



# **ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ**

## **«Полезьа и вред компьютерных игр»**



2019 г.

Выполнил: Владимир Андреевич А.,  
обучающийся 9 А класса  
Руководитель проекта:  
учитель информатики  
Сударева Людмила Ивановна

## Цель проекта:

Выяснить, чем полезны и вредны компьютерные игры.  
Выяснить, как выбирать игры с пользой для себя.

## Задачи:

1. Провести теоретический анализ научной литературы по данной теме.
2. Изучить влияние компьютерных игр на человека, возникновение компьютерной зависимости.
3. Провести анкетирование обучающихся 9-х классов и проанализировать опроса.
4. Разработать рекомендации для родителей, памятки для обучающихся по профилактике компьютерной зависимости.

Гипотеза: компьютерные игры способствует формированию зависимости и нанесению вреда человеку, а так же могут быть полезны для человека

**Игра**—вид деятельности, направленный не на получение результата, а на удовольствие от самого процесса игры



## \* История появления компьютерных игр

Первые персональные компьютеры были не приспособлены для компьютерных игр.

Дисплей мог отображать только алфавитно-цифровую информацию.

Компьютерные игры приобрели массовую популярность в первой половине 90-х годов.

Двое молодых людей - создатели фирмы Apple при проектировании своей профессиональной ЭВМ в основу положили принцип «работать играя»

Первые игры имели минимальное воздействие на человека.

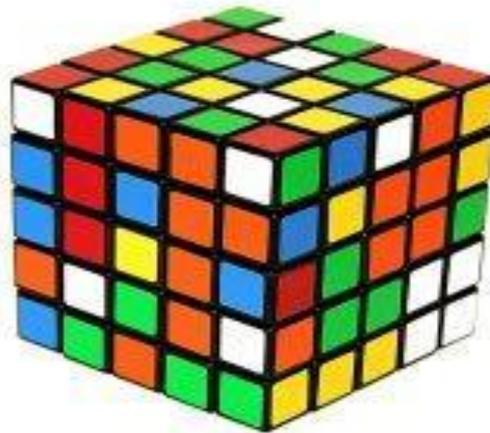
Сейчас индустрия компьютерных игр развивается быстрыми темпами.

Компьютерные игры стали массовым явлением.

# Виды компьютерных игр



# Головоломки



*Головоломки (шахматы, шашки, нарды; мотивация на азарт, которая сопряжена с желанием обыграть компьютер, доказать своё превосходство над машиной)*

# Аркады



**Аркады - сюжет слабый, линейный, играющему нужно быстро передвигаться, стрелять и собирать различные призы, управляя компьютерным персонажем или транспортным средством**

# Стратегии



Стратегии (англ. *Strategy*) — игры, требующие планирования и выработки определенной стратегии для достижения некой конкретной цели, например, победы в военной операции.



# Симуляторы



***Симуляторы (имитируют управление транспортным средством, дают возможность «примерить» социальную роль, в реальной жизни недостижимую)***

# Квесты



*Quest (kwest) игра построена на разгадывании загадок, если идет перенимание роли, то можно отнести к играм с видом «ИЗВНЕ»*

