:** дебаты

**Цель:** усвоение нравственных норм общения и убеждения другой стороны в своей точке зрения.

Задачи:

1. Формировать умение выделять аргументы в тексте и приводить доказательства.
2. Развивать умение формулировать вопросы и отвечать на них.
3. Научить учащихся эффективно отстаивать свою точку зрения.
4. Развивать умение слушать других и уметь вести дискуссию с оппонентом в спокойной, доброжелательной манере.
5. Соблюдать культуру поведения, нормы общения с одноклассниками.

**Оборудование:** презентация, раздаточный материал – приложения 1-3, монета.

Подготовительная работа: расстановка парт и стульев, приглашение экспертов, формирование команд, оформление доски (рисунок компьютера, эпиграф)

*«Одно дело говорить много, другое – говорить дело»*

**Установочный доклад**

Ведущий:

Слайд №1 Здравствуйте ребята! Поприветствуем наших гостей – экспертов.

Форма проведения нашего мероприятия – дебаты. В которых участвует две команды по 6 человек, другие учащиеся класса – слушатели.

Слайд №2 *Дебаты* - жестко-структурированная дискуссия (убедить другую сторону в своей точке зрения).

Слайд №3 *Цель дебатов:* Научиться эффективно отстаивать свою точку зрения, слушать других и уметь вести дискуссию с оппонентом в спокойной, доброжелательной манере.

Слайд №4 *Принципы дебатов:* уважение необходимо, честность обязательна,

 проигравших нет.

 Слайд №5 *Участниками дебатов являются:* утверждающая команда КУ, опровергающая команда КО, эксперты.

Слайд №6 *Основные элементы дебатов и регламент:*

1. Деление на команды
2. Подготовка аргументации
3. Выступление команд

Начинает КУ

Отвечает КО

4. Подготовка вопросов

5. Задаем вопросы

6. Подготовка ответов

7. Отвечаем на вопросы

8. Высказываются эксперты

Слайд №7 *Перекрестные вопросы для:*

* уточнения точки зрения оппонента
* получения дополнительных сведений
* углубления понимания отношения к проблеме
* выявления потенциальных ошибок у оппонента
* снижения значения аргументации (контрпримеры)
* обнаружения пробелов в логических цепочках рассуждений оппонентов.

Слайд №8 *Вам помогут фразы-помощники (Приложение 1):*

1. Я считаю, что…
2. Согласен (-на) с высказыванием…
3. Этот тезис подтверждается…
4. В качестве аргумента, подкрепляющего позицию, приведу следующий факт\пример…
5. Хотелось бы добавить…
6. Из Вашего выступления можно заключить…
7. В ходе нашей дискуссии…
8. Правильно ли я Вас понимаю…?
9. В ходе своего выступления Вы высказали мнение, что…
10. Отвечая на Ваш вопрос…
11. Вы действительно утверждаете, что…?
12. Почему Вы считаете..?

Слайд №9 *Критерии, по которым вас будут оценивать эксперты (приложение 3):*

* Аргумент – за каждый 1 балл
* Перекрестный вопрос - за каждый 1 балл
* Ответы на вопрос – 1 балл
* Выразительность, убедительность – 2 балл

Слайд №10 Тема наших дебатов «Компьютерные игры – добро или зло?»

Прошу подойти ко мне капитанов команд и определить, кто начнет дебаты. Проведем жеребьевку. Кто будет отстаивать честь утверждающей команды, а кто опровергающей? Разыграем монету. Одна команда – «орел», другая – «решка». Какая команда выигрывает, та и будет командой утверждения. (Подбрасывается монета, если выпадает, например «орел», эта команда – КУ).

Каждой команде вручается текст «Компьютерные игры» (Приложение 2). Теперь в течение 10 мин. ваша задача подготовить минимум три аргумента и вопросы, придерживаясь своей роли по теме дебатов.

**Работа в группах (10 мин.)**

**Выступление утверждающей команды.**

**Перекрестные вопросы от команды опровергающей.**

**Подготовка ответов и отвечает утверждающая команда.**

**Выступление опровергающей команды.**

**Перекрестные вопросы от команды утверждающей.**

**Подготовка ответов и отвечает опровергающая команда.**

**Мнение слушателей** - после выступлений и вопросов команд учащиеся-слушатели выражают своё мнение по теме дебатов «Компьютерные игры – добро или зло?» на рисунке компьютера, изображенном на доске. Если «добро» - прикрепляют зеленый стикер, а «зло» - красный стикер.

