

«Влияние компьютерных игр на успеваемость и общее состояние школьников»

Выполнили ученицы 4 Б класса МБОУ лицей №2 г.
Бугульмы РТ
Архангельская Екатерина и
Рачкова Анастасия



Актуальность проблемы

Мы, дети, с рождения уже члены «информационного общества». Объем информации, который обрушивается на нас, во много раз превышает объем, который приходился на наших родителей несколько десятков лет назад.

В своей работе мы рассмотрели вопрос о влиянии компьютерных игр на психическое и физическое состояние школьника.





изучить влияние компьютерных игр на организм школьника.



- проанализировать успеваемость сверстников, использующих компьютер в учебных и досуговых целях;
- проследить за изменением в поведении детей, увлекающихся компьютерными играми;
- разработать рекомендации для одноклассников по рациональному использованию компьютера.





школьники



- анализ научно - популярной литературы,
- анкетирование,
- наблюдение.



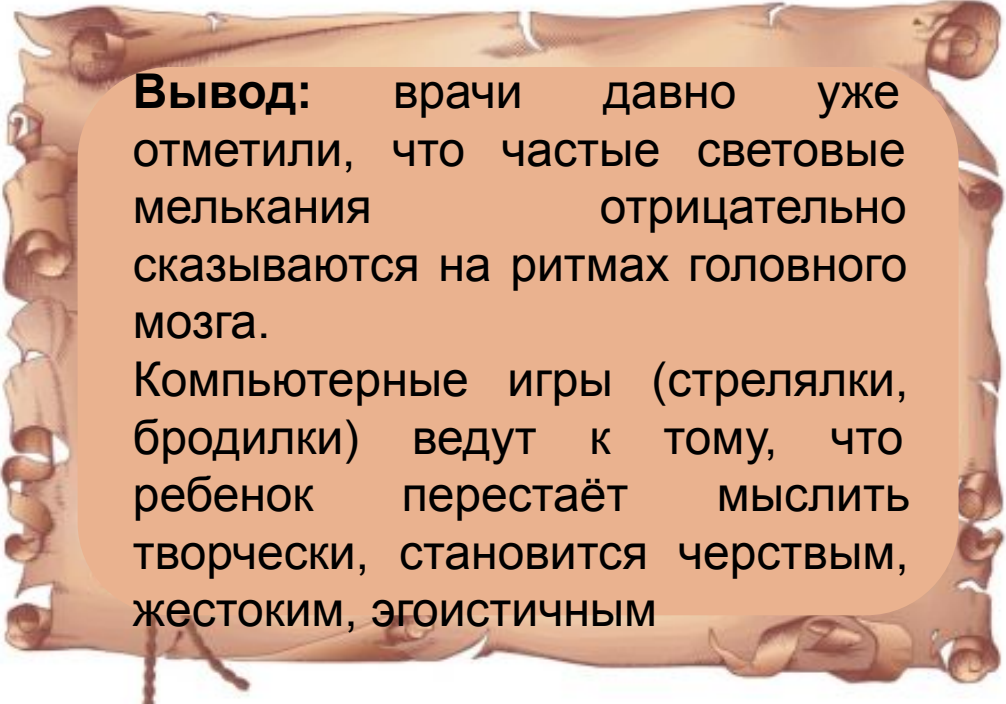
- формирование у школьников знаний о влиянии компьютерных игр на организм человека;
- раскрытие положительного влияния компьютерных игр на интеллектуальное развитие детей.





I этап

На первом этапе нами была изучена специальная и научно-популярная литература. Всего было изучено 8 источников специальной и научно-популярной литературы и свыше 10 сайтов.



