

# Аттестационная работа

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

Гелемеева Елена Александровна  
*МБОУ «Кантемировский лицей» ,  
Кантемировского муниципального района  
Воронежской области*

**На тему:  
Компьютерные игры:  
вред или польза?**

# Как не попасть в плен компьютера

*или урок безопасности игры на компьютере*



Проект «Компьютерные игры: польза или вред»  
Автор: 5б класс, МБОУ «Кантемировский лицей»

# Сегодня без компьютера невозможно представить себе жизнь

- Влечение людей к компьютерным играм объясняется тем, что они позволяют отдохнуть, развлечься
- Существует много полезных обучающих и развивающих игр, которые помогают освоить работу с компьютером, или, например, изучить иностранный язык



# Сила азарта



Но нередко при попытке родителей «оторвать»  
своего ребенка от игры все завершается  
**скандалом и истерикой**

# Сила азарта



Такова сила азарта, ведь азартная игра может продолжаться бесконечно долго:  
проиграв, хочется выиграть, а, выиграв –  
закрепить успех...

# В видеоигры играет большинство школьников

- Мы провели исследование и опросили 136 учеников младших классов нашей школы
- Почти 60 процентов из них ответили, что они любят играть в компьютерные игры

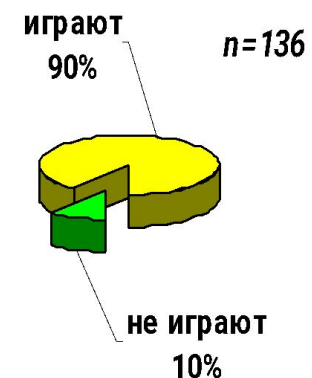


# Не нравится играть, но почему-то играю...

- Несмотря на то, что одна треть детей ответила, что не очень любит играть, результаты дальнейшего анализа показали, что они все равно играют!!!
- Из 136 опрошенных вообще не играют в компьютерные игры лишь 13 человек:
  - 11 ребят -потому что родители запрещают,
  - 2 человека -из-за нехватки времени.

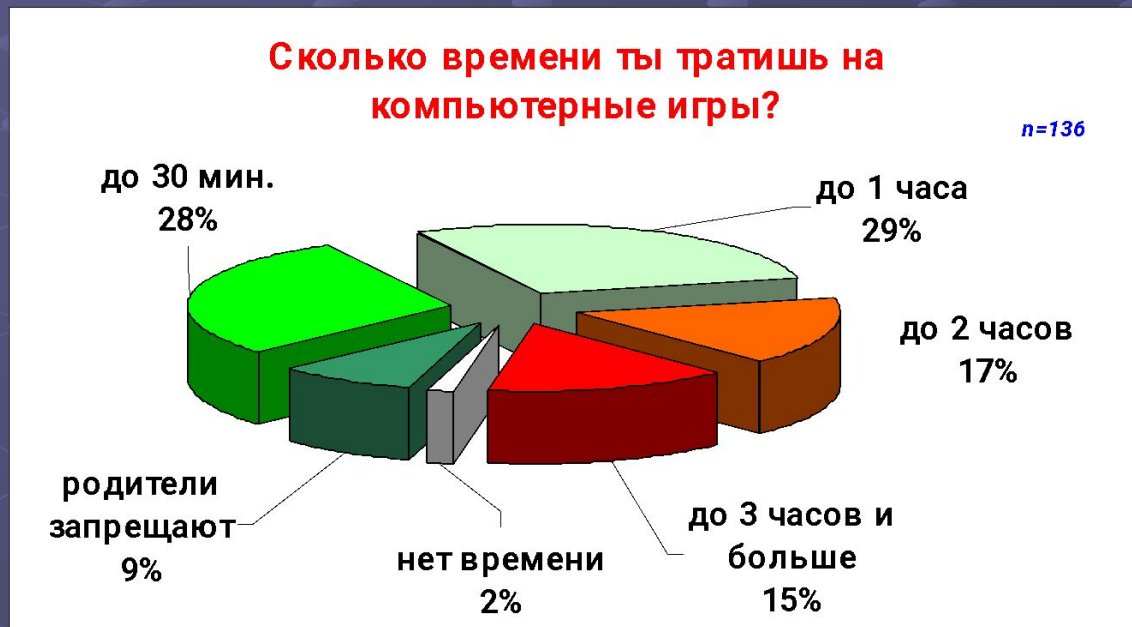


## Сколько школьников играет в компьютерные игры



# Сколько времени мы дарим компьютерным играм?

- Несмотря на то, что 40 % детей вроде не очень любят играть в компьютерные игры, они тратят на них немалое количество времени.