**Выступление экспертов.**

Приложение 1

**Фразы-помощники**

1. Я считаю, что…
2. Согласен (-на) с высказыванием…
3. Этот тезис подтверждается…
4. В качестве аргумента, подкрепляющего позицию, приведу следующий факт\пример…
5. Хотелось бы добавить…
6. Из Вашего выступления можно заключить…
7. В ходе нашей дискуссии…
8. Правильно ли я Вас понимаю…?
9. В ходе своего выступления Вы высказали мнение, что…
10. Отвечая на Ваш вопрос…
11. Вы действительно утверждаете, что…?
12. Почему Вы считаете..?

Приложение 2

**Компьютерные игры**

Современные дети мало читают и много играют в компьютерные игры – об этом с тревогой говорят не только родители, но и психологи, и педагоги.

 Компьютерные игры влияют на психику подростков. Может возникнуть зависимость (аддикция), которая выражается в симптомах: неспособность подростка переключаться на другие развлечения, чувство мнимого превосходства над окружающими, oскудение эмоциональной сферы и т.д. Как следствие происходит сужение круга интересов подростка, стремление к созданию собственного мира, уход от реальности. Занятия с компьютером один на один, часто в ущерб общению со сверстниками, приводят к социальной изоляции и трудностям в межличностных контактах.

 В то же время компьютерная игра может отвлечь ребенка от пагубного влияния улицы. Выпивка, курение и другие вредные увлечения могут отступить на десятый план. Ребенок находит друзей легче, тем более, если у него с этим проблемы. Игры, основанные на реальных событиях, могут вызвать к этим событиям неподдельный интерес и мотивировать их изучение.

 Некоторые компьютерные игры провоцируют агрессивное поведение, возвеличивание войн и насилия, правого экстремизма. Сюжеты большинства игр культивируют обман и насилие как единственные способы решения проблемы. Есть данные, что игры с агрессивным содержанием способны стимулировать агрессивность у детей младшего школьного возраста (6-9 лет), но есть примеры крайних форм агрессии у подростков и вполне взрослых людей, например, случай с убийством из-за виртуального меча в Китае.

 Возникают соматические нарушения (снижение остроты зрения, быстрая утомляемость и др.), которые, как полагают, - прямое следствие "компьютеризации" свободного времени подростков. Есть данные о переутомлении, боли в ногах (у игроков с компьютерными автоматами), боли в кистях рук (от судорожного сжимания джойстика), рези в глазах, общей возбужденности, трудности с засыпанием.

 Компьютерные игры могут вызвать деформацию пальцев у детей. Искривления пальцев происходят в результате того, что, играя на компьютере, ребенок производит пальцами огромное количество повторяющихся действий.

 Распространенные компьютерные игры со сценами насилия вызывают у подростков нестабильный сердечный ритм во время сна.

 В кровь выбрасывается адреналин - сам по себе наркотик, заставляющий работать участки мозга, ответственные за удовольствие. В обычных ситуациях (взять хотя бы спорт) этот гормон "подстегивает" организм, заставляя нас делать все "быстрее, выше, сильнее", а сам разрушается при движении. Но в крови сидящего тела он застаивается, разрушая нервную систему. Как результат - неврастения и непоправимые изменения в работе мозга. Правильно подобранные компьютерные игры позволяют достаточно быстро научиться считать, читать, изучить иностранные языки, развить логическое мышление, улучшить память, внимание.

 Неумеренная игра (в течение длительного времени без перерыва) приводит к дисфункции сердечно-сосудистой системы, истощению организма, потере сознания и омертвение тканей. Человек медленно умирает, сам этого не осознавая. Так, например, умерли тайцы Танет Соммои и Юен Лонг, проиграв целую ночь в "Counter Strike" и "Diablo II" соответственно. Также с компьютерными играми связаны случаи самоубийств. В 2001 году Россию потрясло самоубийство шести школьников, фатально увлекшихся игрой "Последняя Фантазия". В том же году широкий общественный резонанс приобрел суицид Шона Вуллей из США, "не вернувшегося" из игры "Everquest". Но это скорее крайние формы игровой зависимости, чем норма.

 С помощью компьютерных игр их можно улучшить свои рефлексы, такие как внимательность к мелочам, умение работать в команде, увеличение реакции в опасных условиях. Развитие тактических и стратегических способностей. Умение просчитывать ситуацию. Некоторые игры развивают способности организации и управления. Распределять время – так как во многих играх действовать нужно в строго ограниченное время.

 Компьютер стал незаменимым помощником для современного человека, однако нельзя исключать и вред, который он может оказать для любого, безрассудного пользователя.

Приложение 3

Табло для экспертов

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Критерии | Команда У | Команда О |
| Аргумент – за каждый 1 балл |  |  |
| Перекрестный вопрос - за каждый 1 балл |  |  |
| Ответы на вопрос – 1 балл |  |  |
| Выразительность, убедительность – 2 балл |  |  |
| Итого |  |  |