

Аттестационная работа

Слушателя курсов повышения квалификации по программе:
«Проектная и исследовательская деятельность как способ
формирования метапредметных результатов обучения в
условиях реализации ФГОС»

Чухаркиной Анны Сергеевны

Фамилия, имя, отчество

ГБОУ Школа №978

Образовательное учреждение, район

**На тему:
«Вселенная компьютерных игр. Играть или не
играть?»**

Образовательные цели:

- **Обучения:** Изучение рынка игровой индустрии, и влияние компьютерных игр на психику детей и подростков
- **Развития:** Развитие навыков самостоятельной работы с большим объемом информации, формирование проблемы и способы ее решения
- **Воспитания:** Формировать самооценку, критическое решение.

Проблемная ситуация проекта

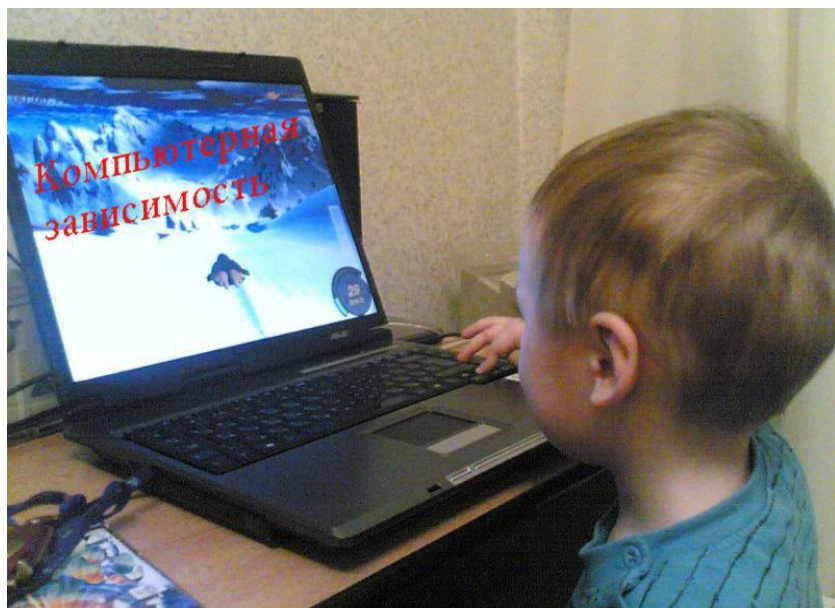
- Чрезмерное увлечения компьютерными играми, приводит к тому что киберпространство становится для ребенка реальностью жизни. Особенно ярко это проявляется, когда ребенок переживает социально неудачные контакты и погружается в игровой мир, где чувствует себя хозяином положения. Именно в этом призрачном мире ощущение или предчувствие победы повышает самоуважение, компенсирует заниженную самооценку и формирует поведение, когда единственным смыслом жизни становится удовольствие от игровых сеансов. Таким образом, вырабатывается « **компьютерная или игровая зависимость** ».

Проблема:

- **Зависимость детей и подростков от компьютерных игр**



- **Цель: Изучить индустрию компьютерных игр, влияние их на человека, возникновение игровой зависимости.**



Задачи:

- **1. Изучить литературу о компьютерных играх;**
- **2. Провести исследования среди учеников школы об увлечении компьютерными играми;**
- **3. Обработка полученных данных;**
- **4. Дать рекомендации ученикам и родителям, чтобы их увлечение играми не принесло вред .**

Вселенная компьютерных игр

- Компьютерные игры
- Классификация компьютерных игр
- Онлайн игры
- Плюсы и минусы компьютерных игр
- Компьютерная зависимость
- Игровая индустрия
- Исследования
- Выводы

Компьютерные игры

- С недавних пор это словосочетание компьютерные игры прочно вошло в нашу жизнь. Каждый, кто имеет компьютер наверняка смог почувствовать их притягательность. Игра заложена в самую природу человека с древнейших времен - выследить зверя, заманить его в ловушку - это тоже своего рода игра. Теперь мы лишены этого в жизни, а инстинкты остались и они находят свой выход в компьютерных играх.
- Компьютерные игры так прочно вошли в нашу жизнь, что невозможно представить персональный компьютер, на котором не было бы хоть одной из них.

