**«Камп’ютар забараніць нельга дазволіць!»**

**Бацькоўскі сход і сумесная класная гадзіна для вучняў і бацькоў 6 – 7 класаў**

Аўтар: Эла Якубоўская, ДУА «Сярэдняя школа №8 г. Жодзiна»

*Камп’ютар мае перавагу перад мозгам –*

*ім карыстаюцца.*

*Габрыэль Лаўб*

Сучаснае жыццё немагчыма прадставіць без тэлебачання, камп’ютараў, інтэрнэту. Іх адсутнасць вядзе да інфармацыйнай ізаляцыі, чалавек губляе здольнасць арыентавацца ў сучасным свеце, быць у курсе падзей. Але дзеці і падлеткі часта выкарыстоўваюць электронныя сродкі не для атрымання інфармацыі, і нават не для зносін, а ў большай ступені для гульняў. Своечасова спыніцца здольныя далёка не ўсе, не хапае волі. Гэта прыводзіць да праблем у сям’і, да канфліктаў з бацькамі. Сёння шматлікія бацькі жаляцца, што іх дзеці цэлымі днямі сядзяць за камп’ютарам. Што ў іх гады яны бегалі па вуліцы, гулялі ў футбол і г.д. Ці часта задумваюцца бацькі пра тое, што дзецям прыйдзецца жыць у свеце камп’ютараў: інтэрнэт, банкаматы, тэрміналы, смартфоны, камп’ютарная дыягностыка – усё гэта ўжо ёсць цяпер. І нашы дзеці павінны быць на «ты» з гэтымі сістэмамі. А мы, вяртаючы іх у мінулае, наша мінулае, магчыма, перашкаджаем ім вучыцца. У нас было адно жыццё, у дзяцей будзе зусім іншае. Гэта ўсё адно, што прымусіць нас хадзіць на балі і насіць гарсэты. Магчыма, лепш паспрабаваць зразумець іх і самім знайсці шляхі рашэння канфлікту.

Кампанія AVG, якая займаецца камп’ютарнай бяспекай, паведамляе, што сярэдні 11-гадовы школьнік валодае такімі ж ведамі тэхналогій, якімі валодаюць дарослыя. Іншымі словамі, яны могуць здзяйсняць тыя ж задачы, што і дарослыя, калі гаворка ідзе пра інтэрнэт, працы з мабільнымі прыладамі ці складанымі задачамі на ПК. Праблема ў тым, што іх бацькі зусім не абавязкова гэта разумеюць. Апытанні бацькоў паказваюць, што толькі 7% лічаць, што іх дзеці ведаюць больш пра інтэрнэт, чым яны. Ад імя AVG кампанія Research Now апытала 4000 бацькоў у 10 краінах падчас першых двух тыдняў верасня. Па дадзеных AVG, 72% бацькоў звяртаюцца да прагляду камп’ютараў дзяцей, каб убачыць, што яны робяць у сетцы. Аднак 41% бацькоў дазваляюць дзецям трымаць свае камп’ютары ў спальні. На думку AVG, гэта кажа пра тое, што паслядоўны нагляд бацькоў у рэжыме рэальнага часу немагчымы. Больш таго, 62% бацькоў дазваляюць сваім 10- і 13-гадовым дзецям карыстацца сацыяльнымі сеткамі. І хоць мінімальныя патрабаванні да ўзросту ў Facebook – 13 гадоў, 47% бацькоў кажуць, што яны дазваляюць сваім 10-гадовым дзецям выкарыстоўваць сацыяльную сетку. Гэта лічба павялічваецца да 53%, калі дадаць 11-гадовых дзяцей. Дазвол работы ў сацыяльных сетках можа абяцаць шматлікія рызыкі для дзяцей, бо ў іх недастаткова досведу сацыяльнага ўзаемадзеяння. Нават дарослым парой не проста кіраваць грамадскімі сітуацыямі, што можна казаць пра дзяцей.

Адна з праблем, якую змушаны вырашаць бацькі, – доступ дзіцяці да камп’ютара і інтэрнэту. Колькі часу сын ці дачка могуць праводзіць перад экранам манітора? Як доўга ім дазволена гуляць у гульні? Як зрабіць час знаходжання падлетка-карыстальніка ў інтэрнэце бяспечным? На гэтыя і шматлікія іншыя пытанні кожная сям’я адказвае для сябе сама. Парой ім не з кім параіцца, акрамя калегаў па працы і сяброў, у якіх таксама ёсць дзеці. І зусім нешматлікія ідуць па дапамогу і параду да школьных настаўнікаў і псіхолагаў.

