Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя школа № 19»

Исследовательский проект на тему:

**«Компьютерные игры — это хорошо или плохо?»**

**Выполнил:**

ученица 1 «Г» класса,

Зотова Полина.

**Руководитель проекта:**

учитель начальных классов,

Григорьева Юлия Юрьевна.

г. Нижневартовск, 2023

**Содержание**

Введение 3

1. Виды компьютерных игр 4

2. Достоинства компьютерных игр 6

3. Недостатки компьютерных игр 7

Заключение 9

Литература 10

**Введение**

 На сегодняшний день компьютер - неотъемлемая часть жизни современных детей. С каждым днем в России увеличивается количество детей, проводящих время за компьютером (планшетом или телефоном), и неуклонно растет количество времени, посвященного компьютерным играм школьниками.

Многие школьники проводят за компьютером много времени, не замечая ничего вокруг себя. Компьютер заменяет им общение с друзьями, занятия в кружках и секциях, и просто сокращает время на подготовку домашних заданий. Родители часто целый день находятся на работе и не могут контролировать время, проведенное детьми за компьютером, и игры, в которые играют их дети.

Я тоже люблю поиграть в компьютерные игры на планшете, мне не нравится, когда мне мама говорит, что пора отдохнуть или делать домашнее задание, что компьютер приносит вред моему здоровью.

Именно поэтому я выбрала тему исследовательского проекта - «Компьютерные игры – это хорошо или плохо».

Цель исследовательской работы: исследование положительных и отрицательных сторон компьютерных игр.

Задачи:

1. Изучить литературу по теме.
2. Рассмотреть положительные и отрицательные стороны компьютерных игр.
3. Организовать и провести анкетирование среди одноклассников по теме исследования.

4. Разработать рекомендации для школьников.

Гипотеза исследования: предположим компьютерные игры имеют как положительные, так и отрицательные стороны.

Методы исследования: сбор информации из разных источников, анкетирование, обобщение, анализ.

**1. Виды компьютерных игр**

Компьютерные игры – это сложные программы, которые служат человеку для обучения или развлечения и рассчитаны на разные возрастные группы.

Компьютерные игры для детей бывают трёх типов:

* развлекательные игры;
* обучающие (познавательные)игры;
* развивающие игры.

Компьютерные обучающие и развивающие игры дают познавательную или образовательную информацию в интересной и занимательной форме для детей.

Компьютерные игры классифицируют по жанрам:

**Приключенческие компьютерные игры**

Подобные игры сделаны как мультфильм, но с интерактивными свойствами – возможностью управления ходом событий. Ребенку, который играет в эти игры необходимо обладать хорошей сообразительностью и развитым логическим мышлением. Герой этих игр находит различные предметы, путешествуя по многочисленным уровням.

**Стратегии**

Основная цель этих игр – управление героями. При этом нужно осуществлять не только долговременное планирование, но и следить за текущей ситуацией. Эти игры достаточно сложны, но именно они развивают в ребёнке усидчивость и способность к планированию своих действий, а также тренируют мышление.

**Квесты** - игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки.

**Стрелялки** - как видно из названия, игры привлекают тех, кто любит пострелять. Игрок либо сам выступает в роли героя и видит виртуальный мир его глазами, либо смотрит на него со стороны.

**Головоломки** - электронные варианты различных головоломок, одним словом, игры, в которых необходимо как следует напрячь мозги.

**Аркадные компьютерные игры**

Характерной особенностью аркадных игр является по уровневое дробление игры, когда наградой и целью является право перехода к следующему эпизоду или миссии. Как правило, в конце каждой миссии игроку необходимо одержать главную победу.

Также для данных игр характерна система набора очков и бонусов (дополнительных наград), предоставляемых за быстроту прохождения, победу над соперником либо нахождение секретных дверей или предметов. Аркадные игры тренируют глазомер, внимание, скорость реакции, но для детей дошкольного возраста рекомендуются ограничения по времени игры.

**Ролевые компьютерные игры**

В играх этого жанра в распоряжении ребенка имеется небольшой отряд персонажей, каждый из которых выполняет свою отдельную роль или функцию. Цель героев – совместными усилиями исследовать виртуальный мир и выполнить поставленную в начале игры задачу. Задачей может быть отыскание определённого клада, сокровища или заклинания. Путь к достижению намеченной цели обычно преграждают различные препятствия и вредители разных мастей, которых необходимо одолеть силой или хитростью. Здесь и проявляется главный принцип ролевой игры – использование нужного персонажа в нужное время и в нужном месте.

**Логические**

Большинство детей старшего дошкольного возраста интересуются головоломками, если, конечно, они доступны для них. Полезность логических игр в том, что они развивают навыки логического мышления. Чаще всего такая игра представляет собой одну задачу или набор нескольких головоломок, которые необходимо решить.

Типичными представителями этого жанра являются разнообразные задачи на перестановку фигур или составление рисунка. В последнее время появляется все больше качественных разнообразных логических компьютерных игр, рассчитанных на дошкольный возраст, с целью обучения детей счёту, чтению, письму и другим предметам.

**Симуляторы**

Игра-симулятор (иначе – имитатор) имеет в своём названии какую-нибудь приставку, например: авто-, авиа-, спортивный и др. Сегодня в продаже можно найти имитаторы практически любых технических средств – парусных кораблей, дирижаблей, самолётов и вертолётов, танков, подводных лодок, реальных и фантастических космических аппаратов.