**Развивают  
быстроту  
реакции и  
внимание**

**Можно  
весело  
провести  
свободное  
время**

**Положительные  
стороны  
компьютерных  
игр**

**Логические  
игры  
развивают  
мозг и  
память**

## Искавление осанки



## Ухудшение зрения



Отрицательные  
стороны  
компьютерных  
игр

## Перегрузка суставов кисти



## Психические расстройства



## Стресс

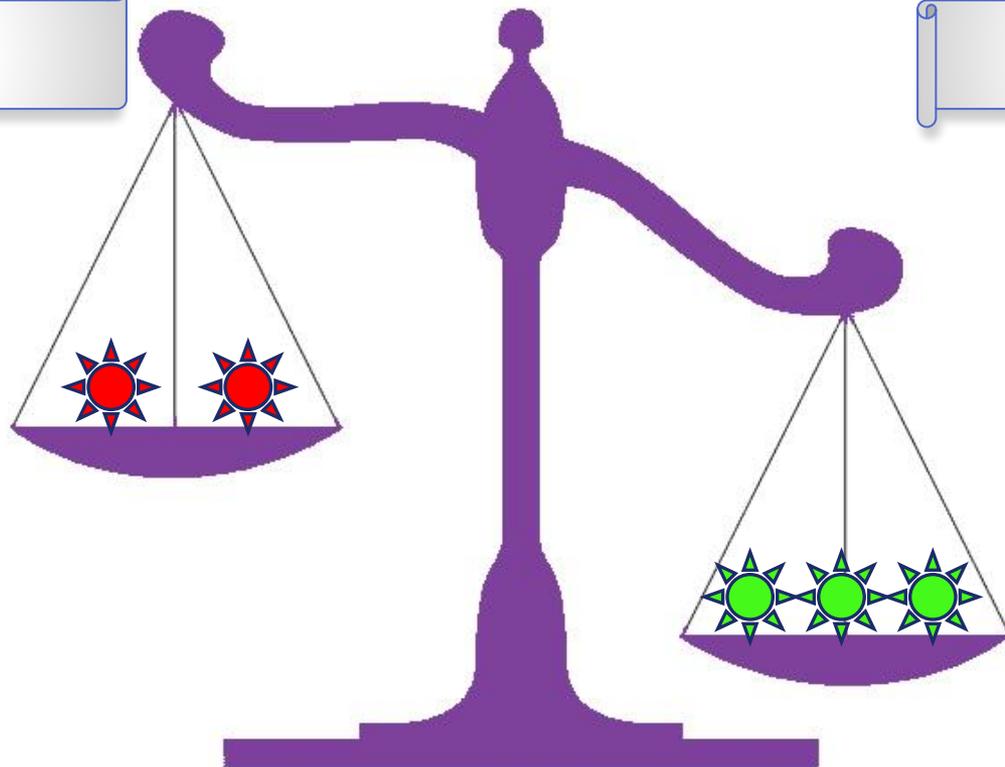