Классификация компьютерных игр

- **I. Ролевые компьютерные игры.**
 - 1. Игры с видом "из глаз" "своего" компьютерного героя.
 - 2. Игры с видом извне на "своего" компьютерного героя.
 - 3. Руководительские игры.
- **II. Не ролевые компьютерные игры.**
 - 1. Аркады.
 - 2. Головоломки.
 - 3. Игры на быстроту реакции.
 - 4. Традиционно азартные игры.

Онлайн игры.

- Поначалу в компьютерные игры можно было играть один на один с компьютером, но с развитием сетевых технологий и появлением всемирной сети Интернет все больший интерес стали вызывать многопользовательские online игры. Игра в сети позволяет собирать как небольшие команды, так сотни и даже тысячи игроков в одном игровом пространстве.
- Возможность интересно провести время и найти новых знакомых привлекает миллионы людей по всему миру. Дополнительный стимул дает проведение разнообразных чемпионатов по он-лайн играм в масштабах отдельных стран и даже всего мира.

Плюсы и минусы компьютерных игр.

- **Отрицательные стороны:**
- **Подмена реального мира виртуальным, проживание чужой жизни**
- **Формирование агрессивного поведения, возвеличивание войн и насилия**
- **Уход от среды, сокращение круга социальных контактов**
- **Дезадаптация в семье, оскудение эмоциональной сферы**
- **Нагрузка на позвоночник, руки, кисти, потеря зрения, нарушение нервной системы, нарушение сна**
- **Утеря смысла жизни и нормальных человеческих ценностей**

• **Психическое расстройство**

Плюсы и минусы компьютерных игр.

- **Положительные стороны:**
- **Чудная графика, качественная анимация**
- **Возможность обучения, познания мира во время игры**
- **Новая информация**
- **Удовольствие, развлечение, новые эмоции**
- **Повышается эффективность обучения (логическое мышление, реакция, глазомер, координация движений)**
- **Формируются умения чем- то управлять, пользоваться компьютером**
- **Повод для общения с друзьями и новых знакомств**
- **Самореализация, стремление быть лидером и побеждать**

Компьютерная зависимость

- Чрезмерное увлечения компьютерными играми, приводит к тому что киберпространство становится для ребенка реальностью жизни. Особенно ярко это проявляется, когда ребенок переживает социально неудачные контакты и погружается в игровой мир, где чувствует себя хозяином положения. Именно в этом призрачном мире ощущение или предчувствие победы повышает самоуважение, компенсирует заниженную самооценку и формирует поведение, когда единственным смыслом жизни становится удовольствие от игровых сеансов. Таким образом, вырабатывается « **компьютерная или игровая зависимость** ».
- Такую болезнь можно охарактеризовать как избыточное увлечение компьютерными играми ради ухода от реальности, что приводит к качественным изменениям личности – деформируются социальные, профессиональные, материальные и семейные ценности человека.

Игровая индустрия

- **Если бы не игры, персональный компьютер никогда не стал бы таким, каким он является сегодня.**
- **И действительно,**
- Звуковая карта
- Колонки
- Мощные видеокарты с трехмерной графикой
- Устройства «виртуальной реальности»...
- **Все это обязано своим появлением на рынке именно игровой индустрии.**
- Компьютерная индустрия никогда не смогла бы так развиться за каких-нибудь два десятилетия, если бы ее не подстегивали производители компьютерных игр, предъявляющие все более высокие требования к производительности и оснащению компьютера. Как известно, нет лучшего способа заставить человека обновить свой компьютер, как выпустить на рынок новую, особо требовательную игру. Лично я не знаю ни одного случая, когда человек покупал бы новый компьютер из-за желания установить новую версию текстового редактора. А вот для новой игры — сколько угодно.

