

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ  
"ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ № 34«**

**СОЗДАТЕЛЬ ПРОЕКТА:**

**КУРБАНОВ РАМАЗАН**

**ГРУППА:01-1 ИСП**

**ПРЕПОДАВАТЕЛЬ: ЛЕЙЛА ГУСМАНОВНА.**

**Тема:** «Вред и польза  
компьютерных игр»

СЕГОДНЯ ПРЕДСТАВИТЬ НАШУ ЖИЗНЬ БЕЗ ИНТЕРНЕТА СЛОЖНО, НАСТОЛЬКО ПРОЧНО ОН ВОШЕЛ В НАШУ ЖИЗНЬ. МНЕ И БОЛЬШИНСТВУ МОИХ ОДНОКЛАССНИКОВ НРАВИТСЯ ИГРАТЬ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ИГРЫ НА ПЛАНШЕТЕ. НО ДОМА ОТ РОДИТЕЛЕЙ, В ШКОЛЕ ОТ УЧИТЕЛЕЙ МЫ СЛЫШИМ: ««НЕ СИДИ ДОЛГО У КОМПЬЮТЕРА, НЕ ИГРАЙТЕ В ТЕЛЕФОНЫ И ПЛАНШЕТЫ, ЭТО ВРЕДНО!». МНЕ СТАЛО ИНТЕРЕСНО, ПРАВДА ЛИ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ТАК ВРЕДНЫ?

Я СЧИТАЮ, ЧТО ВЫБРАННАЯ МНОЮ ТЕМА ВАЖНА, ТАК КАК БОЛЬШИНСТВО МОИХ ОДНОКЛАССНИКОВ ПРОВОДИТ МНОГО ВРЕМЕНИ ЗА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОЙ.



ЗДРАВСТВУЙТЕ, МЕНЯ ЗОВУТ КУРБАНОВ РАМАЗАН. Я ХОЧУ ПРЕДСТАВИТЬ  
ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКУЮ РАБОТУ «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ:  
ВРЕД И ПОЛЬЗА»



**Цель**— выяснить положительные и отрицательные стороны влияния компьютерных игр на младших школьников.

**Предмет исследования** — влияние компьютерных игр на младших школьников.

**Задачи:**

Выяснить, в какие игры играют мои одноклассники, как много времени проводят за игрой.

Выяснить, чем полезны и вредны для детей компьютерные игры.

Узнать, какие правила нужно соблюдать при игре на компьютере.

Выяснить, как выбирать игры с пользой для себя.



• **Чтобы ответить на поставленные вопросы, я собрала необходимую информацию в сети Интернет и проанализировала ее.**

**Я узнала, что игра—вид деятельности, направленный не на получение результата, а на удовольствие от самого процесса игры.**

**Различают такие компьютерные игры:**

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

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

**3. Стратегии** - игры, требующие планирования и выработки определенной стратегии для достижения некой конкретной цели, например, победы в военной операции.

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

**5. Квесты-приключенческая игра**, построена на разгадывании жизненных загадок.



**Можно сделать вывод, что компьютерные игры полезны тем, что они:**

- Развивают быстроту реакции и внимание
- Логические игры развивают мозг и память
- Развивают желание создавать, учат нестандартному подходу, воображению
- Можно научиться работать в разных программах
- Можно весело провести свободное время.

Можно сказать, что компьютер – центр развлечений.

Компьютерные игры позволяют разнообразить время отдыха.



В СЕТИ ИНТЕРНЕТ МНОГО СТАТЕЙ РАЗНЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ ПОСВЯЩЕНЫ КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ, ИЗ НИХ Я УЗНАЛА, ЧТО **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ** НЕ ТОЛЬКО ПОЛЕЗНЫ, НО И **ПРИНОСЯТ ВРЕД**. Если играть в жестокие игры, то они приводят к насилию и агрессии. Если подолгу засиживаться за компьютером, то ухудшится зрение, снижается желание общаться, могут появиться болезни суставов и позвоночника, компьютерные игры также вызывают привыкание, снижение успеваемости в школе.