## Нежелание общаться со сверстниками в реальной жизни



# Компьютерные игры

Вред



Полезьа

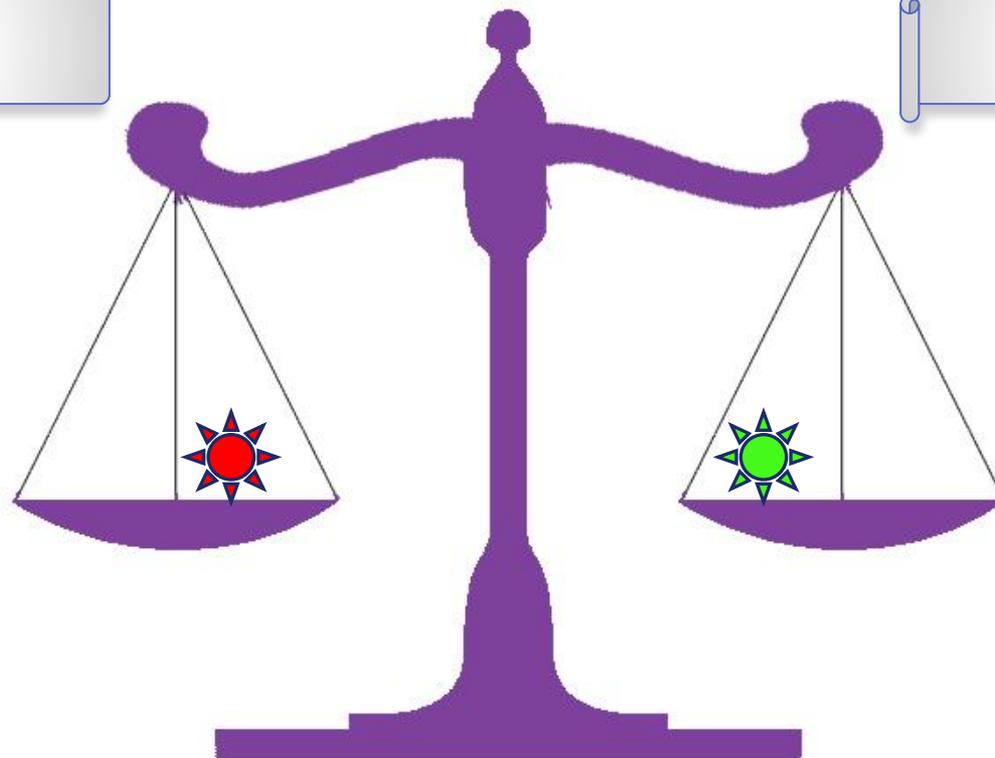
**Компьютер - центр развлечений.**

*Компьютерные игры позволяют разнообразить время отдыха.*

# Компьютерные игры

Вред

Полезьа



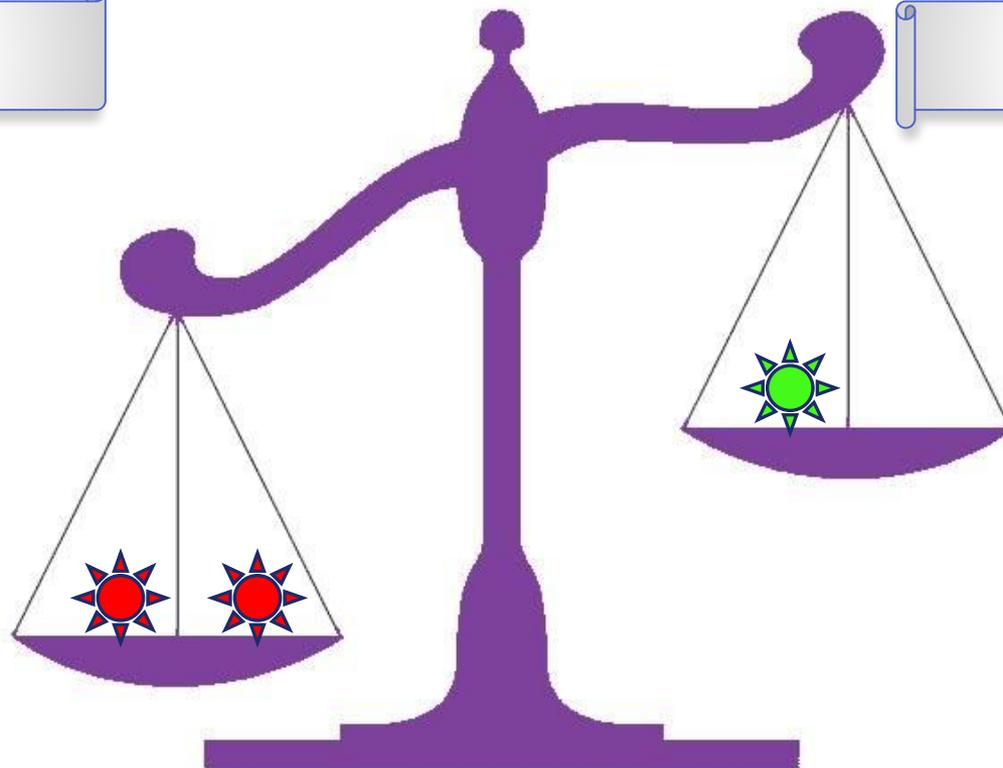
**Основной минус - это ухудшение здоровья.**

*Долгое время за компьютером приводит к болезни позвоночника и глаз. Также страдает и психическое здоровье.*

