

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ

«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: вред или польза?»»



**МКОУ - Ордынская средняя
общеобразовательная школа №1
имени Героя Советского Союза А.Д.Гаранина**

- **Исследовательский проект**

**«Компьютерные игры: вред
или польза?»**



ученик 4 а класса Журавлев Павел.

*Руководитель:
Ибрагимова Ирина Владимировна*

2012 год

Мне нравится играть в компьютерные игры. Когда я стал подолгу засиживаться за любимой компьютерной игрой, то слышал от мамы: «Не сиди долго у компьютера, это вредно!». Мне стало интересно, правда ли компьютер плохо влияет на здоровье, и все ли игры полезны.

Я считаю, что выбранная мною тема важна, так как большинство школьников проводит много времени за компьютером. Но не все знают, какие правила надо соблюдать, чтоб сохранить своё здоровье.



Цель моего проекта:

составить памятку по безопасному пользованию компьютерными играми.

У меня возникло два предположения:

- предположим: играть в компьютерные игры – это плохо, т.к. вредит здоровью детей.
- возможно, играть в компьютерные игры – это хорошо, т.к. игра развивает детей.

Задачи:

1. Выяснить, чем полезны и вредны для детей компьютерные игры.
2. Узнать, какие правила нужно соблюдать при игре на компьютере.
3. Учиться работать в программах Microsoft Word, Microsoft Power Point для создания презентации.

Предмет исследования: отношение школьников к компьютерным играм.

Методы: поиск информации, социологический опрос и анализ результатов.



В ходе выполнения проекта мне предстояло ответить на два важных вопроса:

- вред или пользу приносят компьютерные игры ?**
- какие правила необходимо соблюдать при игре?**

Необходимое оборудование:

- компьютер, интернет, компьютерные программы Microsoft Word, microsoft Power Point;**
- анкеты для опроса одноклассников**



Для того чтобы проверить свои предположения, я составил план исследования:

- 1. Найти и изучить в литературе и интернете сведения о влиянии компьютерных игр на детей; узнать существуют ли гигиенические требования, которые необходимо соблюдать детям.**
- 2. Сделать презентацию по найденному материалу.**
- 3. Провести анкетирование у одноклассников, которое поможет выяснить, в какие игры любят играть ученики и их отношение к компьютерным играм. Проанализировать собранную информацию.**
- 4. Составить Памятку по безопасному пользованию компьютерными играми.**
- 5. Провести беседу для одноклассников, раздать памятки.**



Предполагаемый результат

после завершения проекта я и мои одноклассники смогут:

- оценивать полезность компьютерных игр;
- выбирать игры, развивающие мышление, логику, мелкие мышцы руки;
- следить за временем, проведенным у компьютера;
- рассказывать о необходимости соблюдения правил безопасного поведения за компьютером своим близким, знакомым.

Будет создана Памятка по безопасному пользованию компьютерными играми.



1. Подготовительный этап : Чтобы достичь поставленной цели, я воспользовался возможностями сети Интернет, нашел нужную информацию и картинки. Я узнал, что компьютерные игры могут нести и вред, и пользу.



**Развивают
быстроту
реакции и
внимание**

**Можно
весело
провести
свободное
время**

**Логически
игры
развивают
мозг и
память**

**Компьютерные
игры
полезны**

**Можно
научиться
работать в
разных
программах**

**Развивают
желание
создавать,
учат
нестандартному
подходу**



Далее я учился вырезать картинки, копировать их и вставлять в презентацию, печатать текст. Узнал, какие правила необходимо соблюдать детям при игре в компьютерные игры.



Затем мы с мамой составили вопросы для анкетирования ребят. Мне хотелось выяснить, в какие игры любят играть ученики и их отношение к компьютерным играм. Мои одноклассники с интересом ответили на вопросы анкеты. Представляю вашему вниманию некоторые результаты.

2. Основной этап: АНКЕТИРОВАНИЕ ОДНОКЛАССНИКОВ.

