

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 41 имени В.В. Сизова»
города Курска**

ИТОГОВЫЙ ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

Тема:

«Роль компьютерных игр в жизни школьника»

**Выполнил:
Яковлев Артём Алексеевич,
ученик 9 Г класса**

**Куратор проекта:
Склярова Елена Александровна,
учитель информатики**

Допуск к защите: _____

Подпись куратора: _____

Курск, 2023 г.

Оглавление

Введение.....	3
1 Классификация компьютерных игр	5
1.1. Классификация компьютерных игр по жанрам.....	5
1.2. Классификация компьютерных игр по количеству игроков и способу их взаимодействия	6
1.3. Классификация компьютерных игр по тематике	6
2 Признаки развития компьютерной зависимости	8
Результаты анкетирования	9
Заключение	11
Список использованных источников и литературы	12
Приложение 1	13
Приложение 2	14

Введение

Тема моего проекта: «Роль компьютерных игр в жизни школьника».

Компьютер быстро вошел в нашу жизнь. Еще несколько лет назад было редкостью увидеть какой-нибудь персональный компьютер – они были, но были очень дорогие, и даже не каждая фирма могла иметь у себя в офисе компьютер. А теперь? Теперь в каждом третьем доме есть компьютер, который уже глубоко вошел в жизнь человека. Благодаря компьютеру в значительной степени облегчается труд и обучение людей, эффективность их работы повышается в разы, для специалистов становится доступнее информация любого уровня. Но она же – компьютеризация, становится сегодня серьезнейшей проблемой. Киберзависимость - это не просто новое слово, это диагноз, который сегодня врачи могут поставить огромному числу людей, преимущественно детей и подростков. Речь в данном случае идет и о компьютерных играх.

Компьютер дал нам всем большие возможности: подготовка рефератов, общение через сайты, хранение информации, развлечения в виде компьютерных игр. Но вместе с пользой компьютер внёс в нашу жизнь и негативные моменты. Многие школьники стали проводить за компьютером огромное количество времени, не замечая ничего вокруг себя. Компьютерные игры заменили им общение с друзьями, занятия в кружках по интересам, сократили время на подготовку домашних заданий.

Актуальность моей работы определяется тем, что компьютерные игры используются учащимися разного возраста и по разному влияют на здоровье в зависимости от времени, места и продолжительности игр. Недостаточное знание детей о вреде и пользе компьютерных игр в настоящее время составляет большую проблему.

Еще одной проблемой, с которой человечество столкнулось результате компьютеризации, являются расстройства психики, возникающие в результате связи «компьютер – психика». К таким расстройствам относятся, в первую очередь, интернет-зависимость и компьютерная игромания.

Тип проекта: исследовательский

Проблема: Какую роль играют в жизни школьников компьютерные игры? Вред или польза?

Гипотеза: если компьютерные игры играют важную роль в жизни школьника, то, как они влияют на здоровье и жизнь в целом.

Цель: исследовать положительное и отрицательное влияние компьютерных игр на психическое и физическое здоровье школьников; выяснить, какую роль играют современные компьютерные игры в жизни школьников.

Задачи:

1. познакомиться с видами и классификацией компьютерных игр.
2. узнать какие положительные и отрицательные воздействия появляются при увлечении компьютерными играми.

3. провести анкетирование среди учащихся школы по данной теме.

При написании работы мною использовались следующие методы:

- поиска информации – при работе с литературными и интернет — источниками;

- анкетирования – опрос учащихся нашей школы;

- графического отображения данных;

- анализ полученных результатов.

План проекта:

1. Узнать классификацию компьютерных игр. Проанализировал имеющуюся литературу, отобрал наиболее важную информацию. Срок: октябрь 2022г.
2. Выяснить какие жанры игр нравятся детям. Изучал информацию из различных источников. Срок: октябрь-ноябрь 2022г.
3. Проанализировать исследования психологов, последствия игры в компьютер. Работал со статьями в сети интернет по данной тематике. Срок: декабрь 2022г.
4. Выяснить и разобрать признаки, симптомы компьютерной зависимости. Исследовал имеющуюся информацию. Срок: январь 2023г.
5. Провести анкетирование среди учащихся школы. Проводил анкетирование среди обучающихся различных возрастных групп, школы № 41 г. Курска на перемене. Срок: январь 2023г.
6. Дать ответ на поставленный вопрос, проанализировать результаты анкетирования. Писал таксовый вариант итогового проекта. Срок: февраль 2023г.
7. Подготовить презентацию для защиты итогового проекта. Использовал программу Power Point создал и оформил презентацию для защиты проекта. Срок: февраль 2023г.