# Компьютерные игры

Вред

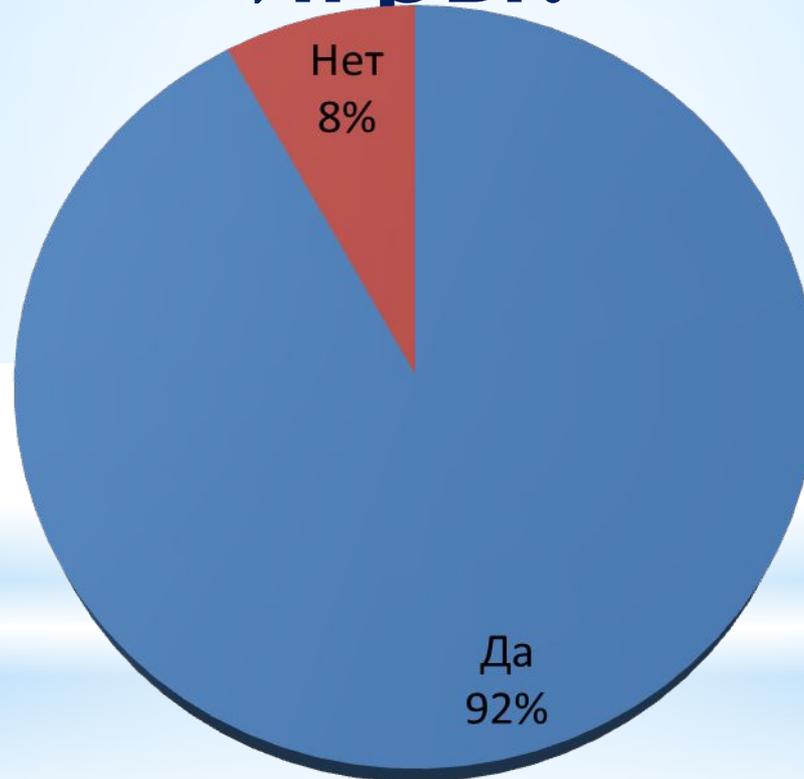
Полезьа



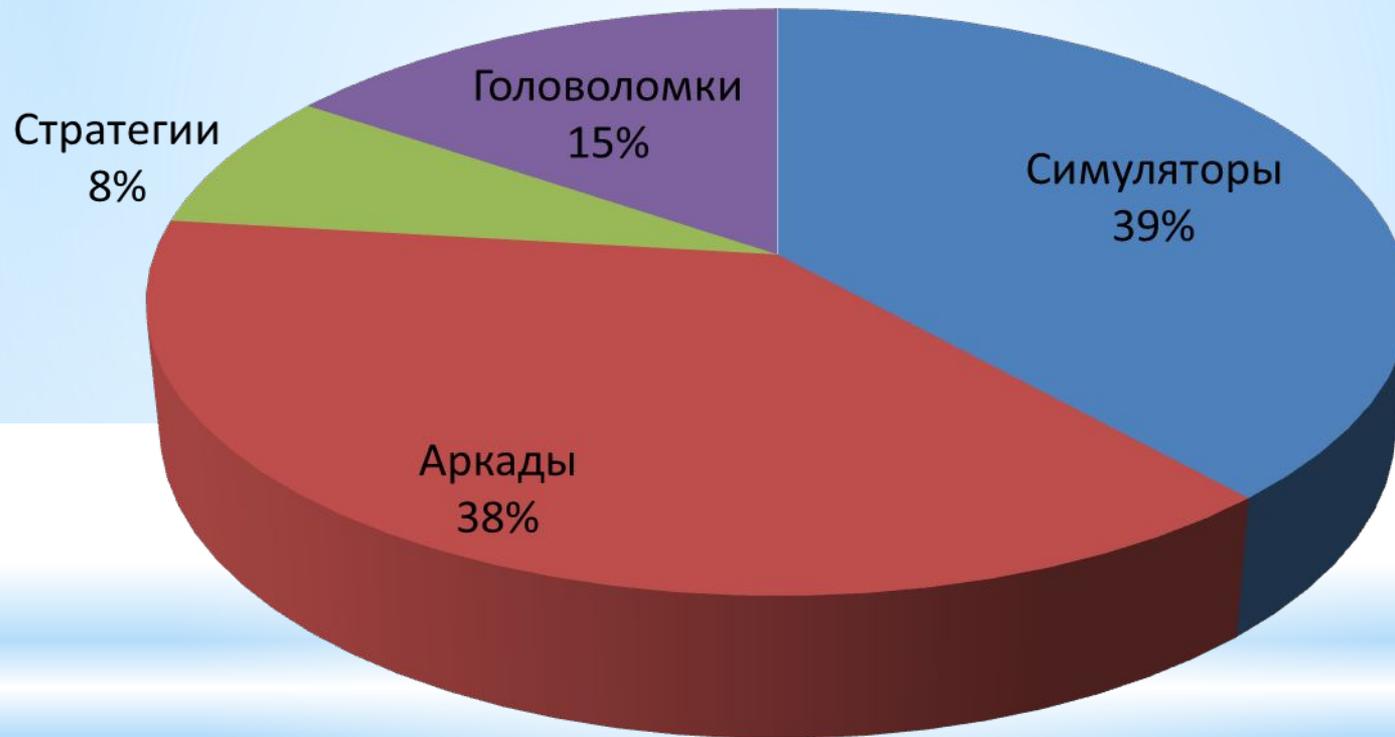
**Компьютер лишает живого общения с окружающими.**

