

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ – ПОЛЬЗА ИЛИ ВРЕД?



Исследовательский проект
ученика 3 «Г» класса
Гарбузова Андрея

Я выдвинул 2 гипотезы:

1. Играть в компьютерные игры – вредно.
2. Играть в компьютерные игры – полезно.

Объектом исследования являются компьютерные игры.

Предмет исследования – влияние компьютерных игр на школьников.

Цель исследования – выяснить положительные и отрицательные стороны влияния компьютерных игр на школьников.



ЗАДАЧИ

```
graph TD; A[ЗАДАЧИ] --> B[Выяснить, в какие игры играют мои одноклассники, как много времени проводят за игрой]; A --> C[Выяснить, чем полезны и вредны для детей компьютерные игры]; A --> D[Узнать, какие правила нужно соблюдать при игре на компьютере];
```

Выяснить, в какие игры играют мои одноклассники, как много времени проводят за игрой

Выяснить, чем полезны и вредны для детей компьютерные игры

Узнать, какие правила нужно соблюдать при игре на компьютере

План исследования:

- ▲ Изучить материал по интересующей меня проблеме**
- ▲ Опросить одноклассников, провести наблюдение над собой**
- ▲ Проанализировать результаты исследования**
- ▲ Сделать выводы**



ПОЛЬЗА ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- ▶ **РАЗВИВАЮТ РЕАКЦИЮ И ВНИМАНИЕ**
 - ▶ **ЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ РАЗВИВАЮТ
МОЗГ И ПАМЯТЬ**
 - ▶ **МОЖНО НАУЧИТЬСЯ РАБОТАТЬ В
РАЗНЫХ ПРОГРАММАХ**
- ▶ **УЧАТ НЕСТАНДАРТНОМУ ПОДХОДУ**
 - ▶ **МОЖНО ВЕСЕЛО ПРОВЕСТИ
СВОБОДНОЕ
ВРЕМЯ**



ВРЕД ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- ▶ **НЕЖЕЛАНИЕ ОБЩАТЬСЯ, ОТСУТСТВИЕ ДРУЗЕЙ**
 - ▶ УХУДШЕНИЕ ЗРЕНИЯ
 - ▶ КОМПЬЮТЕРНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ
 - ▶ ССОРЫ С РОДИТЕЛЯМИ
- ▶ НАРУШЕНИЕ ОСАНКИ, ИСКРИВЛЕНИЕ ПОЗВОНОЧНИКА
- ▶ СНИЖЕНИЕ УСПЕВАЕМОСТИ В ШКОЛЕ
 - ▶ ДЕЙСТВУЮТ НА ПСИХИКУ