1 Классификация компьютерных игр

1.1 Классификация компьютерных игр по жанрам

Существуют различные подходы к классификации компьютерных игр. Так выделяют следующие виды классификаций:

Жанр определяется целью игры. Выделяют следующие жанры:

Экшен (от англ. Action/Действие) — игры, состоящие в основном из боевых сцен, драк и перестрелок. Аналогичный жанр в кино — боевик. Экшен подразделяется на:

- шутер (от англ. Shoot/Стрелять);
- файтинг (от англ. Fight/Борьба);
- сурвайвал Хоррор (от англ. Survival/Выживание и Horror/Ужас).

Приключения (они же адвенчуры, от англ. Adventure/Приключение) — игры, обладающие полноценным литературным сюжетом, и игрок в процессе игры сам раскрывает все перипетии этого сюжета;

Стратегии — игры, в которых нужно строить свои города, вести бизнес, управлять огромной армией и т. д. Игровой процесс может идти как в реальном времени (RTS - reallimestrategy), так и в пошаговом (TBS - turnbasedstrategy).

Симуляторы — игры, полностью имитирующие какую-либо область реальной жизни, например, имитация управления гоночным автомобилем или самолетом;

Головоломки — игры, полностью или больше чем наполовину состоящие из решения различных логических задач наподобие собирания кубика Рубика;

Забавы — игры, в основном рассчитанные на детей, где психологическое впечатление от происходящей на экране картинке гораздо важнее самого процесса игры — например, лопание пузырьков;

Образовательные — игры, включающие в себя элементы обучающих программ, которые подаются через сам игровой процесс и, благодаря повышению интереса к ним в связи с необычным антуражем, впоследствии хорошо запоминаются;

РПГ (от англ. RPG - RolePlaying Game/Ролевая Игра) - жанр игр, отличительной особенностью которых является наличие у персонажей определённых навыков и характеристик, которые впоследствии можно улучшать или даже приобретать новые, предварительно выполнив какие либо действия. Также в играх данного жанра зачастую существует система инвентаря, то есть в процессе прохождения игрок может находить/приобретать новые виды оружия, доспехов, вспомогательных средств и т.п. RPG может быть разных жанров: от стратегий, до экшенов. [1, с.10-15].

1.2 Классификация компьютерных игр по количеству игроков и способу их взаимодействия

Компьютерные игры так же классифицируются по количеству игроков, а также по способу их взаимодействия:

- 1) Одиночные (однопользовательские)
- 2) Многопользовательские:
 - 2.1. Многопользовательские на одном компьютере
 - 2.2. Многопользовательские через электронную почту
- 3) Массовые
- 4) Игры для социальных сетей

1.3 Классификация компьютерных игр по тематике

1. Фэнтези Исторические
2. В духе современности
3. Постапокалиптические
4. Мифологические
5. Киберпанк
6. Стимпанк.

Почти каждый ребенок в возрасте от 10 до 16 лет хотя бы один раз пробовал играть в компьютерную игру. Мальчики занимаются компьютерными играми гораздо более интенсивно, чем девочки. В качестве наиболее распространенных: игры на ловкость и компьютерные варианты спортивных игр; логические игры, являются наименее распространенными. Распространение тех или иных компьютерных игр тесно связано с их предпочтением подростками. Наивысший рейтинг имеют игры, требующие ловкости, и спортивные; затем идут "боевые" игры, а также игры с элементами насилия. Обнаружены отчетливые половые различия в предпочтении игр. Так, мальчики наиболее высоко оценивают игры, связанные с борьбой или соревнованием, затем - игры на ловкость, игры-приключения, игры типа «Стратегия»; наименее любимыми являются логические игры. Девочкам больше всего нравятся игры на ловкость, затем логические, игры-приключения, игры, связанные с борьбой или соревнованиями. [1, с. 23-25].

