

***5 Городская проектная неделя***

***«Обучение. Вдохновение. Творчество»***

***Секция: РУССКАЯ ЛИТЕРАТУРА, ЗАРУБЕЖНАЯ ЛИТЕРАТУРА***

***ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР И ПОДРОСТОК В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЕ***

***Скutelьник Анастасия***

***МБОУ « Средняя общеобразовательная школа № 10» г. Канаш, 9 класс***

---

***Научный руководитель:  
Егорова Людмила Николаевна,  
учитель русского языка и  
литературы  
СОШ № 10 г. Канаш***

- 
- **Вид проекта:** междисциплинарный, исследовательский

---

  - **Методы проекта:** лингвистический анализ текста, сравнительный анализ, анкетирование;
  - **Форма представления:** мультимедийная презентация;
  - **Результаты проекта:** мультимедийная презентация, читательская конференция на «Неделе детской книги»;
  - **Срок реализации:** 1 месяц



□ **Основополагающий вопрос:** Какую опасность для подростка представляет увлечение виртуальными играми?

---

□ **Проблемный вопрос:** Как решает проблему «Виртуальный мир и подросток» современная писательница Тамара Крюкова?

## **Цели проекта:**

- Показать, чем опасен виртуальный мир для подростка и к каким последствиям может привести увлечение виртуальными играми.
- Показать картину постепенного нарушения психологии подростка, увлечённого виртуальными играми, на примере героя повести «Ловушка для героя».
- Предостеречь школьников от возможных ловушек-опасностей, связанных с увлечением виртуальным миром.

## **Дидактические задачи:**

- 1) формирование навыков самостоятельной работы с большим объёмом информации;
- 2) формирование критического мышления;
- 3) развитие познавательного интереса, творческих способностей;
- 4) выработка умений увидеть проблему, наметить пути её решения, а также устанавливать причинно-следственные связи, искать новые решения, переносить знания из разных областей для решения проблемы ;
- 5) выработка умений применять полученные знания в практической деятельности;

# Этапы проекта

- **Первый этап:** обсуждения ряда вопросов, связанных с темой проекта: чем опасны виртуальные игры и как в современной литературе освящена проблема влияния виртуальных игр на психологию подростков? Составление плана проекта. Тема проекта чрезвычайно актуальна для современного общества, особенно для его будущего, поэтому необходимо провести опрос среди школьников, как они относятся к виртуальным играм и что думают об Интернет-зависимости, правда ли, что виртуальные игры очень опасны для здоровья людей, особенно детей подросткового возраста.
- **Второй этап:** собирание материала; выявление основных понятий; систематизация собранного; выпуск публикации; создание презентации; оценка выполнения заданий.
- **Третий этап:** презентация всего проекта, защита проекта.

# Интернет разрушает мозг, как алкоголь и наркотики

---



По мнению исследователей, у тех, кто зависим от Интернета, обычно ярко выражена неспособность контролировать время, проведенное в Сети, раздражительность при невозможности войти в Интернет, чувство вины после длительных сидений он-лайн, добровольная самоизоляция от семьи и друзей, болезни глаз, увеличение веса и нарушения сна.