В СЕТИ ИНТЕРНЕТ МНОГО СТАТЕЙ РАЗНЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ ПОСВЯЩЕНЫ КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ, ИЗ НИХ Я УЗНАЛА, ЧТО **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ** НЕ ТОЛЬКО ПОЛЕЗНЫ, НО И **ПРИНОСЯТ ВРЕД**. Если играть в жестокие игры, то они приводят к насилию и агрессии. Если подолгу засиживаться за компьютером, то ухудшится зрение, снижается желание общаться, могут появиться болезни суставов и позвоночника, компьютерные игры также вызывают привыкание, снижение успеваемости в школе.



А ТАК ЖЕ Я УЗНАЛ, КАКИЕ **ПРАВИЛА** НЕОБХОДИМО СОБЛЮДАТЬ ДЕТЯМ ПРИ ИГРЕ НА КОМПЬЮТЕРЕ:

**ВЫБИРАТЬ ИГРЫ В СООТВЕТСТВИИ С ВОЗРАСТОМ.**

К СОЖАЛЕНИЮ, В РОССИИ НЕТ СВОЕЙ УСТОЯВШЕЙСЯ СИСТЕМЫ ВОЗРАСТНОГО КАТЕГОРИРОВАНИЯ И МАРКИРОВКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, ПОЭТОМУ НИЖЕ Я ПРИВЕДУ ОБОЗНАЧЕНИЯ, КОТОРЫЕ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ДЛЯ МАРКИРОВКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ЗАРУБЕЖНЫХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ:

**1. ПРИНИМАТЬ ПРАВИЛЬНУЮ ПОЗУ ПРИ ИГРЕ: НЕ НАКЛОНЯТЬСЯ БЛИЗКО К МОНИТОРУ, НЕ ГОРБИТЬСЯ**

**2. УЧИТЫВАТЬ ВРЕМЯ ИГРЫ: НЕ БОЛЕЕ ЧАСА В ДЕНЬ, КАЖДЫЕ 15 МИНУТ ДЕЛАТЬ ПЕРЕРЫВ.**

**3. ДЕЛАТЬ ЗАРЯДКУ ДЛЯ ГЛАЗ И ГИМНАСТИКУ ДЛЯ ОПОРНО-ДВИГАТЕЛЬНОГО АППАРАТА.**

**4. ВЫБИРАТЬ РАЗВИВАЮЩИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ.**



ПРОАНАЛИЗИРОВАВ ВСЕ СОБРАННЫЕ ДАННЫЕ, Я ПРИШЛА К  
СЛЕДУЮЩИМ **ВЫВОДАМ:**

**В** СОВРЕМЕННОЙ ЖИЗНИ ЕСТЬ МЕСТО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ.

**Д**ОЛЖЕН ПРИСУТСТВОВАТЬ РАЗУМНЫЙ КОНТРОЛЬ СО СТОРОНЫ ВЗРОСЛЫХ.

**И**ГРЫ ДОЛЖНЫ СООТВЕТСТВОВАТЬ ВОЗРАСТУ.

**В**ЫБИРАТЬ ИГРЫ РАЗВИВАЮЩИЕ, ЛОГИЧЕСКИЕ, ОБУЧАЮЩИЕ,  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ.

**В**ЫПОЛНЯТЬ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОХРАНЕ ЗДОРОВЬЯ.

**Н**Е ЗАБЫВАТЬ, ЧТО В ЖИЗНИ ЕСТЬ ИНТЕРЕСНЫЕ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ЗАНЯТИЯ:

**Х**ОББИ, ЧТЕНИЕ, ПРОГУЛКИ, ОБЩЕНИЕ, ТВОРЧЕСТВО, СПОРТ.



Я думаю, что моя работа была полезной для моего класса. Мы теперь внимательнее будем выбирать игры, обращать внимание на возрастные ограничения, на жанр игры.

Использование компьютерных игр позволяет: гораздо легче и быстрее развивать память, внимание, воображение, умение находить закономерности. В то же время я узнала и о вредном воздействии таких игр. Последние исследования ученых показали, что не сам компьютер негативно воздействует на организм человека, а неправильное его расположение, несоблюдение временных ограничений, ограничений по возрасту.

Необходимо говорить с ребятами о пользе здорового образа жизни, занятий физкультурой и спортом. При соблюдении всех этих условий компьютер превратится в друга и верного помощника.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

