Технологическая карта классного часа в 8,9,10,11 классе по теме: "Что такое игромания?"

[«Новые УРОКИ» newUROKI.net](https://newuroki.net/)

Всё для учителя – всё бесплатно!

Технологическая карта классного часа по теме "Что такое игромания?" в соответствии с ФГОС

| **Этап занятия** | **Цель** | **Задачи** | **Методы и формы работы** | **Ожидаемые результаты** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Вступление | Привлечь внимание и вовлечь | - Ознакомление с темой классного часа. | Беседа, приветствие, анонс мероприятия | Внимание и интерес учащихся. |
|  | классных руководителей и учащихся | - Объявление целей и задач урока. |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Актуализация усвоенных | Вспомнить предыдущую тему | - Вспомнить информацию о вредных привычках. | Опрос, обсуждение, анализ текста | Понимание и применение знаний о |
| знаний | "Вредные привычки". | - Подготовить учащихся к новой теме. |  | вредных привычках. |
| Вступительное слово | Заинтересовать и представить | - Ознакомление с темой "Что такое игромания?". | Беседа, презентация, примеры | Понимание актуальности темы и |
| классного руководителя | тему классного часа. | - Привлечение внимания учащихся. |  | осознание важности обсуждения. |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Основная часть | Рассмотреть аспекты игромании | - Изучение статистики игромании. | Презентация, беседа, анализ данных | Знание статистики и основных |
|  | и компьютерной зависимости. | - Анализ основных причин компьютерной зависимости. |  | причин игромании. |
|  |  | - Рассмотрение физиологических и психологических симптомов игромании. |  | Осознание последствий и опасностей игровой зависимости. |
|  |  |  |  |  |
|  |  | - Обсуждение путей решения проблемы игромании. |  |  |
|  |  | - Разбор стадий развития игромании и ее последствий. |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Рефлексия | Самостоятельная оценка | - Самооценка и рефлексия учащихся. | Дискуссия, анкетирование, обсуждение | Понимание и оценка полученной |
|  | учащимися уровня | - Обмен мнениями и впечатлениями о занятии. |  | информации, осознание важности |
|  | освоенных знаний. | - Закрепление материала. |  | темы. |
|  |  |  |  |  |
| Подведение итогов | Закрепить основные выводы и | - Подытожить информацию о игромании. | Беседа, выводы, оптимистическое | Понимание и осознание основных |
| занятия | рекомендации для дальнейшего | - Предложить рекомендации по преодолению | завершение. | рекомендаций по преодолению |
|  | обсуждения темы. | игромании. |  | игромании. |
|  |  |  |  |  |

Технологическая карта классного часа разработана с учетом ФГОС и представляет собой пошаговый план проведения занятия по теме "Что такое игромания?" в старших классах. Каждый этап имеет свои цели, задачи, методы и ожидаемые результаты, позволяя достичь максимальной эффективности в обучении и воспитании школьников.