Таму прапаную адукацыйны праект работы з бацькамі, які складаецца з двух этапаў:

1. Бацькоўскі сход, прысвечаны праблеме доступу дзяцей да камп’ютара і інтэрнэту з мэтай павышэння педагагічнай культуры бацькоў. Галоўная задача сустрэч бацькоў і педагогаў –пошук сумесных шляхоў рашэння праблемы.

2. Сумесная класная гадзіна для ўмацавання паразумення дзяцей і бацькоў, знаходжання агульных рашэнняў па спрэчных пытаннях, развіцця камунікацыйных здольнасцей навучэнцаў паспяхова адстойваць свой пункт гледжання, аргументуючы і асэнсоўваючы яго.

**Бацькоўскі сход**

*Камп’ютар – гэта рэзанатар таго інтэлекту,*

*з якім чалавек да яго звяртаецца.*

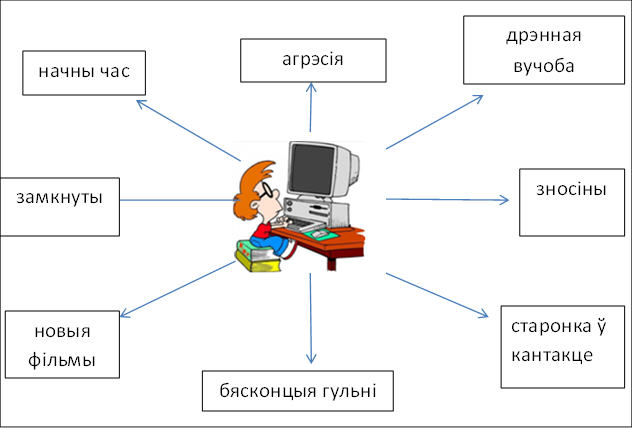
*Віктар Гаўрыл*

Мэта правядзення бацькоўскага сходу. Падчас правядзення сходу, бацькі змогуць адказаць для сябе на пытанні:

* як зрабіць камп’ютар найболей карысным, які будзе развіваць дзіця;
* як паспрабаваць усцерагчы нашых дзяцей ад камп’ютарнай (у тым ліку гульнёвай і інтэрнэт-) залежнасцяў;
* як захаваць здароўе дзяцей.

1этап: Актуалізацыя праблемных пытанняў

Для актуалізацыі праблемы выкарыстоўваецца прыём «Асацыяцыі». Педагог прадстаўляе ўвазе бацькоў ключавое паняцце тэмы і прапануе ім назваць як мага больш слоў ці выразаў, злучаных, на іх думку, з прапанаваным паняццем. Асноўная ўмова – не паўтараць тое, што ўжо было сказана іншымі. Усе выказванні фіксуюцца на дошцы. Калі струмень бацькоўскіх асацыяцый вычарпаецца, педагог абагульняе веды бацькоў і дае новую, невядомую слухачам тэарэтычную інфармацыю па праблеме. У дадзеным выпадку ключавое паняцце – «дзіця і камп’ютар».

2 этап: Інфармацыйны блок

**Інтэрнэт-зносіны**

Настаўнік: Якія асаблівасці інтэрнэт-зносін? Паспрабуем разабрацца ў гэтым і зразумець, што прыцягвае дзяцей, у чым небяспека і над чым павінны задумацца мы, настаўнікі і бацькі. (Выкарыстоўваецца мультымедыйная прэзентацыя «Інтэрнэт – зносіны»: слайд 1).

**Для чаго выкарыстоўваюць інтэрнэт** (слайд 2):

* штодзённыя зносіны. Для дзяцей гэта важна, бо ім заўсёды ёсць чым падзяліцца адно з адным, нават калі яны не бачыліся ўсяго толькі паўгадзіны;
* адначасовыя зносіны з вялікай колькасцю людзей;
* інтэрнэт дае магчымасць знайсці сяброў па інтарэсах і мець зносіны з імі, нават калі яны жывуць у іншым горадзе. Іншы раз дзіця жадае проста пагаварыць з кімсьці, хай нават і незнаёмым, а ў інтэрнэце заўсёды знойдзецца такі «сябар»;
* зносіны з людзьмі, змешчанымі ў іншых гарадах і краінах. Гэта важна для тых, хто ўлетку адпачываў дзесьці, пазнаёміўся з кімсьці, пасябраваў, але не мае магчымасці сустрэцца.