Цель:

**выяснить, в какие игры любят играть ученики
и их отношение к компьютерным играм.
Было опрошено 18 детей.**

Получились следующие результаты:

1. Твой пол:	10 – муж.,8 – жен.
2. У тебя дома есть компьютер?	18 чел.– да
3. Играешь ли ты в компьютерные игры?	12 чел – да,1 чел – нет, 5чел – иногда
4. Если ДА, с какого возраста ты играешь в компьютерные игры?	5 чел – 5-6 лет , 8 чел – 7-8 лет , 5 чел – 9-10 лет
5. Какие твои любимые игры?	5 чел – гоночки 7 чел – стрелялки 5 чел – бегалки 3 чел – стратегии 8 чел – игры для девочек типа «Салон красоты»

6. Сколько времени ты тратишь на игру?	Меньше 30 мин.- 4 чел., 2 часа - 7 чел., больше 2-х часов - 7 чел.
7. Сколько раз в день ты садишься за компьютер?	1 раз - 5 чел., 2-3 раза- 4 чел., 4-5 раз - 7чел., 9 раз -1 чел., играю весь вечер -1 чел.
8. Бывают ли у тебя ссоры с родителями из-за компьютера?	Да- 1чел., нет- 8 чел., иногда- 8чел.
9. Если есть свободное время, ты предпочтешь	Погулять - 7 чел., поиграть в компьютер - 8 чел., почитать- 3 чел., другое - 2 чел.
10. В каких кружках ты занимаешься?	Лыжи - 5 чел., футбол - 2 чел., муз. школа - 3 чел., выжигание - 1 чел., каратэ - 1 чел., пение-1 чел., танцы - 1 чел., дзюдо-1 чел., кружки в доме творчества - 2 чел., ни в каких- 3 чел.

Результаты показали, что все опрошенные ребята в классе имеют дома компьютер, умеют им пользоваться, большую часть времени проводят за играми. Немногие задумываются о вреде и пользе этих игр, как и о том, сколько времени можно играть. Затем из найденного материала я составил памятку по безопасному пользованию компьютерными



3 этап :

**проведение беседы для ребят 4а
класса с использованием
презентации.**

**Я сравнил человека разумного
и человека, играющего в
компьютер.**

Человек разумный.

Кто-то занимается спортом,
думает,
рисованием, пением, имеет
сильный,

ей...



Человек играющий.

А кто-то – только
что он ловкий и
хотя на самом деле
тренирует только мышцы
указательного пальца,
которым щелкает
по мышке.



Сгорбленная поза , долгая неподвижность приводят ко многим болезням.

Излишнее увлечение компьютерными играми мешает развиваться детскому творчеству, игры показывают придуманный мир. Но окружающий нас мир надо познавать творчески. Ребенок, часами просиживающий перед компьютером, мало читает, его интересы сужаются до размеров экрана.



Важным моментом сохранения здоровья, по моему мнению, является правильная организация рабочего места, соблюдение времени при пользовании компьютером. Поэтому после просмотра презентации, чтобы легче было сделать правильный выбор, я каждому однокласснику подарил Памятку.

**Я думаю, что мой проект полезен для меня
и для ребят, которые увлекаются
компьютерными играми.**

**Я теперь внимательно выбираю игры.
Советую за помощью обратиться к
родителям, которые помогут определить: -
качество игры; - жанр игры; - содержание
игры.**

Вывод.

Моя гипотеза подтвердилась не полностью. Нельзя сказать, что компьютерные игры – это хорошо и можно играть сколько хочется, и в любые игры. Как нельзя сказать, что плохо и надо отказаться от них.

Влияние компьютерных игр на детей неоднозначно. Кто-то развивает логическое мышление, кто-то забывает про окружающий реальный мир.

Здесь нужно придерживаться главного принципа – не навреди.

Компьютер, как и всё, что окружает нас, может быть и полезным, и вредным.



Спасибо за внимание!

Информационные источники:
**Медицинская информационная
сеть**

**Попов О.А. "Новая
классификация компьютерных
игр"**

Википедия

Семь мифов видеоигр