Способ решения проблемы:

- **Результаты исследования по теме: «Игромания и компьютерная зависимость»**
- **В мониторинге принимало участие**
- **30 человек –**
- **учащиеся 8- 9 классов**
- **ГБОУ «Школа № 978»**



Выполнение теста

- **ТЕСТ НА КИБЕРАДДИКЦИЮ (компьютерную зависимость)**
- ***Ответьте, пожалуйста на каждый вопрос, выбрав один из альтернативных ответов: «Да», «Нет».***
- **1. Вы играете в игры ежедневно.**
- **2. После начала игры вы теряете чувство времени.**
- **3. Вы не хотите оставлять игру незавершенной.**
- **4. Вы едите за монитором.**
- **5. Вы не признаете, что слишком много времени уделяете компьютеру.**
- **6. Окружающие упрекают вас в том, что вы слишком долго сидите за монитором.**
- **7. Вы не прекращаете игру при достижении какого-либо уровня сложности, и играете дальше.**
- **8. Вы гордитесь результатами, достигнутыми в игре, рассказываете о них кому-либо.**
- **9. Вы играете вместо того что бы делать домашнее задание.**
- **10. Как только родственники уходят из дома, вы с чувством облегчения начинаете играть!**

Результаты теста

- Если вы положительно отвечаете на 5 вопросов из 10, то можете быть уверены — что вы попали в зависимость от компьютерных игр.



На основании обработки данных можно говорить о следующих результатах:

- **Актуальность**

- Более 50 % школьников осознают актуальность проблемы игровой зависимости в нашем обществе, 28 % не видят под игроманией проблемы, 16 % не дали определенный ответ на этот вопрос.

- **Игромания – это болезнь?**

- 90 % считают игроманию – болезнью. 10 % – нет.

- **Зависимость**

- 79 % опрошенных уверены, что проблема игромании не коснется их лично. При этом 89% школьников считают, что люди, злоупотребляющие компьютером и азартными играми, не осознают, что зависят от них.

- **Борьба с зависимостью**

- 64 % школьников не уверены, что только с помощью волевого усилия можно справиться с игровой зависимостью. 16 % уверены, что победить игровую зависимость с помощью волевого усилия невозможно. В целом считают, что для борьбы с игровой зависимостью достаточно волевого усилия.

- **Время**

- 42 % опрошенных не хотят проводить большее количество времени за компьютерными играми, однако 58 % регулярно используют игры для развлечения и общения.

«Нужны ли компьютерные игры?» Да! Нужны! Но они могут быть как полезными, так и вредными.

- **За**

- **Игры развивают мышление, внимание, реакцию, логику.**
- **Расширяют кругозор, делают увлекательным досуг.**
- **При травмах кисти руки врачи советуют играть в компьютерные игры для восстановления деятельности конечности.**

«Нужны ли компьютерные игры?» Да! Нужны! Но они могут быть как полезными, так и вредными.

- **Против**

- **Существует опасность развития зависимости от игр – «Игромании».**
- **Развитие агрессивности, снижение внимания, интереса к окружающей жизни, уход в себя.**
- **При несоблюдении санитарно-гигиенических норм:**
- **снижение зрения, нарушение осанки.**

Вывод

- Нужно избегать долгого времяпрепровождения за компьютерными играми. Находить другие интересы, кроме компьютера. Больше общаться со сверстниками, заниматься спортом



Чтобы не стать компьютерным рабом, соблюдайте три простых правила:

- **1.** Обязательно занимайтесь каким-нибудь активным видом спорта.
- **2.** Играйте по принципу « **Поиграл и хватит** » – не больше **одного часа** в день. Без тормозов даже на машине далеко не уедешь.
- **3.** Всегда помните мудрость: « **Всё мне позволено, но не всё полезно** ». Конфету из мусорного ведра тоже можно достать – но станете ли вы её есть?

Результаты моего

исследования.

- Я выбрал эту тему потому, что меня заинтересовало, как же воздействуют компьютерные игры на человека, в какие игры можно играть, а в какие нельзя и почему?
- Я считаю, что выбранная мною тема важна, так как большинство школьников проводит много времени за компьютером, он является неотъемлемой частью их жизни и не все из них знают, какие правила надо соблюдать, чтоб сохранить своё здоровье.
- Результаты моего исследования показали, что нельзя сказать, что компьютерные игры – это плохо, и надо совсем отказаться от них. Как нельзя сказать, что хорошо, и можно играть сколько хочется и в любые игры. Влияние компьютерных игр на детей неоднозначно. Кто-то развивает логическое мышление, кто-то забывает про окружающий реальный мир. Здесь нужно придерживаться главного принципа – не навреди. Компьютер, как и всё, что окружает нас, может быть и

РЕКОМЕНДАЦИИ

- **Компьютер — не игрушка, а инструмент для полезной деятельности и служить должен на благо, а не во вред человеку.**