Існуюць розныя **сайты і праграмы**, большасцю з якіх карыстаюцца сучасныя дзеці і моладзь (слайд 3).

* Адмысловыя праграмы, створаныя для таго, каб абменьвацца імгненнымі паведамленнямі, фатаграфіямі, і, калі ёсць камера ў камп’ютара, то можна мець зносіны пры дапамозе відэа-выкліку. Напрыклад: ICQ, QIP, SKYPE. (Адмоўныя моманты: спрошчаная мова і непісьменнасць пісьмовай гаворкі; калі паслаў выпадкова штосьці не тое, то зваротна ўжо не вернеш; пустая балбатня вельмі зацягвае, гэта значыць, ствараецца ілюзія зносін).
* Адмысловыя **сайты і парталы** (слайд 4), задуманыя і створаныя для дарослых людзей, каб яны маглі адшукаць сваіх аднакласнікаў, аднакурснікаў, сяброў і сваякоў, якія страціліся. Але, як толькі да гэтых рэсурсаў дабраліся школьнікі, гэтыя сайты сталі проста пляцоўкамі для зносін. Сюды ставяцца такія сайты, як: «у кантакце», «аднакласнікі», «мой круг» і іншыя. На гэтых сайтах кожны карыстальнік мае сваю старонку, на якую можа змясціць сваю фатаграфію, асабістую інфармацыю, захапленні, любімыя фільмы і музыку. З аднаго боку, гэта трэба, цікава. З іншага, няма ніякай упэўненасці ў тым, што гэта інфармацыя пэўная і што наогул гэта асоба існуе. У гэтым і хаваецца небяспека – ты ніколі не можаш быць упэўнены, што твой суразмоўца той, за каго сябе выдае.
* Блог – гэта сайт, асноўны змест якога – рэгулярнае даданне запісу, малюнкаў ці відэа, нешта накшталт дзённіка (web log – сеткавы часопіс). **Блогі публічныя** і мяркуюць іншых чытачоў, якія могуць уступіць у публічную палеміку з аўтарам (слайд 5). Тое ж датычыцца і форумаў, дзе адна ці некалькі праблем абмяркоўваюцца велізарнай колькасцю карыстальнікаў. Блогі ствараліся з мэтай інфармавання публікі пра нешта важнае, адсочвання яе рэакцыі на тую ці іншую падзею, але ў дзяцей гэта хутчэй чытанне-забаўка, або зносіны са сваімі кумірамі – артыстамі, спевакамі, спартсменамі. Ёсць дадатныя і адмоўныя бакі чытання і вядзення блогаў. Сярод плюсаў можна адзначыць функцыю дзённіка, магчымасць выказаць свае думкі. Да мінусаў можна аднесці няпэўнасць інфармацыі і небяспеку зносін з псіхічна нездаровымі людзьмі, якія правакуюць канфлікты і абражаюць іншых.

**Мова інтэрнэт-зносін** імкнецца да спрашчэння (слайд 6). Да асаблівасцяў інтэрнэт-гаворкі можна аднесці: сеткавы слэнг (ужыванні англамоўных і рускіх абрэвіятур); камп’ютарныя тэрміны ці іх скланяльныя калькі; «албанская мова» (словы ці словазлучэнні, напісаныя няправільна з пункту гледжання правіл арфаграфіі, звычайна з іранічным ці з сатырычным сэнсам). Смайлікі служаць для выразу эмоцый пры пісьмовай гаворцы. Яны малююцца з дапамогай знакаў ці «піражкоў» з рознымі фізіяноміямі. Увогуле, часам досыць даслаць смайлік з патрэбнай эмоцыяй, і становіцца зразумелым без слоў, якое стаўленне таго, хто піша, да інфармацыі, толькі што ім атрыманай. Для развіцця эмацыйнай сферы гэта, напэўна, добра, але вельмі збядняе і без таго небагаты слоўнікавы запас сучасных школьнікаў. Безумоўна, інтэрнэт утойвае ў сабе **масу небяспек** (слайд 7), але і дае **вялікія магчымасці** (слайд 8). Наша задача, настаўнікаў і бацькоў, – выхоўваць культуру інтэрнэт-зносін, раскрываць магчымасці інтэрнэту, **своечасова і досыць распавядаць дзецям** аб усіх небяспеках і складанасцях такога баўлення часу (слайд 9). Безумоўна, тут важны і асабісты прыклад дарослых, і кантроль дзейнасці дзіцяці, і выхаванне ў дзіцяці культуры ў цэлым, развіццё яго творчых здольнасцяў, арганізацыя яго вольнага часу. Усялякі досвед карысны, галоўнае не дапусціць камп’ютарнай залежнасці.

