

«ГФ ГБПОУ РО ШКРТЭ»

Индивидуальный проект на тему:

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ.

ВЫПОЛНИЛ: ЛАХТИН Н.Е

ГРУППА: ИБС-17.

АКТУАЛЬНОСТЬ ТЕМЫ

- Актуальность данного проекта определяется тем, что компьютерные игры используются людьми разного возраста и по-разному влияют на здоровье в зависимости от времени, места и продолжительности игр. Недостаточное знание людей о вреде и пользе компьютерных игр в настоящее время составляет большую проблему.

ПРЕДМЕТ ИССЛЕДОВАНИЯ

- Предметом исследования являются явления и факты, подтверждающие вред компьютерных игр на психическое здоровье людей.

ОБЪЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ, ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ

- Объект исследования: компьютерные игры.
- Цель исследования: изучить индустрию компьютерных игр, влияние их на человека, возникновение игровой зависимости.
- Задачи исследования: познакомиться с понятием «компьютерная игра» и изучить её классификацию, изучить литературу о компьютерных играх.

МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ:

- Наблюдение, исследования публицистических и научных источников, работа с литературой, работа со СМИ.

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ ИССЛЕДОВАНИЯ:

- 1) Изучение материала по теме исследования.
- 2) Анализ полученной информации.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

- Компьютерная игра — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.



КЛАССИФИКАЦИЯ И ЖАНРЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР:

Основные жанры компьютерных игр:

- Головоломки
- 3D-шутеры
- Аркада
- Симуляторы
- Стратегии
- Приключения
- Ролевые игры



ГОЛОВОЛОМКИ

- Головоломка - жанр компьютерных игр, целью которых является решение логических задач, требующих от игрока задействования логики, стратегии и интуиции.



