**Модуль:** Психология виртуальной игры и интернет-общения**.**

**Кейс № 20**: **ПСИХОГИГИЕНА ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ:**

 **ЧЕЛОВЕК В МИРЕ ГАДЖЕТОВ**.

**Возрастной контингент**: 7-8 класс

**Цели**:

* Психопрофилактика цифровых аддикций;
* Формирование цифровой культуры поколения digital natives;
* Психологический анализ феномена «игровой личности» и «игровой зависимости» в современном цифровом обществе;
* Формирование культуры потребления медиа-информации (психологические функции медиапотребления и медиазависимости).

**Задачи:**

* Показать психологический феномен игры в обыденной жизни;
* Показать отличия игровой психологии от психологии игры;
* Показать роль игры в познавательной и развлекательной деятельности;
* Показать психологические связи игровой и учебной деятельности;
* Показать положительные и отрицательные эффекты геймификации;
* Рассмотреть роль гаджетов в развитии цифровой культуры;
* Рассмотреть причины возникновения и характер проявления игровой зависимости.

**Психологические компетентности личности:**

* Психологическая готовность к освоению цифровой культуры;
* Психологические навыки освоения цифровой культуры;
* Предпосылки формирования цифровой зависимости;
* Психологическая устойчивость к мобильной и интернет-зависимости.

**Теоретико-методологические основания**:

Теоретические и экспериментальные работы по психолого-педагогическим проблемам воспитания и образования подростков в условиях информационного общества (в контексте психологии безопасности и девиантологии).

**Форма занятия**: урок с элементами психотренинга, групповая дискуссия.

**Краткий список литературы по дидактической разработке занятия:**

1. *Войскунский А.Е.* Психология и Интернет. М., 2010
2. *Носов Н.А*. Виртуальный человек. Очерки по виртуальной психологии детства.

М., 1997.

1. *Рейнгольд Г*. Умная толпа: новая социальная революция. М., 2006.
2. *Ширки К.* Включи мозги. Свободное время в эпоху Интернета. М., 2012.
3. *Авербух Н.В*., Психологические аспекты феномена присутствия в виртуальной

среде // Вопросы психологии. 2010. № 5. С. 105-113.

1. *Стрельникова Л.* Цифровое слабоумие // Химия и жизнь - XXI век. - 2014. - № 12.
2. *Варенина Л.П.* Геймификация в образовании. [Электронный ресурс]
3. *Тапскотт Д.* Электронно-цифровое общество: Плюсы и минусы эпохи сетевого

интеллекта. М., 1999.

1. Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека. Коломна: ГСГУ,2016
2. *Ермаков Д.С.* Информационная компетентность в информационном обществе //

Педагогика. – 2013. - №2. – С.23-30.

*Цимбаленко С.Б., Макеев П*. Цифровое поколение – медийный портрет подростка //

Народное образование. – 2015. - № 3. – С.201 – 212.