- Более того, 32% детей посвящают играм более двух и даже трех часов в день!!!



# Может нас кто-то заставляет играть?!



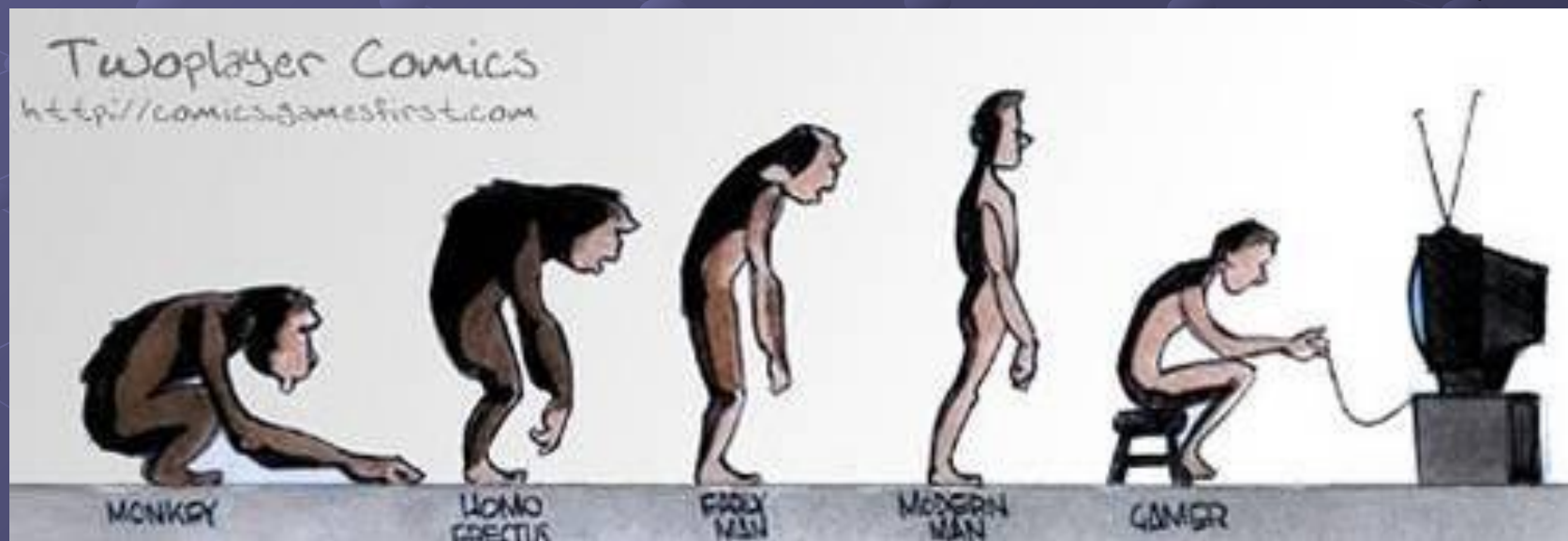
# Мы - добровольные рабы...

- К счастью, нас никто не принуждает играть!
- Мы добровольно приковываем себя к компьютеру, забывая обо всем на свете.
- Увлеченные захватывающими сражениями, мы целыми сутками живем в игре, оставляя в нашем мире лишь сгорбленное, хилое тело.



# Добровольное рабство

С развитием компьютерных технологий постоянно растет количество людей, которых в народе называют «компьютерными фанатами», игроманами или «гэймерами» (от английского "game" - игра).



# Добровольное рабство

- Их интересует только одно – игра.
- Все остальное они делают наспех, второпях, лишь бы поскорее удовлетворить свое бесконечное желание играть, играть, и еще раз играть.
- Так жертвы игровой зависимости уходят в виртуальные миры, откуда возвращаются лишь единицы.



