

**Мета заходу:**

*пізнавальна:* покращити знання учнів про віртуальну реальність, довести до учнів її позитивні і негативні сторони;

*розвивальна:* розвивати логічне мислення, порівнювати, робити висновки;

*виховна:* виховувати самостійність, наполегливість, культуру, взаємоповагу.

**Форма проведення:** круглий стіл

Місце проведення – клас інформатики.

**Вступне слово ведучого:** - Доброго дня діти. Послухайте наступну інформацію:

На сьогодні вже 39 мільйонів американців працюють у так званому «віртуальному офісі» і тенденція до ведення бізнесу в Інтернеті зростає.

Ще одним продуктом блискавичного розвитку індустрії зв'язку і Інтернету є електронний підпис. Ця річ вже зовсім прозаїчна, щоправда, знову ж таки не в Україні. Хоча вже три роки, як діє відповідний закон, механізму немає.

Натомість в Естонії електронні підписи має третина населення.

Колективне паломництво у віртуальний світ естонці здійснили буквально нещодавно, коли не приходячи на виборчі дільниці обирали парламент, маючи лише комп'ютер та електронний підпис.

На роботу як на свято. В редакції геймерського журналу Ганна як вдома - стріляє і ріже. Вже третій рік вона напів людина напів ельф. По той бік монітора б'ється з роками і драконами. В таких іграх за кожним віртуальним персонажем стоїть реальна людина.

Вони грають родинами і утворюють інтернаціональні клани. Щодня в он-лайн іграх воюють мільйони геймерів. Головне - спілкуються між собою. Знайомляться, сваряться. Нещодавно двоє китайців через віртуальний меч, побилися в реальному житті - один при цьому загинув.

Це не хворі на втрату координації - дивний ролик в інтернеті рекламує нову всесвітню забаву - віртуальне життя. Нині більше п'яти мільйонів землян наполовину живуть в режимі он лайн.

Спочатку обираєш тіло, потім гуляєш теренами віртуального світу. Тут є копії реальних міст і вулиць, транспорт і крамниці. Автовиробники відкривають віртуальні салони - приходь і безкоштовно катайся на нових моделях. Сподобається - можна замовити реальне авто. Приблизно п'ять гривень в "секонд лайфі" міняють на 270 ліндендоларів.

Телефон вигадали давно, утім це не означає що ним замінюють реальне спілкування.

За статистикою, Інтернетом користуються лише 5 мільйонів наших громадян.

Якщо взяти до прикладу сайти знайомств і соціальні мережі, то ми бачимо, що 50% населення планети користуються сайтами знайомств і соціальними мережами. Спілкування, віртуальні захоплення та віртуальна любов. Чи можливо це?

Я запрошую до виступу доповідачів, які оголосять статистику.

\*додаток1

Ведучий: - Отже, ми прийшли до поняття «Віртуальна реальність». І сьогоднішньою темою нашого круглого столу буде обговорення проблеми. «Де краще? У віртуальній реальності, чи у реальному житті?»

Охарактеризуємо поняття «Віртуальна реальність». До слова запрошую експерта з даного питання.

*ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ — штучний простір, створений комп'ютерами, який має всі ознаки реальності як такої, що піддається проникненню і трансформації ззовні. При цьому у віртуальній реальності. можливі комунікації не лише з іншими людьми, але і з віртуальними, штучними персонажами.*

*Термін «віртуальність» уперше з'явився в XVII сторіччі, в розробках класичної механіки, як позначення математичного експерименту, обмеженого об'єктивною реальністю, зокрема, накладеними зовнішніми обмеженнями і зв'язками. А власне формулювання «В. Р.» зустрічається вже в XIX сторіччі,*

зокрема, у слов'янофіла-позитивіста, представника школи культурно-історичної монадології М. Данилевського в праці «Россия и Европа».

Вже в самому понятті (англ. *virtual* — фактичний, істинний) закладено подвійність, поєднання ілюзії та автентичності. Речі звичного світу абсолютно несподівано отримують новий, раніше незнаний приріст, а суб'єкт, що живе в даному світі (першій реальності), набуває таких же незнаних способів впливу, можливості перетворення матерії — хоч би в її дигітальному варіанті.

Одна із найголовніших властивостей, яка найбільше цінується В. Р., — потужний, налагоджений зворотний зв'язок, інтерактивність. Глядач, слухач, читач перетворюється на співтворця того чи іншого тексту. Тим самим реалізуються базові постулати — про рівноправність інтерпретації та оригіналу, про «смерть автора» як незмінну, обов'язкову і догматичну фігуру в тексті. Прямо на очах аудиторії відбувається масова ліквідація культурних ієрархій, а естетичні об'єкти втрачають цілісність, стають проникними, відкритими для втручання та перетлумачення. Причому діалог користувача і користувача, користувача і віртуального героя стає не лише вербальним і візуальним, але й почуттєвим, поведінським, багатобічним. Знімаються також традиційні просторові і часові орієнтири: будь-який візуально-звуковий образ, будь-яка інформація переносяться миттєво, в будь-яку точку Мережі.