По исследованиям психологов наиболее сильное отрицательное влияние на психику ребёнка оказывают игры с элементами жестокости, сцены убийств, кровь. В основном принцип их таков, что нужно дойти до финала, уничтожив соперников. Отсюда возникает агрессия у детей, жестокость в отношениях со сверстниками, педагогами. Кроме того, дети склонны переносить в реальность все увиденное на экране монитора или телевизора. И если герой игры прыгает с высоты, не разбиваясь, или погибает и воскресает, имея в запасе несколько жизней, ребенок может попробовать повторить это в реальности, поставив

себя на место неуязвимого героя. Уже известны случаи, когда компьютерная игра приводила в итоге к детскому суициду. Но нельзя отрицать и положительного влияния компьютерных игр. Игры- стратегии, логические игры развивают мышление, память, воображение, математические способности, заставляют думать, анализировать и прогнозировать различные ситуации. [5-6].

2 Признаки развития компьютерной зависимости

Компьютерная зависимость — пристрастие к занятиям, связанным с использованием компьютера, приводящее к резкому сокращению всех остальных видов деятельности, ограничению общения с другими людьми.

Которая заметна наиболее часто в детском и подростковом возрасте, особенно у мальчиков. Признаком компьютерной зависимости является не само по себе время, проводимое за компьютером, а сосредоточение вокруг компьютера всех интересов ребенка, отказ от других видов деятельности

Признаки зависимости

- ✓ Если ребенок ест, пьет чай, готовит уроки у компьютера.
- ✓ Провел хотя бы одну ночь у компьютера.
- ✓ Прогулял школу – сидел за компьютером.
- ✓ Приходит домой, и сразу к компьютеру.
- ✓ Забыл поесть, почистить зубы (раньше такого не наблюдалось).
- ✓ Пребывает в плохом, раздраженном настроении, не может ничем заняться, если компьютер сломался.
- ✓ Конфликтует, угрожает, шантажирует в ответ на запрет сидеть за компьютером.

Человек «поглощается» информационными, игровыми и иными видами компьютерной деятельности, теряет чувство реального времени, зачастую уходя в мир виртуальной реальности от настоящей действительности. Согласно данным последних исследований уход в мир фантазий стал одной из распространенных стратегий поведения современных детей в трудных жизненных ситуациях, что объясняет причины Интернет– зависимости. Например, компьютерная игра становится механизмом бегства определенной части детей и молодежи от реальности, постепенно у них развивается компьютерная игромания. Пользователям с синдромом Интернет– зависимости и компьютерной игроманией необходима психологическая и психотерапевтическая помощь. [6].

Симптомы зависимости

Установленные симптомы можно распределить на три группы:

- психические;
- социальные;
- духовные.

Психические признаки: появление чувства радости, эйфории при контакте с компьютером или даже при ожидании, «предвкушении» контакта; отсутствие контроля за временем взаимодействия с компьютером; желание увеличить время взаимодействия с компьютером («дозу»); появление чувства раздражения, либо угнетения, пустоты, депрессии при отсутствии контакта с компьютером; использование компьютера для снятия внутреннего напряжения, тревоги, депрессии; эмоциональная неустойчивость; навязчивое стремление постоянно проверять электронную почту, снижение самооценки и т. д.

Социальные признаки: возникновение проблем во взаимоотношениях с родителями, в школе, проблемыэкономические, т.к. много денег приходится платить за такое удовольствие; пренебрежение личной гигиеной, неряшливость.

Духовные признаки: потеря смысла реальной жизни, жизнь становится ненужной, пустой, лишённой всякого смысла, что приводит к духовному обнищанию, духовной смерти. Проведя исследовательскую работу и изучив литературу по вопросу влияния компьютера на физическое и психическое здоровье школьников я выяснила, что компьютерные игры оказывают как положительное влияние (развивают память, мышление, математические способности, заставляют думать, анализировать и прогнозировать различные ситуации, помогают ориентироваться в потоке информации), так и отрицательное влияние (вызывают компьютерную зависимость), что может привести к нарушению психики, развитию синдрома игромании. [3, с.16-21].

При несоблюдении санитарно—гигиенических правил работы за компьютером страдает физическое здоровье - ухудшается зрение, осанка, вплоть до искривления позвоночника, развивается ожирение, появляются головные и мышечные боли.

