Карта памяти для учеников 9 класса на классный час по теме: "Страдания от кибермании"

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

Всё для учителя – всё бесплатно!

**Карта памяти - это** метод организации информации, который помогает ученикам структурировать и запоминать ключевые концепции, идеи и факты по определенной теме или предмету. Она позволяет упорядочить знания, выделить основные моменты и установить связи между ними, облегчая процесс усвоения материала и поддерживая его в памяти. Карта памяти служит инструментом для организации мыслей, помогает в реализации концепции обучения через конструктивные методы и способствует более глубокому пониманию учебного материала.

**Подробная карта памяти для учеников на тему "Страдания от кибермании"**

**Карта памяти: Страдания от кибермании**

1. **Введение**
   * Определение кибермании как чрезмерного увлечения виртуальным миром.
   * Цель разбора темы: понять проблемы и негативные последствия слишком активного использования интернета и компьютерных игр.
2. **Основные проблемы**
   * **Виртуальная реальность vs реальная жизнь**
     + Различия между виртуальным и реальным мирами: что делает каждый из этих миров уникальным.
     + Примеры ситуаций, когда люди предпочитают виртуальную реальность реальной жизни.
   * **Компьютерные игры**
     + Положительные стороны игр: развитие навыков, общение с друзьями.
     + Негативное влияние игр на психику и поведение: зависимость, агрессия, изоляция.
   * **Интернет-зависимость**
     + Признаки зависимости от интернета: частое использование, невозможность контролировать время.
     + Статистика и реальные примеры людей, страдающих от интернет-зависимости.
   * **Киберспорт**
     + Как профессиональная деятельность: знаменитости, доходы, слава.
     + Опасности и негативные последствия увлечения киберспортом: физическое и эмоциональное здоровье.
   * **Баланс между виртуальным и реальным**
     + Советы по поддержанию баланса: установка временных рамок, альтернативные занятия в реальном мире.
     + Личные истории и примеры учащихся: как они справляются с балансированием между виртуальным и реальным.
   * **Жизнь без гаджетов**
     + Почему важно иногда отказываться от гаджетов: влияние на здоровье, социальные навыки.
     + Идеи для активности без использования электронных устройств: спорт, хобби, общение с друзьями.