Паглядзіце, што робіць падлетак у інтэрнэце, якія мае зносіны ў форумах, у кантакце. Чаму гэта адбываецца? Дзеці ў рэальнасці мала маюць зносін і гуляюць. «Чым сядзець у падваротні і піва піць, хай дома на вачах» – скажуць нейкія бацькі, але такія бацькі ці ведаюць, пра што маюць зносіны іх дзеці, з кім, як яны сябе вядуць у сетцы? А самае галоўнае, гэтыя дзеці прывучаюцца да бескантрольнасці, безадказнасці і эмацыйнай тупасці, бо камп’ютар не спачувае і не глядзіць у вочы. Менавіта таму нашы дзеці **жорстка ставяцца адно да аднаго** (слайд 10).

**Камп’ютарныя гульні**

Пытанне да бацькоў: Якія віды камп’ютарных гульняў вам вядомы? Бацькі накідваюць назвы асноўных відау. Затым прапануецца іх вызначэнне і магчымыя вынікі іх выкарыстання.

* «Аркада». Асноўны змест у тым, што розныя «мультыплікацыйныя» героі бегаюць, скачуць, зарабляюць балы для пераходу на наступны ўзровень. Гульня на спрыт і шпаркасць рэакцыі
* Сімулятары (гонкі, палёты, катанні, спартыўныя гульні). Менавіта ў гэтым падвідзе гульняў складаецца віртуальная ўсталёўка пра магчымасць у любы момант пачаць усё спачатку, не несці адказнасць за няўдачу.
* «Экшн» («хадзілкі», «стралялкі»): асноўная небяспека – від крыві, атаясамліванне сябе з героем, ад імя якога дзіця дзейнічае. Гэта не выйсце пары, гэта наглядны прыклад агрэсіўных паводзін, разбурэння. Назапашанае раздражнёнасць можа выйсці толькі ў рэальным свеце, бо стрэс і напруга – гэта псіхафізіялагічны стан, які можа зняць толькі рэальнае дзеянне: фізічная нагрузка, або пераход у творчую дзейнасць.
* Ролевыя гульні-стратэгіі. Гэта сюжэтныя гульні, у якіх ідзе развіццё, пабудова якіх-небудзь падзей; ажыццяўляюцца ваенныя, эканамічныя ці дыпламатычныя дзеянні. Маецца, прынамсі, 3 віда гэтых гульняў: 1. Стратэгіі ў рэальным часе: кіраванне салдатамі, танкамі, будаўніцтва. Асноўная мэта перамагчы ворага. 2. Эканамічная стратэгія – будуеш горад, галактыку, кіруеш усім, сочыш за парадкам. 3. Прыгодніцкая гульня. Паходавая гульня, з розным тэмпам дынамікі падзей.
* «Квэсты» кіраванне на мышцы, героі выконваюць заданні, да якіх трэба дадумацца. Завязкі сюжэтаў цікавыя, створаны галоўным чынам айчыннымі вытворцамі на аснове вядомых фільмаў ці гістарычных падзей.
* Інтэрактыўнае кіно. Магчымасць удзельнічаць у сюжэце фільма, быць адным з герояў, змяняць дзеянне ў залежнасці ад свайго жадання і прапанаваных варыянтаў.

