

«Вред или польза от компьютерных игр?»



Работу выполнил:

Курочкин Виктор
ученик 4 класса

МКОУ «СВЕТЛОВСКАЯ СОШ
Завьяловского района»

Руководитель:

С.А. Тютюрев

Цель работы -

анализ влияния компьютера и компьютерных игр на развитие ученика начальных классов.
изучить предпочтения, которые имеют мои одноклассники по отношению к компьютерным играм.



Задачи:

1. Исследовать и определить особенности интересов моих одноклассников к компьютеру и компьютерным играм.
2. Проанализировать данные по теме.
3. Рекомендовать правила работы за компьютером и применения игр

Методы исследования:

- 1. Сбор информации.
- 2. Анкетирование и собеседование.
- 3. Сопоставление и сравнение
- 4. Изучение необходимой литературы.

АКТУАЛЬНОСТЬ:

- Современные компьютеры повсюду: они совершают научные открытия, изготавливают и конструируют сложные детали, собирают автомобили, обучают, вычисляют, хранят огромные массивы информации, с их помощью работает Интернет. Огромные вычислительные машины предсказывают погоду и даже играют в шахматы лучше человека. Компьютером теперь никого не удивишь. Сегодня компьютерные классы есть в школах и даже в детских садах. С помощью компьютерных программ осуществляется обучение и развитие детей. **Появление персональных компьютеров породило огромное количество мифов, касающихся как пользы, так и вреда от их использования. Поэтому очень важно разобраться в вопросах пользы и вреда компьютера и компьютерных игр.**

- Объект исследования: отношение компьютера и компьютерным играм
- Гипотеза: мы предполагаем, что общение с компьютером необходимо, но с условием соблюдения определенных правил.

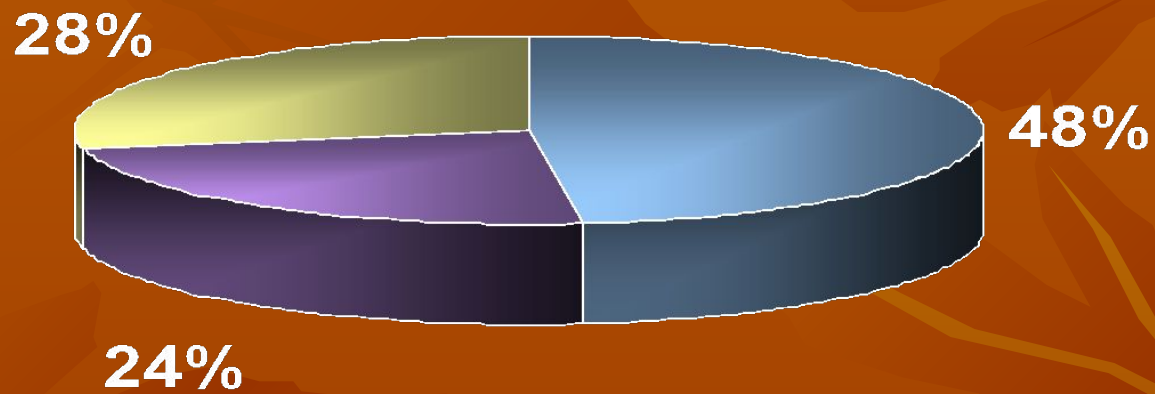
Научная новизна

- состоит в том, что мы исследуем вопрос отношения учеников нашей школы, моих одноклассников, к компьютерам, если предыдущее поколение было поколением книг, то сегодня «продвинутые» родители, еще не сняв с ребенка памперсы, сажают малыша к монитору. «Несовременные» же родители считают, что сидеть за компьютером очень вредно даже для старшеклассника, и запрещают детям подходить к компьютерам. И те и другие мечтают видеть своих детей счастливыми, здоровыми, успешными.

Современные компьютеры повсюду!

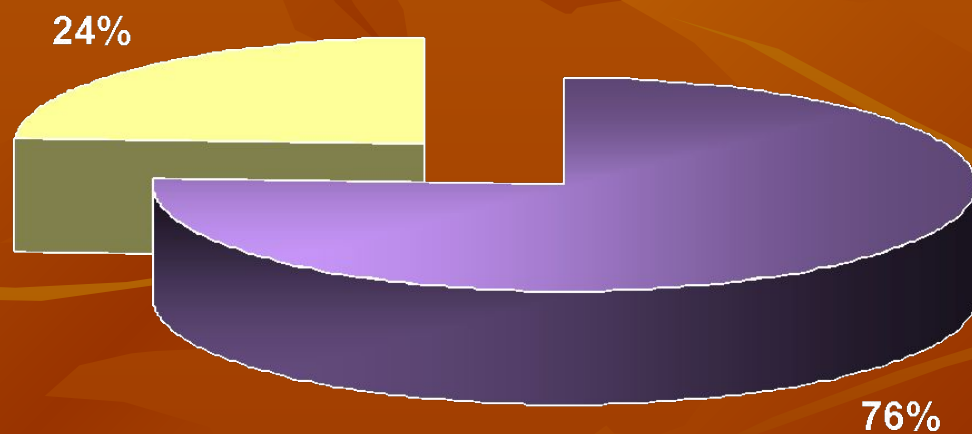
- они совершают научные открытия;
- изготавливают и конструируют сложные детали;
- собирают автомобили;
- обучают;
- вычисляют;
- хранят огромные массивы информации;
- с их помощью работает Интернет;

