ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ «НЕКЛИНОВСКАЯ ШКОЛА-ИНТЕРНАТ С ПЕРВОНАЧАЛЬНОЙ ЛЕТНОЙ ПОДГОТОВКОЙ ИМ. 4-ОЙ КРАСНОЗНАМЕННОЙ ВОЗДУШНОЙ АРМИИ»

**ПРОЕКТ НА ТЕМУ:**

***"Роль компьютерных игр в жизни школьников"***

Выполнил: Аксюков Виталий,

воспитанник 11 «В» класса.

Руководитель: Гордиенко О. В.,

педагог-библиотекарь.

с. Николаевка

2024 г.

CОДЕРЖАНИЕ:

ВВЕДЕНИЕ 3

Глава 1 (классификация игр) 4

1.1 Классификация компьютерных игр по жанрам 4

1.2 Классификация компьютерных игр по количеству игроков и способу их взаимодействия 4

1.3 Классификация компьютерных игр по тематике 5  
Глава 2 (признаки развития компьютерной зависимости) 6

2.1 Анкетирование 7  
Заключение 8

Список литературы 9

ВВЕДЕНИЕ

Компьютер стал неотъемлемой частью нашей жизни. В последние время мы часто слышим и употребляем термины "аккаунт" "учётная запись" "игроман". Старшее поколение, даже если и слышат эти слова, то не знают их значения. И им довольно трудно объяснить токование этих слов. Я в своей работе буду больше говорить о молодёжи, а конкретно о школьниках, которые играют в компьютерные игры и очень сильно от них зависят.

Актуальность темы проекта определяется тем, что в настоящее время школьники часто проводят время за компьютером. Это происходит и в свободное время и в учебное время тоже, к сожалению. Проблема компьютерной зависимости привлекает к себе пристальное внимание учёных и общественности из-за того, что у детей замечают неадекватное поведение.

На сегодняшний день существует два противоположных взгляда на данную проблему: первый взгляд определяется тем, что дети развиваются, а второй взгляд показывает, что дети, наоборот, деградируют.  
Работа может представлять интерес для учителей и самих учеников.

Результаты исследования могу быть использованы при подготовке уроков на тему "компьютеры в жизни школьников" "как влияют компьютеры на школьника"

**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:**

* Познакомиться с видами и классификацией компьютерных игр.
* Узнать какие положительные и отрицательные воздействия появляются при увлечении компьютерными играми.
* 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.

**Глава 1. Классификация игр**

***1. Классификация компьютерных игр по жанрам:***

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);

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 - real time strategy), так и в пошаговом (TBS - turn based strategy).

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 картинки 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 - Role Playing 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.

***2. Классификация компьютерных игр по количеству игроков и способу их взаимодействия:***

1) Одиночные (однопользовательские)

2) Многопользовательские:

Многопользовательские на одном компьютере

Многопользовательские через электронную почту

Массовые

Игры для социальных сетей

***3. Классификация компьютерных игр по тематике:***

Фэнтези

Исторические

В духе современности

Космические

Постапокалиптические

Мифологические

Киберпанк

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.

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.

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.

**Глава 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 часта 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.

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. Пользователям с синдромом Интернет–зависимости и компьютерной игроманией необходима психологическая и психотерапевтическая помощь.

Проведя анкетирование учеников нашей школе, и проанализировав полученные результаты, я сделала следующие выводы: из 100 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.

АНКЕТИРОВАНИЕ

Чтобы провести анкетирование, я составил следующие вопросы:

* ***Как часто ты играешь в компьютерные игры?***

Каждый день – 47 человек

Не каждый день – 33 человека

Вообще не играют – 20 человек

* ***Сколько часов непрерывно играешь в компьютерные игры?***

Менее 1 часа – 36 человек

1 -2 часа – 22 человека

Более 2 часов – 42 человека

* ***Как ты думаешь, полезно ли играть в компьютерные игры?***

Полезно – 35 человек

Вредно – 39 человек

Не знаю – 26 человек

* ***Ты играешь в компьютерные игры с разрешения родителей?***

Да – 36 человек

Нет – 42 человека

Не всегда – 22 человека

* ***Родители интересуются, в какие игры ты играешь?***

Да – 39 человек

Нет – 61 человек

**Заключение**

На основании всего вышесказанного можно сказать, что компьютер играет достаточно важную роль в нашей жизни, особенно в жизни школьников.  
Всё вышеперечисленное даёт возможность сделать следующие выводы: компьютерная зависимость сильно влияет на нашу психику. Из этого мы делаем вывод, что у большинства детей из-за компьютерных игр наблюдается неадекватное поведение.  
Следовательно, родители не следят за своими детьми и за тем, сколько времени их дети уделяют играм. Из этого следует, что родители должны усердно следить за детьми и на какие сайты они заходят.  
 Подводя итоги вышесказанному, необходимо отметить следующее, что компьютерная зависимость приводит к суицидам. Большинство детей не спрашивают разрешения и не ставят родителей в известность, что они играют в игры и долгое время находятся возле компьютера.  
 В результате проведённого исследования выяснил, что четверть опрошенных детей играют в компьютерные игры каждый день. Это очень много и часто.  
 В заключении необходимо отметить то, что за детьми нужно пристально следить, во что они играют и как реагируют на саму игру. Дети не должны играть в компьютер каждый день, а должны бегать и прыгать на улице, общаться с другими детьми.  
 В перспективе было бы интересно рассмотреть, как влияет компьютер на психику для взрослых людей.  
 В процессе написания работы я открыл для себя как влияет компьютер на детей. Работа помогла мне понять, что нельзя проводить долгое время за компьютером. В процессе работы над исследованием я приобрёл опыт и понял, что если проводить достаточно долгое время за компьютером, то ты будешь меняться психически в худшую сторону. Думаю, что полученные мной знания, позволят мне избежать ошибок в дальнейшей жизни и в воспитании своих собственных детей.

**Список литературы**

1. [http://ru.wikipedia.org](http://ru.wikipedia.org/)
2. <https://school-science.ru/2/4/30884>
3. <https://multiurok.ru/files/rol-komp-iutiernykh-ighr-v-zhizni-uchashchikhsia.html>
4. <https://www.prodlenka.org/publikacii-uchaschihsja/proektnye-raboty/16494-kompyyuternye-igry-i-ih-roly-v-ghizni-shkolynika>
5. <https://almanah.su/tpost/b9px15j9y1-volkova-ov-issledovatelskii-proekt-rol-k>
6. <https://kopilkaurokov.ru/informatika/uroki/komp-iutiernyie-ighry-v-zhizni-uchashchikhsia>
7. <https://урок.рф/library/issledovatelskaya_rabota_vliyanie_kompyuternih_igr_145607.html>
8. <https://eee-science.ru/item-work/2024-0805/>
9. <https://essebot.ru/ai-project/rol-kompyuternyh-igr-v-zhizni-shkolnika/>
10. <https://externat.foxford.ru/polezno-znat/chemu-uchat-kompyuternye-igry>