З дапамогай камп’ютарнай рэальнасці чалавек спрабуе часцей за ўсё вырашыць свае праблемы і комплексы. Вось некалькі прычын, чаму дзеці сыходзяць з галавой у камп’ютар. Тут ён уладар і гаспадар. Тут ён усё выбірае і вырашае сам, але што гэта насамрэч? Спроба вырвацца ад празмеру апекі і недаверу з боку дарослых ці нерэалізаваная ганарыстасць, імкненне да ўлады і лідарству? Тут можна рэалізаваць свае жаданні і мары. Бо дарослыя не заўсёды прывыклі лічыцца з жаданнямі дзяцей, часцей спрабуюць прадухіліць, перасцерагчы, уводзяць занадта шмат забарон.

Дзіця сыходзіць у віртуальны свет, таму што тут ён – супергерой. Хутчэй за ўсё\ дзіця не змагло знайсці той занятак у жыцці рэальным, дзе б яно змагло самарэалізавацца. Паглядзіце, якіх герояў выбіраюць нашы дзеці. І гэта дапаможа нам зразумець, што цяпер спрабуе наша дзіця пазнаць пра сябе, зразумець, што ж яго так турбуе.

Існуюць гульні, дзе асноўная мэта развіццё, фарміраванне пэўных навыкаў. Але пра іх часта забываюць, не надаючы ім увагі, бо для таго, каб дзіця імі авалодвала, а значыць, яны яму спадабаліся, патрэбны намаганні з боку дарослых:

* Навучанне розным мовам. Пры наяўнасці добрага гуку і мікрафона гэтыя праграмы з’яўляюцца добрымі рэпетытарамі.
* Дыдактычныя гульні (лато, віктарыны і г.д.) Сучасная замена папяровых варыянтаў настольных гульняў.
* Шахматы, галаваломкі, сапёры і г.д. Спрыяюць развіццю навыкаў лагічнага мыслення.
* Маляванне (Paint, фоташоп).

4 этап: Праца ў малых групах

Бацькі разбіваюцца на групы выпадковым чынам (напрыклад, па колеры фігуркі, прымацаванай да зваротнага боку спінкі крэсла). Разам у кожнай групе спрабуюць адказаць на пытанні:

* - як ажыццявіць кантроль часу, які дзіця праводзіць за камп’ютарам, як пераключыць дзіця на іншыя віды дзейнасці;
* - якія развіццёвыя гульні і заняткі на камп’ютарах ёсць у вашай сям’і?

Па заканчэнні працы прадстаўнік ад кожнай групы прэзентуе свае высновы.

Далей настаўнік інфарматыкі ці дасведчаны ў гэтым пытанні бацька дадае інфармацыю пра розныя варыянты выкарыстання бацькоўскага кантролю.

Бацькоўскі кантроль у Windows Vista. Windows Vista дае магчымасць кантраляваць выкарыстанне камп’ютара дзіцём у чатырох кірунках: абмяжоўваць час, які ён праводзіць за экранам манітора, блакаваць доступ да некаторых сайтаў і іншых інтэрнэт-сэрвісаў, забараняць запуск некаторых гульняў і праграм.

Бацькоўскі кантроль у Kaspersky Internet Security. Пры дапамозе Kaspersky Internet Security можна наладжваць правы доступу да вызначаных сайтаў, пошце і іншых інтэрнэт-сэрвісаў. Бацькі могуць абраць катэгорыі сайтаў, ная кія дзіця не зможа зайсці, забараніць яго зносіны па пошце і ў чатах. Акрамя гэтага, можна скласці чорны і белы спісы рэсурсаў.

Кібермама. Пры дапамозе «Кібермамы» можна ўсталяваць абмежаванне на працу з камп’ютарам, а таксама забараніць запуск некаторых дадаткаў. Бацькі могуць вырашыць, колькі гадзін у дзень дзіця можа працаваць за камп’ютарам, дазволіць ці забараніць выкарыстанне інтэрнэту. Акрамя гэтага, можна дазволіць выкарыстанне толькі ў вызначаныя перыяды часу, і для кожнага з такіх прамежкаў дазволіць ці забараніць доступ у інтэрнэт.

KidsControl. Асаблівасць праграмы ў тым, што пры выяўленні забароненага сайта ці спробе выйсці ў інтэрнэт у неналежны час дзіця не зможа загрузіць вэб-старонку. Іншымі словамі, праграма ніяк сябе не выдае – не паказвае ніякіх папераджальных надпісаў, не кажа, што старонка заблакавана і г.д., проста ў браўзары выдаецца пустая старонка «Сервер не знойдзены».