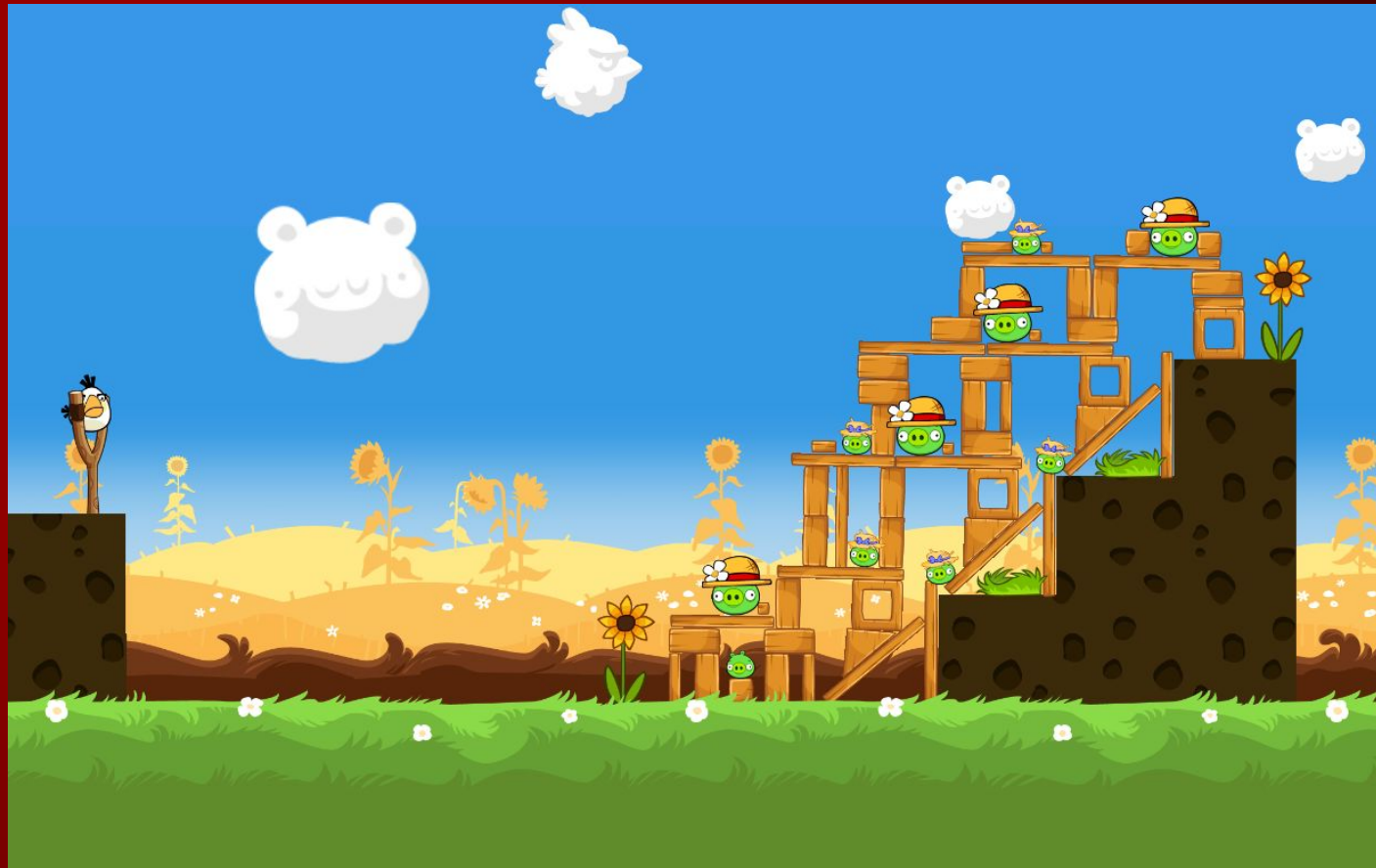
3D-ШУТЕРЫ

- 3D-шутер - в играх данного типа игрок, как правило, действуя в одиночку, должен уничтожать врагов при помощи стрелкового оружия (чаще всего огнестрельного оружия и энергетического) и оружия ближнего боя (как правило холодного) для достижения определённых целей на данном уровне..



АРКАДЫ

- Аркада— жанр компьютерных игр, характеризующийся коротким по времени, но интенсивным игровым процессом



СИМУЛЯТОРЫ

- Симулятор — игра, предоставляющие возможность симуляции у правления тем или иным процессом из реальной жизни.



СТРАТЕГИИ.

- Стратегия - жанр, в котором залогом достижения победы является планирование и стратегическое мышление. Игрок управляет не одним персонажем, а целым подразделением, предприятием или даже вселенной.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ.

- Приключение - игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач.



РОЛЕВЫЕ ИГРЫ.

- Ролевая игра — жанр компьютерных игр, основанный на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр.



ПРАКТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ

Влияние компьютера на человека



ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ЧЕЛОВЕКА.

- Уход от реального мира в виртуальный
- Игромания (зависимость от видеоигр)
- Нарушение формирования абстрактного мышления
- Ухудшение зрения и осанки
- Снижение активности
- Вспыльчивость
- Снижает потребность в чтении
- Потеря ориентации во времени

ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ЧЕЛОВЕКА.

- Улучшение памяти и внимания
- Развитие логики
- Игры учат добиваться своей цели
- Игры учат терпению и настойчивости в достижении цели
- Игры расширяют кругозор детей, знакомят его с историей, техникой, миром
- Ребенок учится концентрировать внимание
- Приобретение новых друзей
- Улучшение моторики рук

ВЫВОД:

- Нужно избегать долгого времяпрепровождения за компьютерными играми. Находить другие интересы, кроме компьютера.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

- 1. Паркин, Саймон «Самые знаменитые компьютерные игры», Издательство: Эксмо, 2015
- 2. Гунн Г.Е. Компьютер: как сохранить здоровье: Рекомендации для детей и взрослых, СПб.: Нева; М.: Олма-Пресс, 2016
- Интернет-ресурсы:
- https://ru.wikipedia.org/wiki/Классификация_компьютерных_игр
- https://ru-wiki.ru/wiki/Жанры_компьютерных_игр