# Игры заразны?

- Страсть к компьютерным играм чем-то напоминает заразную детскую инфекцию, которая подкрадывается незаметно, но поражает быстро и тяжело.
- Многие ученые и социологи утверждают, что компьютерные игры вызывают у человека зависимость.
- **Детские психиатры и психологи считают, что основными болезнями детей в XXI веке будут болезни от телевидения и компьютеров.**



# ДА! Игра - это зависимость!

- У детей - игроманов наблюдаются **психические и эмоциональные нарушения:**



- Слабеет память
- Они хуже соображают на уроках в школе
- Становятся возбудимыми, обидчивыми и раздражительными
- Многие игры вызывают страхи, из-за которых возникает бессонница и ночные кошмары

# Игра - это зависимость!



- Ухудшаются отношения с родителями, друзьями, появляются трудности в общении
- Человек словно отгораживается стеной от всего мира
- Как правило, игроман скрывает от родных, сколько времени он проводит за играми

# Все счастье в компьютере?

Дети попадают в психологическую зависимость:

Включаешь компьютер – и, кажется, что проходят тоска и уныние, а если он вдруг сломается – наступает непривычная, пугающая тишина.

И тогда выясняется, что все члены семьи разобщены, часто не о чем поговорить, нет желания общаться друг с другом.





# Безрадостная реальность

- Эмоции игромана становятся скудными, он не способен от души ни порадоваться, ни погоревать
- Он перестает замечать даже красоты природы за окном, и красивое уже не восхищает
- Но его завораживают безграничные возможности компьютерной графики, когда можно увидеть на экране дивные, фантастические пейзажи, не существующие в действительности



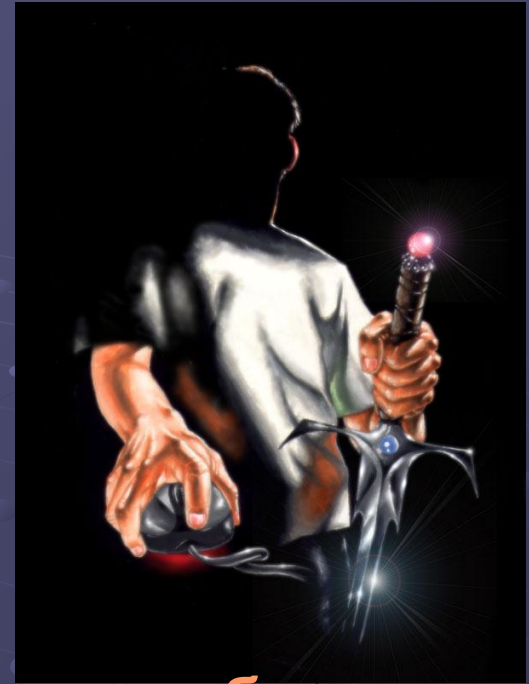
# Виртуальный преступник

- Происходит привыкание к насилию, поскольку игры учат жить по законам мира, где «побеждает» сильнейший, хитрейший, безжалостнейший
- В игре человек делает такое, что никогда бы себе не позволил, а если бы и сделал, то в реальной жизни его посчитали бы преступником
- Агрессивное поведение начинает казаться нормальным способом решения проблем
- Человек становится бесчувственным и неспособным сопереживать чужой боли



# Бегство в мир грёз

- Игрок стремится уйти в виртуальный мир, чтобы спрятаться от проблем в реальной жизни
- Там он может быть кем угодно - суперменом, азартным игроком или киллером.
- Там не надо ограничивать себя, наружу могут быть выпущены любые желания, в том числе разрушительные:
- в ответ на раздражение можно просто убить, а чтобы ожить самому после очередной «смерти», достаточно лишь перезагрузить игру.



# В мире грез нет поражений...

- Люди настолько вживаются в компьютерную игру, что им «там» становится гораздо интереснее, чем в реальной жизни
- Там поставлены вполне конкретные задачи, но если ты их не выполнил – это не грозит тебе какими-либо потерями, плохими оценками или недовольством родителей
- Любая ошибка может быть исправлена путем многократного повторного прохождения того или иного момента игры.