Time Boss дае магчымасць абмяжоўваць час выкарыстання камп’ютара, час, праведзены ў інтэрнэце, а таксама скласці спіс забароненых праграм і тэчак. Варта адзначыць вельмі карысную магчымасць стварэння скрыншотаў. Time Boss будзе рабіць здымкі экрана праз зададзеныя прамежкі часу, затым іх можна прагледзець у журнале.

Вядома, дзеці часамі значна кемлівей за бацькоў, і, напэўна, няма такога сродку, які змог бы ўтрымаць іх ад таго, каб знайсці спосаб абыйсці абмежаванні. Таму цалкам спадзявацца на праграмы для забеспячэння бацькоўскага кантролю не варта, гутаркі з мамай і татам пра правілы паводзін у інтэрнэце і пра тое, навошта патрэбен камп’ютар, яны не заменяць. З іншага боку, яны могуць стаць выдатнымі памагатымі ў выхаванні, і ў спалучэнні з жывымі гутаркамі пра карысць і шкоду камп’ютара здольныя забяспечыць выдатны вынік.

5 этап: Рэфлексія

Для адзнакі выніковасці бацькоўскага сходу настаўнік просіць бацькоў адказаць на пытанні:

* Як вы лічыце, на якое пытанне вы змаглі сёння атрымаць адказ?
* Якая з прадстаўленай інфармацыі была самай карыснай з вашага пункта гледжання?
* Што б вы жадалі пазнаць дадаткова па гэтай тэме?

Настаўнік падводзіць вынікі:

Часта для таго, каб вырашыць нейкую праблему з дзіцяцем,трэба змяніцца самому. А гэта, як вядома, зрабіць цяжэй за ўсё. Мы прапануем вам паглядзець на «камп’ютарнае» пытанне як на карысныя ўрокі, якія дае нам жыццё. Дзейнічаць трэба творча і з любоўю, каб вы, а не найноўшыя інфармацыйныя штучкі заставаліся гаспадаром становішча. Каб дзіця ў тым свеце не завісла, трэба, каб вашы з ім сумесныя дзеянні і захапленні, вашы зносіны з ім былі для яго важней і патрэбней за віртуальныя! Для лепшага разумення праблем нашых дзяцей і іх інтарэсаў у кіберпрасторы, прапануем правесці сумесную класную гадзіну для вучняў і бацькоў.

**Класная гадзіна**

*Машыны павінны працаваць. Людзі павінны думаць.*

*Прынцып IBM*

Класную гадзіну арганізуе класны кіраўнік пры дапамозе сацыяльна-псіхалагічнай службы школы. Псіхолаг дапамагае праводзіць папярэдняе анкетаванне бацькоў і дзяцей. Разам з сацыяльным педагогам яны выступаюць у ролі экспертаў падчас правядзення класнай гадзіны.

Мэта класнай гадзіны: умацаванне паразумення дзяцей і бацькоў, знаходжанне агульных рашэнняў па спрэчных пытаннях выкарыстання камп’ютара.

Задачы:

Дапамагчы бацькам і дзецям пераадолець цяжкасці ў рашэнні канфліктных сітуацый у сям’і. Праз гульню ў розныя канфліктныя жыццёвыя сітуацыі спрыяць асэнсаванню гэтых сітуацый і шляхоў выйсця з іх.

Спрыяць узнікненню субъектнай пазіцыі навучэнцаў, уменню аргументавана адстойваць сваё меркаванне.

1 этап: У чым нашы супярэчнасці?

Настаўнік: Добры дзень, дарагія сябры! Мы сёння прысвячаем наш сход праблеме ўсіх часоў і народаў, адной з найстаражытнейшых праблем на зямлі, праблеме паразумення паміж бацькамі і дзецьмі. Бо яшчэ Сакрат (470 – 399 гг. да н.э.) казаў: «Цяперашняя моладзь звыкла да раскошы. Яна адметная кепскімі манерамі, ігнаруе аўтарытэты, не паважае старэйшых. Дзеці спрачаюцца з бацькамі, прагна глынаюць ежу і даймаюць настаўніка».