Компьютер и мы



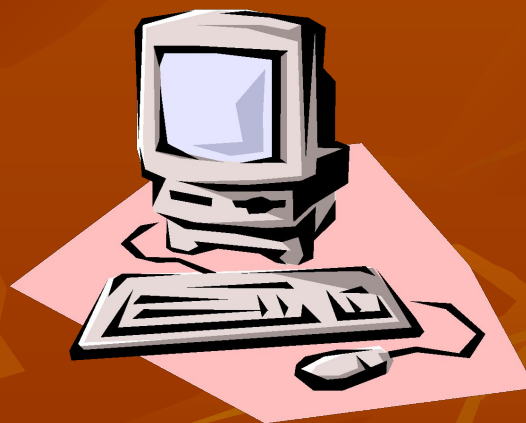
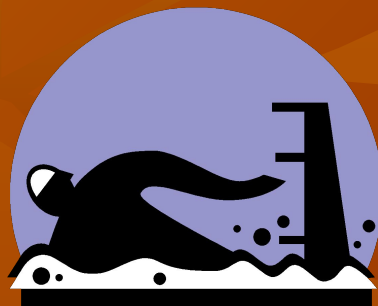
■ более 1 часа ■ менее 30 мин ■ 30 - 60 минут

Пользователи Интернета

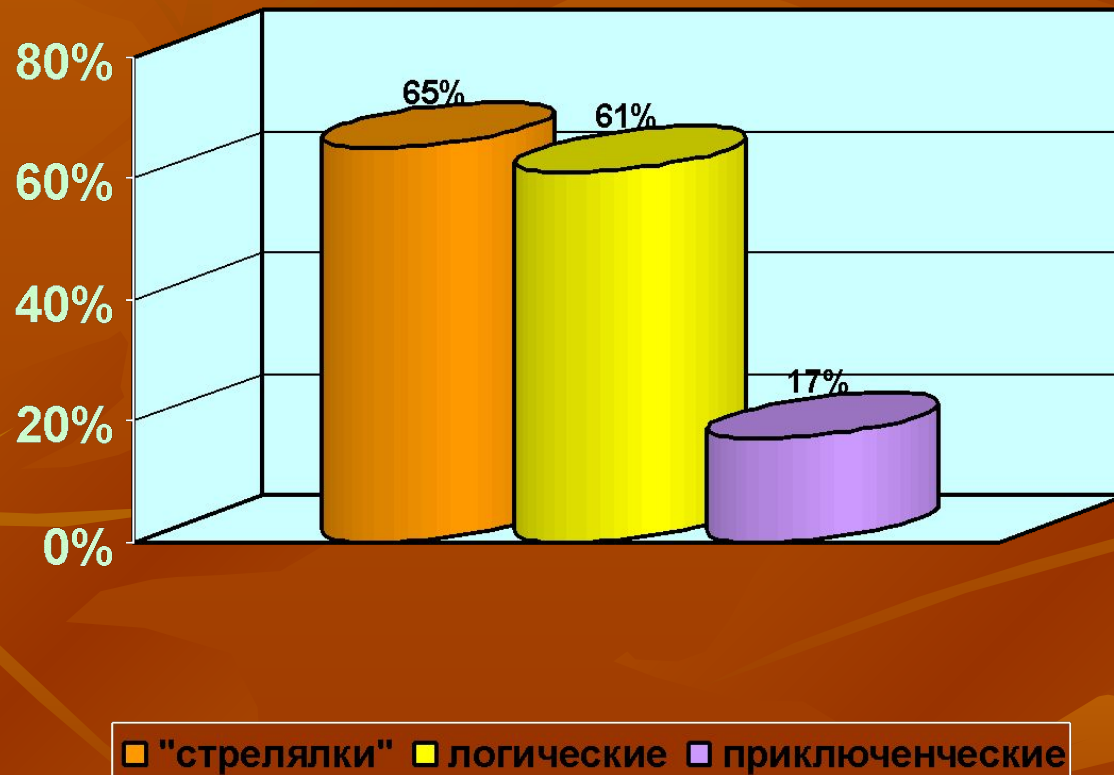


■ пользователи Интернета ■ не пользуются услугой

Компьютерные игры дают ВОЗМОЖНОСТЬ СТАТЬ...



Популярность компьютерных игр среди учеников нашего класса



У компьютерных игр есть свои

+

И

-

□ **быстрота реакции**

□ **агрессия**

□ **развитие памяти**

□ **жестокость**

□ **развитие внимания**

□ **минимум общения со сверстниками**

□ **развитие логики**

□ **компьютерозависимость**

В жизни моих одноклассников компьютер не играет самую важную роль

место	предпочтения	Кол-во положительных ответов
1	Помощь родителям по дому	12
2-3	Прогулка	10
2-3	Чтение книг	10
4-5	Игра на компьютере	7
4-5	Переписка SMS	7
6	Просмотр телевизора	5

Влияние компьютера на здоровье человека



При работе за компьютером помни о правилах:

- ❑ **Правильно обустрой рабочее место;**
- ❑ **Следи за освещением;**
- ❑ **Следи за правильной посадкой;**
- ❑ **Следи за временем, которое ты проводишь за компьютером, 1- 1,5 часов в день.**

- Гипотеза: мы предполагаем, что общение с компьютером необходимо, но с условием соблюдения определенных правил.
- В ходе проведенного исследования наша гипотеза подтвердилась.

Практическая значимость работы

Результаты и материалы исследования могут быть использованы при проведении уроков информатики, родительских собраний, интеллектуальных конкурсов.

Перспектива развития работы

заключается в конкретном изучении компьютерных игр и их влияния на развитие ребенка.



Спасибо за внимание!

Желаю удачи в освоении компьютерных технологий!

Виктор Курочкин