Естетику В. Р. заведено відносити до некласичної. Віртуальна реальність не копіює й не цитує реальність мистецтва, не створює симуляторів, але, скоріше, працює як люстерко, яке подвоює реальність «першу», «об'єктивну» за рахунок віртуальних артефактів. Власне, такий віртуальний об'єкт є ідеально втіленою деконструкцією, породженням мовної гри, в якій зникає не лише означуване, але й те, що означає. Артефакт віртуальної реальності просто витісняє об'єктивну реальність, замінює і дублює її. А, значить, до світу художніх образів, у тіло мистецтва можна зануритися без особливих зусиль і опосередкування, в буквальному сенсі — продовжуючи своє тіло віртуальними голограмами чи змінюючи тіла реальних або уявних партнерів у

грі. Більше того, зникає непорушність причинно-наслідкових зв'язків, немає раз і назавше встановлених жорстких сюжетів, на зразок життя-смерті; будь-яку ситуацію можна перезавантажити, відіграти назад. Убивство — вже не фатальна подія, не шкода для іншого; тема злочину й відплати, таким чином, також виявляється надто хисткою.

Досліди з кіберпростором поки що не створили особливого, самоцінного естетичного напрямку, проте вплинули на кінематограф і загальнокультурний ландшафт. Тут усе більш успішно використовується вже відзначена властивість віртуальної реальності — розкутість сприймання, важливість самого процесу співтворчості порівняно з результатом. (<http://www.day.kiev.ua/34041/>)

Яскравим прикладом віртуальної реальності є фільм «Матриця».



Запитання: А Ви використовуєте «Віртуальну реальність?», Якщо так, то яку?

**Виступають учні.**

**Ведучий:** - оскільки Ви згадали про сайти знайомств і соціальні мережі, то давайте трошки поговоримо. А як ви відносите до них? Які переваги і недоліки?

### **Учні ведуть дискусію.**

- ✓ Які сайти знайомств Ви знаєте?  
Які переваги таких видів сайтів?
- ✓ Які недоліки?
- ✓ Чи може такий сайт загрожувати безпеці людей?
- ✓ Що б Ви порадили іншим, які повністю сидять в сайтах знайомств?
- ✓ Чи є вихід, який дає змогу людям вийти з цієї віртуальної реальності?

**Ведучий:** Пропоную вам Пам'ятку «Чому не варто знайомитися в Інтернеті або пять недоліків віртуального спілкування»

**Ведучий:** - В наш час досить вдало ввійшли в роль онлайн-ігри. (На прикладі Кібер-простору). Ці ігри кожного дня зтягують до себе все більше і більше дітей, старших за віком людей, і практично заповнюють усю планету?

Давайте поговоримо про ігри. Наведіть приклади. І як ви відносите до цього питання?

- ✓ Які найпоширеніші онлайн-ігри Ви знаєте?
- ✓ Чи приносять користь ці ігри дітям?
- ✓ Чи загрожує це здоров'ю?
- ✓ Чи можуть ігри впливати на психіку дитини?

**Ведучий:** - отже ми розглянули і охарактеризували «Віртуальну реальність». А тепер я прошу заповнити анкети (анкети заповнюються анонімно)

*(Такий спосіб отримання результатів дає змогу перевірити, чи дійсно є факт, що поступово людство починає жити у віртуальному світі, чи можна заперечити цей факт).*

**Ведучий:** **За той час, коли підраховуються результати анкетування давайте подумаємо, чому діти, люди повністю переходять у Віртуальну реальність, що їх на такий крок наштовхує?**

*Близько 70 % сучасних школярів, відповідаючи на запитання про свої інтереси і захоплення, згадують комп'ютер нарівні із заняттями спортом, прогулянками*

й спілкуванням з друзями. За статистичними даними, майже кожен підліток у віці 13—16 років хоча б один раз пробував грати в комп'ютерну гру.

Разом з комп'ютеризацією з'явилися також негативні наслідки цього процесу, який впливає на соціально-психологічне здоров'я дітей і підлітків. Найпоширенішим з них є явище комп'ютерної залежності.

Термін «комп'ютерна залежність» з'явився в 1990 році. Психологи класифікують цю шкідливу звичку як різновид емоційної «наркоманії», спричиненої технічними засобами. Головний зміст комп'ютерної залежності в тому, що комп'ютер починає керувати людиною. З часом для залежного підлітка стає важливим не результат гри, а процес, у якому втрачається контроль над часом.

### **ПЕРШІ ОЗНАКИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ ДИТИНИ:**

- пропуски шкільних занять через комп'ютерну гру вдома або відвідування комп'ютерного клубу;
- просиджування біля комп'ютера у нічний час;
- приймання їжі під час комп'ютерної гри;
- асоціювання себе з героями комп'ютерних ігор;
- відсутність інших захоплень;
- віддавання переваги комп'ютерним іграм, а не спілкуванню;
- загальний час, проведений за грою, перевищує час виконання домашніх завдань, прогулянок, спілкування з батьками і однолітками, інших захоплень;
- — дитина не уявляє, чим себе зайняти, коли комп'ютер зламався;
- — конфлікти з батьками та їх шантажування у відповідь на заборону проводити час за комп'ютером.