Мы сёння сустрэліся для таго, каб паспрабаваць знайсці адказы на пытанні: ці можна вырашыць праблему паміж бацькамі і дзецьмі, не даводзячы рашэнне пытання да канфлікту? А пытанне ў нас вельмі жыццёвае: як не канфліктаваць з-за камп’ютара.

Бацькі і дзеці падзяляюцца на 4 групы (2 групы бацькоў і 2 групы дзяцей). Кожная група атрымлівае заданне напісаць 5 доказаў свайго сцвярджэння, якое ўжо напісана на вялікім лісце паперы.

* 1 група бацькоў: У чым дадатныя моманты выкарыстання камп’ютара з пункту гледжання дзяцей?
* 2 група бацькоў: У чым адмоўныя моманты выкарыстання камп’ютара з пункту гледжання дзяцей?
* 1 група дзяцей: У чым дадатныя моманты выкарыстання камп’ютара з пункту гледжання бацькоў?
* 2 група дзяцей: У чым адмоўныя моманты выкарыстання камп’ютара з пункту гледжання бацькоў?

Далей бацькі абменьваюцца сваімі плакатамі і дапісваюць іншым маркерам яшчэ 5 доказаў з пункту гледжання сваёй групы. То ж робяць дзеці са сваімі плакатамі. Затым плакаты вяртаюцца да першапачатковых аўтараў, якія вылучаюць чырвоным маркерам з 10 напісаных 5 самых галоўных пунктаў.

Далей прадстаўнік кожнай групы прэзентуе свой плакат. Калі выступаюць бацькі, дзеці згаджаюцца ці адмаўляюць. Пры выступленні дзяцей дарослыя слухаюць іх довады: згаджаюцца ці адмаўляюць.

Такім чынам, праблема разглядаецца з розных пазіцый. Бацькі спрабуюць паглядзець на сітуацыю выкарыстання камп’ютара вачыма дзяцей, а дзеці з пазіцыі бацькоў. Знаходзяцца агульныя погляды і вылучаюцца супярэчнасці.

2 этап: Спрэчная праблемная сітуацыя

Настаўнік: Праблемных сітуацый, якія могуць прывесці да канфлікту, можна ўспомніць вельмі шмат. Аднак праблемная сітуацыя яшчэ не канфлікт, а спрэчка яшчэ не сварка. Як утрымацца на гэтай далікатнай грані, не абразіўшы іншага чалавека, не зняважыўшы яго добрыя якасці?

*Заданне.* Знайсці выйсце з прапанаванай праблемнай сітуацыі. Задача бакоў – пераканаць адно аднаго за 5 хвілін. За круглы стол запрашаюцца па адным прадстаўніку ад бацькоў і дзяцей. Кожнай пары будзе прапанавана сітуацыя на картцы, якая падрыхтавана загадзя. Вам трэба будзе прачытаць сітуацыю і паспрабаваць знайсці выйсце з дадзенай праблемы, можна звяртацца ў залу па дапамогу, але выніковы адказ павінен даць удзельнік. На абдумванне сітуацыі 3 хвіліны, на абмеркаванне – 5 хвілін на кожную пару.

*Сітуацыя 1.* Бацькі зайшлі на старонку свайго дзіцяці ў сацыяльных сетках і ўбачылі ненарматыўную лексіку ў каментарыях вашых сяброў да вашых матэрыялаў і фатаграфій. Яны не жадаюць, каб вы мелі зносіны з падобнымі людзьмі. А школьнік сцвярджае, што гэта яго асабістая тэрыторыя са сваімі правіламі.

Пераканайце адно аднаго, што вы (бацькі і дзеці) маеце рацыю.

*Сітуацыя 2.* Сын да позняй ночы прасядзеў за камп’ютарам, спехам зрабіўшы ўрокі. Калі раніцай ён не выспаўся, дрэнна адпачыў, то ідзе ў школу і дрэнна піша кантрольную работу. Бацькі ставяць пад забарону выкарыстанне інтэрнэту. Школьнік сцвярджае, што начны трафік значна танней, хуткасць прыёму дадзеных вышэй, таму час, наадварот, эканоміцца. А адзнаку за кантрольную можна выправіць.

Пераканайце адно аднаго.

Эксперты падводзяць вынікі, прапануюць прымірэнчы варыянт, кажуць, хто быў больш пераканаўчы.