Существуют и другие классификации компьютерных игр, но нельзя категорически заявлять, что одни игры плохи, а другие хороши.

# 2. Достоинства компьютерных игр

К преимуществам компьютерных игр можно отнести развитие способности самостоятельно принимать решения (конечно, речь не идет о том, чтобы решить, как уничтожить соперника). Игры улучшают наши рефлексы, логическое мышление, ловкость рук, развивают способность к восприятию, учат достигать цели, заставляют самостоятельно принимать решения и несут последствия за эти решения.

Кроме того, они учат нас искать подсказки, учат хорошим моделям, улучшают наше зрительное и моторное состояние или показывают, что в некоторых ситуациях нужно соблюдать определенные правила, чтобы добиться успеха.

Они также играют терапевтическую роль, исцеляют страхи и фобии, а также позволяют повысить самооценку и поверить в себя неуверенному и подавленному человеку.

С другой стороны, многопользовательские игры учат нас сотрудничать с группой, дают понять, как найти себя в ней, а также учатся стратегии и сотрудничеству. Однако у каждой медали есть две стороны, есть и недостатки у компьютерных игр.

**3. Недостатки компьютерных игр**

Вред наносится не только в процессе игры, но и в многочасовом занятии перед монитором.

Можно выделить несколько вредных факторов:

- сидячее положение в течение длительного времени. Казалось бы, за компьютером человек сидит в расслабленной позе, однако она является для организма вынужденной и неприятной: напряжены шея, мышцы головы, руки и плечи, отсюда остеохондроз, а у детей - сколиоз. Кроме того, малоподвижный образ жизни часто приводит к ожирению;

- воздействие электромагнитного излучения монитора. Современные мониторы стали безопаснее для здоровья, но еще не полностью;

- нагрузка на зрение. Глаза регистрируют самую мелкую вибрацию текста или картинки, а тем более мерцание экрана. Перегрузка глаз приводит к потере остроты зрения. У пользователя ухудшается зрение, глаза начинают слезиться, появляется головная боль, утомление, двоение изображения. Это явление получило название «компьютерный зрительный синдром»;

- перегрузка суставов кистей рук. Нервные окончания подушечек пальцев как бы разбиваются от постоянных ударов по клавишам, возникают онемение, слабость, в подушечках бегают мурашки. Это может привести к повреждению суставного и связочного аппарата кисти, а в дальнейшем заболевания кисти могут стать хроническими;

- психическая нагрузка и стресс при потере информации. Компьютер требует сосредоточенности. Однако психическую нагрузку можно уменьшить (в работе следует делать перерывы, необходимо следить за содержательной стороной работы за компьютером). Если компьютер «зависает», в результате действия вирусов или поломки носителей, при сбоях программ теряется важная и полезная информация, то это может вызвать нервозность, повышение давления, ухудшение сна;

- компьютерная зависимость. Иногда компьютер не только становится для ребенка няней или источником знаний, но начинает эмоционально заменять ему окружающих людей. Постепенно ребенок проводит за компьютером все больше времени, может развиться зависимость. Со временем ребенок, увлеченный играми, становится раздраженным, отрешается от своих сверстников и всего общества в целом, у него нарушается режим сна, ухудшается состояние здоровья, снижается зрение. Также ребенок теряет как бы контакт с реальностью, для него «виртуальный» мир становится альтернативой «реального», тем самым теряется какая-либо взаимосвязь с обществом, в котором он находится, игра для него становится наркотиком.

**Заключение**

Наша гипотеза подтвердилась: компьютерная игра имеет и положительные и отрицательные стороны.

Компьютерные игры развивают логическое мышление, память, движения пальцев рук, умение работать за компьютером.

Однако компьютерные игры оказывают отрицательное воздействие. При длительной игре в компьютерные игры у детей устают мышцы спины и рук, ухудшается зрение, у некоторых может развиться игровая зависимость.

Проанализировав все собранные данные, мы пришли к следующим выводам:

1. В современной жизни есть место компьютерным играм.
2. Должен присутствовать разумный контроль со стороны взрослых.
3. Игры должны соответствовать возрасту.
4. Необходимо выбирать игры развивающие, логические, обучающие, интеллектуальные.
5. Выполнять рекомендации по охране здоровья.
6. Не забывать, что в жизни есть интересные увлекательные занятия: хобби, чтение, прогулки, общение, творчество, спорт.

Мы думаем, что наша работа будет полезной для школьников. Если школьники будут придерживаться предложенных нами рекомендаций, то компьютерные игры – это хорошо!

**Литература**

1. Памятка: правила работы за компьютером. <http://68.rospotrebnadzor.ru/content/596/39825/>
2. Игры для обучения <https://externat.foxford.ru/polezno-znat/education-games>
3. Компьютерные игры: история и описание https://www.i-igrushki.ru/igrushkapedia/kompyuternye-igry.html

# Компьютерные игры для детей: типы и значение игр, ограничения<https://posobie.info/readtext_articles.php?mode=articles&t=36831>

1. Компьютерные игры: вред и польза [https://kopilkaurokov.ru/fizika/ prochee/buklet\_kompiuternye\_igry\_vred\_ili\_polza](https://kopilkaurokov.ru/fizika/%20prochee/buklet_kompiuternye_igry_vred_ili_polza)
2. Мезяная К.Н. Влияние компьютерных игр на здоровье / Мезяная К.Н. // Психиатрия, психотерапия и клиническая психология. 2016. № 1 (15). С. 51-60.