*Компьютерная сеть постепенно затягивает человека в виртуальный мир Многие почти не выходят на улицу, проводя время у мониторов.*

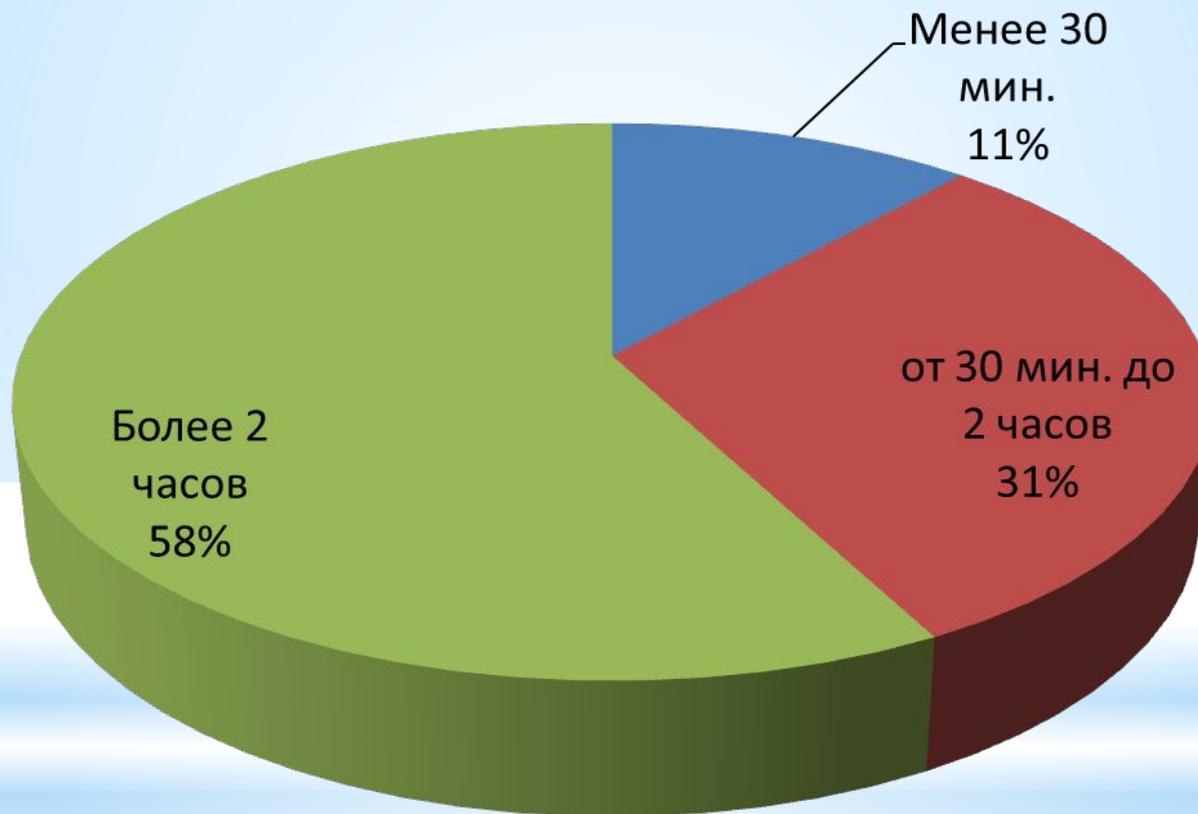
# Любишь ли играть в компьютерные игры?