3 этап: Стварэнне праектаў з выкарыстаннем інтэрнэт-рэсурсаў

Бацькам і дзецям прапануецца стварыць за 10 хвілін, выкарыстоўваючы інтэрнэт-сайты свайго горада, прэзентацыю на тэму «7 цудаў роднага горада» і абараніць яе перад аўдыторыяй, аргументуючы свой выбар. Прыемным аказваецца тое, што некаторыя абраныя месцы ў якасці «цуду» ў бацькоў і дзяцей супадаюць: знаходзяцца яшчэ адны пункты судотыку. Трэба адзначыць, што дзеці з гэтым заданнем часцей спраўляюцца хутчэй і якасней, чым бацькі. Досвед працы з падобным матэрыялам у іх багацейшы.

4 этап: 5 сайтаў, якія я б раіў наведаць

Настаўнік: Мы так часта абураемся зместам тых сайтаў, якія наведваюць нашы дзеці. А дзеці, наадварот, лічаць сумнымі і «адстойнымі» тыя месцы інтэрнэту, дзе праводзяць час іх бацькі. У вас ёсць магчымасць прэзентаваць тыя месцы ў інтэрнэт-прасторы, куды, на вашую думку, «хадзіць варта». У вас з’явяцца новыя тэмы для агульнага абмеркавання, вы лепш пазнаеце інтарэсы адно аднаго. Сайты выбіраюць бацькі для прапановы дзецям. А дзеці адпаведна для знаёмства бацькам. У якасці крытэрыяў выбару можна прапанаваць:

* карыснасць матэрыялаў;
* цікавы змест;
* бяспека;
* дзе можа спатрэбіцца атрыманы матэрыял;
* магчымасць віртуальных зносін і г. д.

Даецца 10 хвілін для абмеркавання ў групах бацькоў і дзяцей і прагляду патрэбнай інфармацыі ў інтэрнэце. Пасля абмеркавання ў групах прадстаўнікі ад кожнай выступаюць перад усёй аўдыторыяй. Старонкі сайтаў пры прэзентацыі адкрываюцца на вялікім экране ў рэжыме он-лайн.

5 этап: Адкрыты ліст

Настаўнік: Нажаль, не заўсёды можна пазбегнуць сварак і канфліктаў. Часта мы не жадаем паставіць сябе на месца апанента, да хрыпаты адстойваем сваю рацыю і на гэтым нажываем яшчэ больш праблем. Ад іншага чалавека мы чакаем разумення (не спрабуючы яго зразумець), паслухмянасці і згоды (не згаджаючыся з ім), саступкі (самі не саступаючы). Можа, было б лягчэй зразумець адно аднаго, калі б ведаць, якімі мы жадаем бачыць адно аднаго.

*Заданне*:

Напісаць адкрыты ліст (бацькі – дзецям, дзеці – бацькам), пачаўшы яго словамі: «Я менш спрачаўся і разумеў бы цябе лепш, калі б ты...» У вашым распараджэнні 5 хвілін на напісанне і 2 хвіліны на чытанне. Вы можаце скарыстацца ручкамі і лістамі паперы, якія ляжаць перад вамі на стале.

Лісты агучваюцца перад усёй аўдыторыяй.

6 этап: Рэфлексійна-выніковы

Дзеці і бацькі выказваюцца пра карысць і неабходнасць дадзенай сустрэчы.Гавораць, што яна дапамагла ім зразумець, пра што задумацца, працягваючы прапанаваныя фразы:

* - для мяне сёння стала адкрыццём, што…
* - я сёння зразумеў, што…
* - я нездарма прыйшоў сюды, таму што…
* - давайце разам зробім яшчэ …

Псіхолаг: Цяпер я хачу пазнаёміць вас з 3 формуламі амерыканскага псіхолага Джэймса Добсона ў дапамогу бацькам падлеткаў, каб паміж імі заставаўся кантакт:

* 1 формула: «Трымаць на адкрытай далоні» (аказваць падтрымку дзіцяці і лішні раз не заціскаць)
* 2 формула «Будзьце побач, але не ўмешвайцеся» (давер і набыццё дзіцем свайго жыццёвага досведу)
* 3 формула «Калі любіш каго, адпусці і яго. Калі не вернецца ён да цябе, то ён ніколі тваім не быў» (Любоў без волі не бывае).

Дзякуй за сумесную плённую працу!