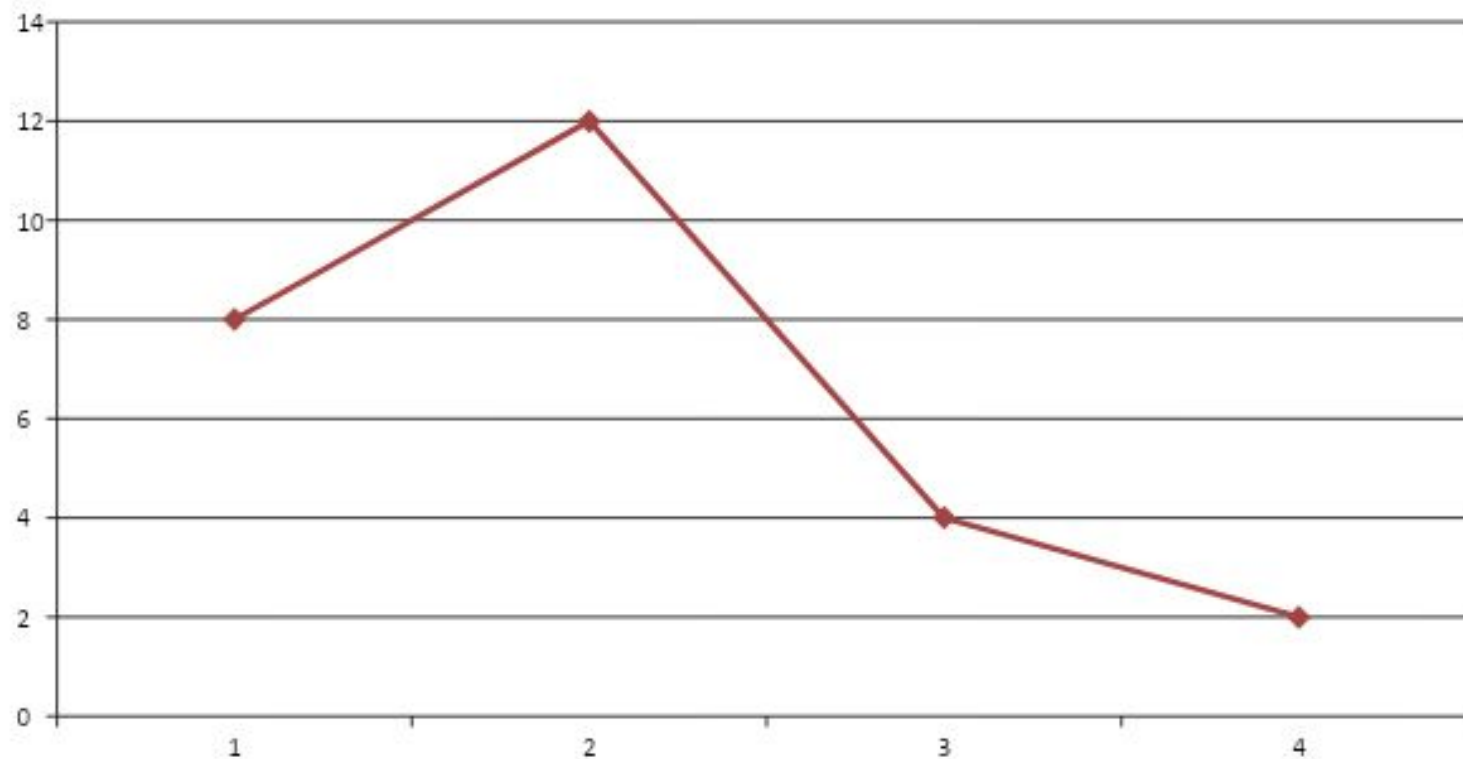


ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ПРЕДПОЧИТАЮТ ИГРАТЬ МОИ ОДНОКЛАССНИКИ



Результаты опроса учеников 3 «Г» класса – 26 человек

Количество времени, которое одноклассники в день проводят за компьютером



Результаты опроса учеников 3 «Г» класса – 26 человек

ПРАВИЛА ПРИ ИГРЕ НА КОМПЬЮТЕРЕ:

- ▲ Выбирать игры в соответствии с возрастом**
- ▲ Принимать правильную позу при игре**
- ▲ Учитывать время игры – не более часа в день**
- ▲ Делать зарядку для глаз и гимнастику для всего организма**
- ▲ Выбирать развивающие компьютерные игры**
- ▲ Проветривать помещение**
- ▲ Не играть перед сном**

ВЫВОДЫ

```
graph TD; A[ВЫВОДЫ] --> B[В современной жизни есть место компьютерным играм, но должен быть разумный контроль со стороны взрослых.]; A --> C[Игры должны соответствовать возрасту. Нужно выполнять рекомендации по охране здоровья.]; A --> D[Игры лучше выбирать развивающие. Не стоит забывать, что есть и другие интересные занятия];
```

В современной жизни есть место компьютерным играм, но должен быть разумный контроль со стороны взрослых.

Игры должны соответствовать возрасту. Нужно выполнять рекомендации по охране здоровья.

Игры лучше выбирать развивающие. Не стоит забывать, что есть и другие интересные занятия

Спасибо за внимание