## **Как Артём Тарасов, обычный подросток, попадает в виртуальный мир и даже становится его героем?**



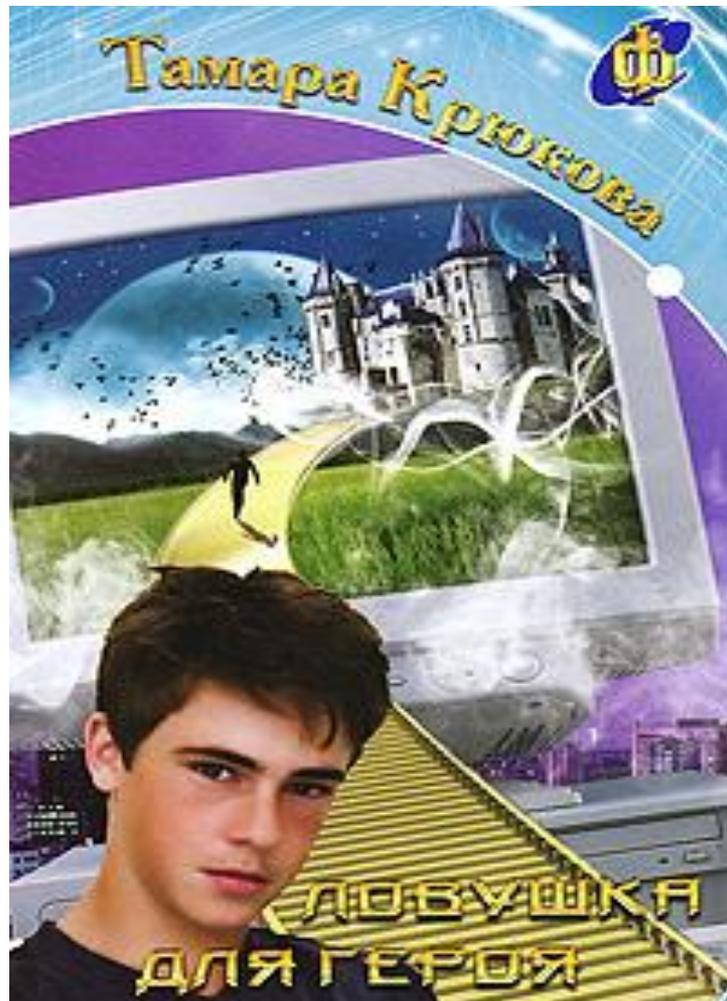
Герой повести Т. Крюковой "Ловушка для героя" Артем Тарасов случайно попадает на фирму, занимающуюся программированием виртуальных игр. Артем сам становится главным действующим лицом одной из них. Сначала необыкновенные рискованные приключения вызывают у него восторг, но скоро игра начинает влиять на события, происходящие в реальной жизни. Близким Артема грозит смертельная опасность. Чтобы предотвратить беду, Артему предстоит найти ответ на вопрос, кто ведет эту жестокую игру и почему все случилось именно с ним.

# Что представляет собой виртуальный мир?



*Виртуальная реальность - искусственная реальность, электронная реальность, компьютерная модель реальности (от лат. *virtus* - воображаемый, мнимый и лат. *virtus* - виртуальная реальность - искусственная реальность, электронная реальность, компьютерная модель реальности (от лат. *virtus* - воображаемый, мнимый и лат. *virtus* - виртуальная реальность - искусственная реальность, электронная*

# Что привело Артёма в виртуальный мир?



- Героя повести Артёма Тарасова поначалу тоже привлекает в игре «Путь героя» возможность совершать поступки, которые недопустимы в реальности: в виртуальной реальности он мог отыграть за все несчастья, что ему причиняла Вика. Фантастический мир стал его приютом и убежищем от одиночества и предательства. Здесь у него три жизни, есть волшебный меч, живая вода, и в самый опасный момент появляется кнопка с надписью «Выход».

**А теперь проследим, как, вступив в иргу, Артём постепенно меняется, как меняются его отношения с близкими, друзьями, одноклассниками, каким он становится для окружающих?**

<i>До виртуальной игры</i>	<i>С началом виртуальной игры</i>
<b>общительный, жизнерадостный</b>	<b>замкнутый, одинокий, замыкался в себе</b>
<b>верный друг</b>	<b>поссорился с другом</b>
<b>честный сын</b>	<b>начал обманывать отца и одноклассников</b>
<b>открытый, душа компании</b>	<b>обиженный и злой на всех, стал желчным и злым</b>
<b>книгочел, любит литературу, увлекается историей</b>	<b>забросил учёбу, нахватал двоек, мог забыть о повседневности и где бы его не мучили угрызения совести</b>
<b>успевает хорошо, участвует в жизни класса и школы</b>	<b>не мог сосредоточиться на задачах</b>
<b>спокойный</b>	<b>раздражителен, хмурый, невыспавшийся, болезненный, мучают кошмары</b>

## **Игра вышла из-под контроля, виртуальный мир и реальность для Артёма поменялись местами**

<b>Виртуальный мир Артёма</b>	<b>Реальный мир Артёма</b>
<b>Одинокий, беспомощный, потерянный</b>	<b>Желание выбраться из одиночества</b>
<b>Раздражительный, отчаявшийся</b>	<b>Нуждается в друге, в общении, желание поделиться с кем-нибудь</b>
<b>Компьютер – гордость, друг, радость</b>	<b>Компьютер – проклятие, враг</b>
<b>Ненависть и острая вражда к Вике</b>	<b>Не испытывает ненависти и вражды к Вике</b>
<b>Схватка со своим двойником</b>	<b>Борьба с самим собой</b>

# Результаты исследования



- **Посещение Интернета и виртуальные игры надо дозировать и прислушаться к советам врачей: для избавления от интернет-зависимости они советуют установить максимальное количество часов, которые вы разрешаете себе проводить в Интернете, не выходить в сеть по утрам, чаще посещать книжные магазины и читать бумажные газеты, использовать сеть только как источник информации, необходимой для работы или учебы.**