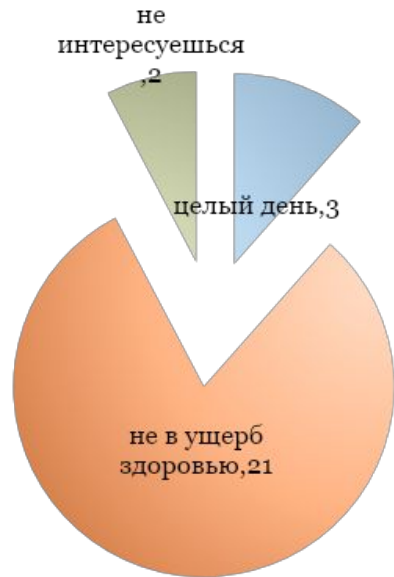
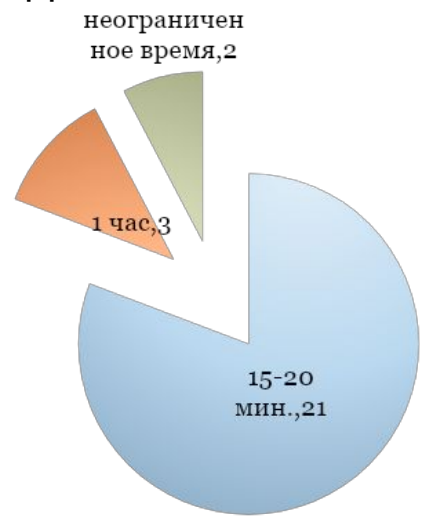
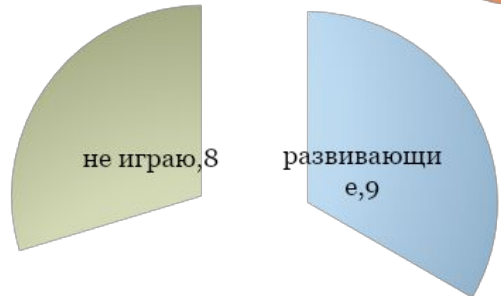
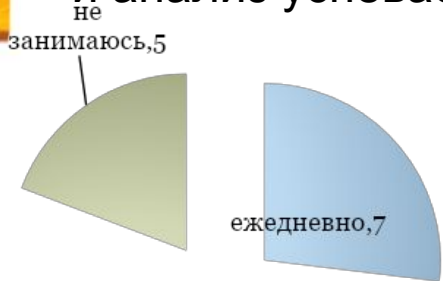
Вывод: врачи давно уже отметили, что частые световые мелькания отрицательно сказываются на ритмах головного мозга.

Компьютерные игры (стрелялки, бродилки) ведут к тому, что ребенок перестаёт мыслить творчески, становится черствым, жестоким, эгоистичным



II этап

На втором этапе работы мы провели анкетирование и анализ успеваемости среди одноклассников



III этап

На третьем этапе, Катя провела эксперимент, в котором участвовали её брат, ученик второго класса, и сама Катя.



После двадцатиминутной игры они снова
отправились в медпункт.

	Давление	Пульс
Катя		
До игры	100/64	74
После игры	113/67	79
Алеша		
До игры	106/51	96
После игры	119/56	107





Контроль знаний

Задайте число заданий в контрольной
и систему выставления оценок.

Количество заданий

1

3

5

Шкала оценок

5 баллов

12 баллов

100 баллов





После чего, ребята отправились спать. По показаниям их родителей, Катя уснула через 15 минут, а вот брат не мог уснуть в течение часа.



Вывод: в результате проведенного эксперимента мы выяснили, что агрессивные игры вредят не только физическому, но и психическому здоровью.



Пока Катя проводила эксперимент в домашних условиях, Катя совместно с психологом лица Черниковой И.С. провели тестирование среди одноклассников. Ребятам, увлекающимся компьютерными играми, было предложено нарисовать несуществующее животное.



Проанализировав рисунки, мы пришли к выводу о том, что у учащихся, которым близки развивающие игры, получились добрые несуществующие животные, а у тех, кто увлечен «играми-боевиками», - животные с агрессивными признаками.

Результаты:

- проанализирована успеваемость сверстников, использующих компьютер;
- отслежены изменения в поведении детей, увлекающихся компьютерными играми;
- разработаны рекомендации для одноклассников по использованию компьютера.



Выводы:

- компьютер – настоящий друг и помощник человека;
- компьютерные развивающие игры помогают в учебе;
- компьютер должен использоваться в разумных целях.