Підлітковий вік—це період формування цінностей, розширення соціальних контактів, а залежна дитина обмежує своє коло спілкування комп'ютером. В результаті цього в таких дітей спостерігаються відсутність життєвого досвіду, інфантилізм у вирішенні життєвих питань, труднощі в соціальній адаптації, бідність емоційної сфери, соматичні порушення (зниження

гостроти зору, підвищена втомленість, порушення постави тощо), звуження кола інтересів, прагнення створити особистий світ, втеча від реальності.

Замість подолання труднощів дитина поринає у комп'ютерну гру. Там у грі, їй добре: вона сильна, смілива, озброєна, успішна... Але час, проведений за грою, не робить її сильнішою і успішнішою в реальному житті, тому, повертаючись із віртуального світу в реальний, вона відчуває дискомфорт, слабкість і беззахисність. І тому їй неодмінно хочеться повернутися туди, де вона —переможець. «Помилки», які підліток не може виправити в житті з такою ж легкістю, як у грі, викликають у нього різні легкі психічні відхилення в емоційному плані—від агресії до депресії від повного протиставлення себе світу до замкненості в собі

Головною причиною виникнення комп'ютерної залежності у дітей психологи вважають недостатнє спілкування і взаєморозуміння з батьками, однолітками і значущими людьми. Більше схильні до комп'ютерної залежності діти, чий батьки працюють за кордоном, часто від'їжджають у відрядження, а також діти успішних бізнесменів. Тобто цю схильність мають діти, батьки яких через надмірну трудову зайнятість не можуть приділити їм достатньої уваги, а часто намагаються якимось матеріально компенсувати свою відсутність. Але, як відомо, спілкування з батьками для дитини не можуть замінити ні дорогі іграшки, ні речі, які купують їм батьки на знак відшкодування дефіциту уваги.

Отже, комп'ютер спочатку компенсує спілкування з батьками, а потім вони стають «незначущими» в житті підлітка.

За результатами спостережень виявлено, що у більшості випадків залежними стають діти з неадекватною самооцінкою (заниженою або завищеною). Часто таким дітям важко спілкуватися з однолітками, коло яких не завжди сприймає дитину такою, якою вона є. Дитині набридає доводити одноліткам, якою вона є насправді, і вона поринає у віртуальний комп'ютерний світ, де отримує можливість реалізуватися зі всіма своїми вадами, комплексами і амбіціями.

*Комп'ютерна залежність дитини обумовлена і схильністю до інших видів залежностей батьків дитини (алкогольної, наркотичної, тютюнової, залежності від азартних ігор), що може передаватися на генетичному рівні.*

*Коли вдома немає комп'ютера, а грати дитині хочеться, вона іде до комп'ютерного клубу. І якщо батьки вдома мають можливість прослідкувати, у що і як довго грає дитина, то працівників клубів це, як правило, не турбує.*

*Також відомі випадки, коли захоплення комп'ютерними іграми призводило до порушення закону: крадіжок грошей, озброєних нападів на людей. Таким чином, підлітки намагаються бути схожими на улюблених комп'ютерних героїв.*

### **ЩО МОЖЕ ВБЕРЕГТИ ДИТИНУ ВІД ПОЯВИ В НЕЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ?**

*Відповіддю на це запитання є можливість отримувати в реальному житті те, що їй може дати віртуальний світ, тоді дитина буде захищена від комп'ютерної та інших видів залежностей.*

*Отже, для дітей важливим є:*

- яскраве, насичене, цікаве життя;*
- можливість відчувати азарт і ризик;*
- можливість виражати агресію прийнятним способом;*
- можливість грати і реалізовувати свою цікавість;*
- можливість повноцінно спілкуватися з батьками й однолітками.*

---

#### **Анкета**

Мій віртуальний світ \_\_\_\_\_ (якщо немає, то залишаємо вільним)

Моє ставлення до «Віртуальної реальності»

Підтримую       не підтримую       не визначився (лась)

Примітки

---

---

---



---

**Ведучий:** *А тепер оголосимо результати анкетування. Усі ми користуємось «Віртуальною реальністю» , і в деякій мірі живемо в ній. Моя точка зору – ми не повинні відкидати «Віртуального світу», але не повинні забувати і про реальний світ, тому що ніяка «Віртуальна реальність» не замінить посмішки, почуття любові, поваги, відданості і простого людського живого спілкування, емоцій. Все повинно бути в міру. Я не є прихильником «Віртуального світу», але і не відкидаю його повністю, адже він нам також і допомагає в нашому реальному житті. Ваші анкети показали, що ви підтримуєте мою точку зору. Тому я Вам бажаю насамперед здоров'я, справжнього людського щастя і звичайно ж людяності. Якщо в людей будуть притаманними риси, такі як: щирість, розуміння, повага, доброта, довіра, тоді ми будемо жити краще. Усього Вам найкращого. Спасибі за гру. До наступних зустрічей.*