

Социальный проект

"Компьютер в жизни школьника: вред или польза"

Автор проекта: Ученик 10А класса школы №48 Борисов
Константин.

Актуальность проекта

Компьютеры уже давно проникли во все сферы нашего жизненного пространства. Они стоят и на работе, и дома, и даже в школе. С одной стороны, эти технические новшества сильно облегчают нашу работу, а с другой стороны, эти удобства, скорость и комфорт, приводят к неприятным последствиям. Поэтому я захотел узнать - влияет ли компьютер на здоровье, отвлекает ли от учёбы или приносит пользу.

Целевая
аудитория
проекта

Ученики 10А класса школы №48.

Цель проекта

Выяснить, вред или пользу приносит компьютер школьнику.

Задачи проекта

1. Найти и проанализировать информацию о том, как влияют компьютерные игры на здоровье человека.
2. Создать презентацию по теме: "Компьютерные игры: вред или польза" для проведения классного часа для школьной аудитории.
3. Договориться о проведении классного часа в конкретном классе нашей школы.
4. Провести запланированное мероприятие.
5. Подвести итоги.
6. Проанализировать результаты проделанной работы.

Деятельность по проекту

Задачи	Методы	Сроки	Результат
Найти информацию в различных источниках	Поиск в информационных источниках	2 дня	Информация найдена
Создать презентацию по теме: «Компьютер в жизни школьника: вред или польза»	Распределение и оформление собранной информации на слайдах	2 день	Презентация создана
Договориться о месте проведения классного часа	Беседа с педагогами школы	1 день	Место и время проведения назначено
Провести классный час и анкетирование	Беседа с целевой аудиторией	1 день	Классный час и анкетирование проведены
Проанализировать результат	Анализ	1 день	Найдены достоинства и недостатки

Ресурсы

1. Материальные.
2. Временные.
3. Информационные.

SWOT- анализ проекта

	Положительное влияние	Отрицательное влияние
Внутренняя среда	S Заинтересованность проблемой	W Отсутствие опыта в проведении мероприятий
Внешняя среда	O Помощь учителей, доступность информации	T Низкая заинтересованность учащихся данной проблемой

Смета проекта

Статьи расходов по проекту	Всего (руб.)	Источник финансирования
Листы бумаги	5 руб.	Инициатор проекта

Результаты проекта

Количественные:

- Была создана презентация на тему “Компьютер в жизни школьника: вред или польза”.
- Был организован и проведён классный час.
- На классном часу присутствовало 7 человек.

Качественные:

- Участники классного часа сформировали новые отношение к компьютеру.
- 50 % учеников часто пользуются компьютером.
- Около 4 часов ученики непрерывно играют в компьютерные игры.
- 75 % учеников посчитали, что играть - это полезно.

Положение проекта