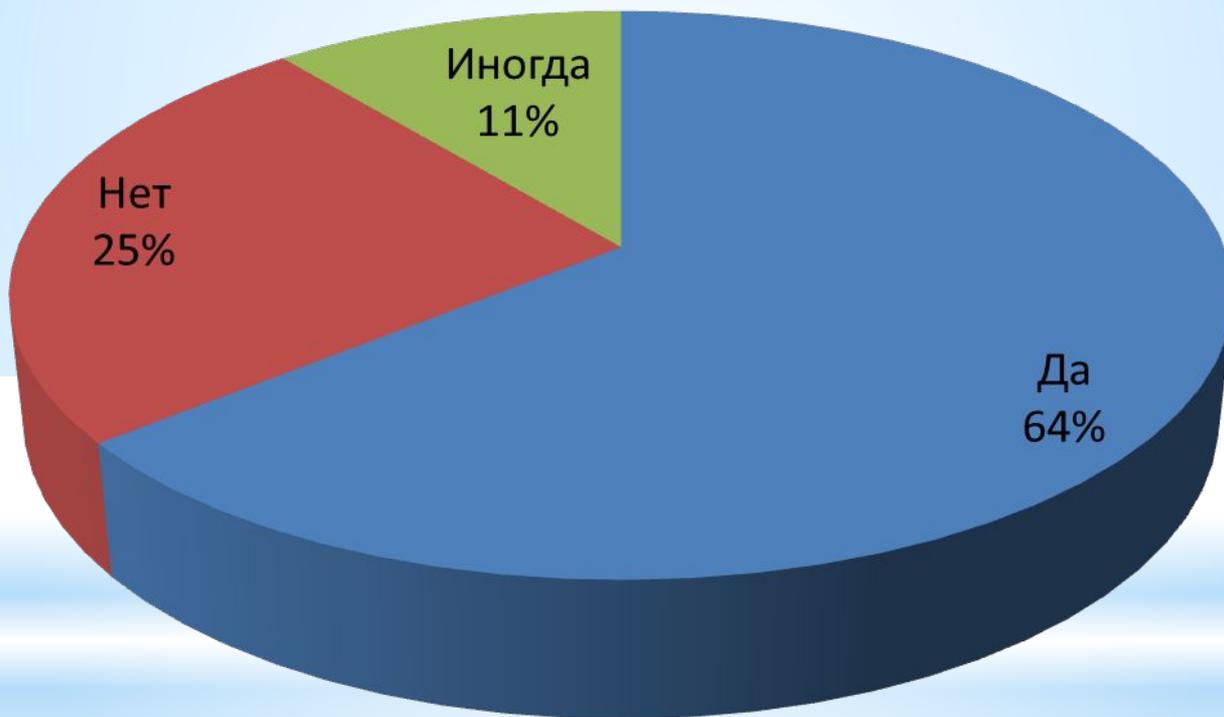
# Какие твои любимые компьютерные игры?



# Сколько времени ты тратишь на компьютерные игры (в день)?



# Возникают ли у тебя ссоры с родителями из-за компьютерных игр?



## Пользу или вред приносят компьютерные игры?



Результаты анкетирования показали, что почти все опрошенные ребята любят играть в компьютерные игры. Большинство опрошенных играют в симуляторы и аркады, меньше всего в стратегии. 58% опрошенных в день тратят на игры более 2-х, от 30 мин. до 2 часов часов 31% и только около 11% менее 30 минут в день. Немногие задумываются о вреде и пользе этих игр, как и о том, сколько времени можно играть, 31% не считают, что компьютерные игры приносят пользу.



## **Вывод:**

**Польза и вред компьютерных игр до сих пор продолжают быть предметом изучения во всем мире. В ходе исследований было доказано, что компьютерные игры все же обладают полезными свойствами: они способны помочь развитию логики, мышления, памяти, даже в определенных условиях улучшить зрение. Однако стоит помнить и о высоком риске зависимости компьютерных игр и необходимости контроля времени, проводимого за увлекательным занятием.**