Проведя анкетирование учеников нашей школе, и проанализировав полученные результаты, я сделал следующие выводы: из 62 опрошенных учеников половина детей, признавая вред компьютерных игр, играют в них при этом, уделяя большую часть своего времени этому занятию. Часть детей не ставят родителей в известность и родители не интересуются в какие игры играют и дети. Половина учащихся отдаёт предпочтение играм таких жанров: стрелялки, стратегия, гонки.

Результаты анкетирования

1.Как часто ты играешь в компьютерные игры?

Каждый день – 17 человек

Не каждый день – 33 человека

Вообще не играют – 12 человек

2.Сколько часов непрерывно играешь в компьютерные игры?

Менее 1 часа – 27 человек

1-2 часа – 22 человека

Более 2 часов – 6 человек

3.Как ты думаешь, полезно ли играть в компьютерные игры?

Полезно – 7 человек

Вредно – 30 человек

Не знаю – 2 человека

Да – 20 человек

Нет – 23 человека

Не всегда – 16 человек

4.Родители интересуются, в какие игры ты играешь?

Да – 28 человек

Нет – 32 человека

5. В какие игры тебе больше всего нравится играть?

Стрелялки, стратегия – 26 человек

Гонки – 24 человека

Игры для девочек – 7 человек

Развивающие, логические, образовательные – 7 человек.

Заключение

Проведя анкетирование учеников в нашей школе, и проанализировав полученные результаты, я сделал следующие выводы: из 62 опрошенных учеников половина детей, признавая вред компьютерных игр, играют в них при этом, уделяя большую часть своего времени этому занятию. Часть детей не ставят родителей в известность и родители не интересуются в какие игры играют их дети. Половина учащихся отдаёт предпочтение играм таких жанров: стрелялки, стратегия, гонки, которые отрицательно влияют на психическое здоровье детей.

Проведя исследовательскую работу и изучив литературу по вопросу влияния компьютера на физическое и психическое здоровье школьников я выяснил, что компьютерные игры оказывают как положительное влияние (развивают память, мышление, математические способности, заставляют думать, анализировать и прогнозировать различные ситуации, помогают ориентироваться в потоке информации), так и отрицательное влияние (вызывают компьютерную зависимость), что может привести к нарушению психики, развитию синдрома игромании.

При несоблюдении санитарно - гигиенических правил работы за компьютером страдает физическое здоровье - ухудшается зрение, осанка, вплоть до искривления позвоночника, развивается ожирение, появляются головные и мышечные боли.

Но нельзя отрицать и положительного влияния компьютерных игр. Игры - стратегии, логические игры развивают мышление, память, воображение, математические способности, заставляют думать, анализировать и прогнозировать различные ситуации.

Моя гипотеза подтвердилась: компьютерные игры и в правду имеют очень важную роль в жизни школьника, всё хорошо в меру!

Список использованных источников и литературы

1. Богомолов В. Тестирование детей «Психологический практикум». - Р-на-Д.: Феникс, 2005г.
2. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека. – Кемеровский государственный университет, 2002г.
3. Миронова Е.Е. – Мн.: Женский институт ЭНВИЛА, 2006.
4. Рональд Л. Киберспорт. – М.: Эксмо, 2018.
5. Классификация компьютерных игр – Википедия.
URL: <http://ru.wikipedia.org>. (дата обращения: 25.12.2022).
6. Роль компьютера в жизни человека – Энциклопедия знаний.
URL: <http://www.pandia.ru>. (дата обращения: 25.12.2022).

Анкета

1. Как часто ты играешь в компьютерные игры?

- Каждый день
- Не каждый день
- Вообще не играют

2. Сколько часов непрерывно играешь в компьютерные игры?

- Менее 1 часа
- 1-2 часа
- Более 2 часов

3. Как ты думаешь, полезно ли играть в компьютерные игры?

- Полезно
- Вредно
- Не знаю

4. Родители интересуются, в какие игры ты играешь?

- Да
- Нет

5. В какие игры тебе больше всего нравится играть?

- Стрелялки, стратегия
- Гонки
- Игры для девочек
- Развивающие, логические, образовательные
- Свой ответ _____

Заполненные анкеты обучающихся школы