# Бегство от реальности

- Задумайтесь над фразой одного из игроманов: «Когда я встаю из-за компьютера и выхожу на улицу, мне не хватает оружия, которое есть у меня в игре. Без него я чувствую себя беззащитным, поэтому стараюсь побыстрее прийти домой и снова сесть играть»
- Так постоянный уход от реальности еще больше усиливает это стремление, и появляется устойчивая потребность бегства от реальности



# Если не сказать «СТОП!»...

Это похоже на формирование  
наркотической зависимости:

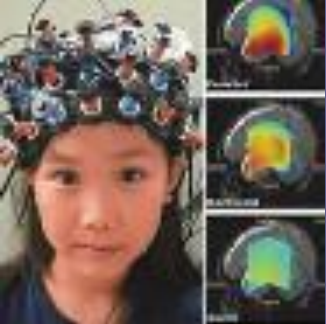
- с каждой принятой дозой сила зависимости увеличивается
- с каждым часом игры зависимость от нее усиливается
- вскоре для человека становится невозможным обходиться без компьютерной игры



# Живем и чувствуем за другого?

- Чувства виртуальных героев переживаются как свои собственные.
- В кровь игрока выбрасывается адреналин, который не сгорает (как у спортсмена), а из-за неподвижности игрока начинает разрушать нервную систему, вызывая непоправимые изменения в работе мозга





# Страдает развитие мозга

- Доказано, что у детей - игроманов деградируют **лобные доли мозга**, отвечающие за контроль над поведением, памятью и воображением
- А те дети, которые занимаются старой доброй арифметикой и решают традиционные математические задачи, свои лобные доли развивают!
- Дети, чрезмерно увлекающиеся компьютерными играми, теряют способность контролировать свое поведение





# Повышение агрессивности и раздражительности



- Когда мы проанализировали, как влияет продолжительность игр на психику, то обнаружили, что **чем дольше ребенок играет в компьютерные игры, тем выше у него уровень агрессивности и раздражительности!** (оценка проводилась учителями классов до 10-тибальной шкале)

# Ухудшается здоровье

- Снижается острота зрения, появляется резь в глазах
- Беспокоят головные боли
- Человек быстро устает
- Истощается нервная система
- **Страдает иммунитет, поэтому ребенок часто и долго болеет**



# Знаете ли вы...?

- Чем увлечённей играет геймер, тем меньше он реагирует на внешние раздражители
- Необходимость есть, спать, ходить в туалет подменяются нуждой убийства виртуальных монстров, а **разум человека перестает слышать естественные сигналы организма**



# Знаете ли вы... что страсть к играм приводит к смерти?

Чаще всего игроки умирают от кровоизлияния в мозг, или от остановки сердца

- Так, например, в интернет – кафе умерли 2 тайца, проиграв целую ночь в «*Counter-Strike*» и «*Diablo II*»
- С компьютерными играми связано огромное количество самоубийств:
  - В 2001 году Россию потрясло самоубийство шести школьников, увлекшихся игрой "Последняя Фантазия"



# Знаете ли вы... что страсть к играм приводит к смерти?

- Когда в США прокатилась волна расстрелов школьниками своих одноклассников, следователи вскрыли домашние компьютеры малолетних преступников. У всех обнаружили такие экшн-игры, как **DOOM, Quake, Resident Evil, Redneck Rampage**
- В Тюмени в 2001 г. подросток убил своих родителей за то, что они запрещали ему играть в компьютерные игры
- Впечатленный компьютерными стрелялками 19-летний немецкий юноша застрелил 16 человек. Шокированные этим событием власти Германии приняли решение создать список компьютерных игр, запрещенных к продаже на территории ФРГ



# Смерть ради игры

- В октябре 2005 года ушла из жизни китайская девочка, известная в мире игры World of Warcraft под ником Snowly. Она не отрывалась от игры несколько суток подряд, что окончилось её смертью
- За несколько дней до своей смерти она сказала, что готовится к особенно важной миссии и поэтому почти не спит и чувствует себя очень усталой. Друзья Snowly говорят, что она была ключевым звеном клана, поскольку имела круглосуточный выход в интернет. Другими словами, **девочка в каком-то смысле умерла ради своих виртуальных товарищей.**
- В онлайне прошли широчайшие похороны Snowly



# «Ты либо умрешь, либо сойдешь с ума, либо выкарабкаешься»...

- "Это было похоже на любую другую зависимость, - рассказала журналистам Элизабет, мать одного погибшего игромана, - Ты либо умрешь, либо сойдешь с ума, либо выкарабкаешься. Мой сын умер."
- После смерти сына она создала программу по лечению игровой зависимости, которая в настоящий момент не справляется с потоком клиентов.



# Игроманы среди нас?

- Мы решили исследовать склонность к формированию зависимости от компьютерных игр среди 133 школьников начальных классов и провели тест
- Он показал, что к такой болезни предрасположены почти 60% опрошенных...
- А ведь это повод задуматься!



**И тогда мы решили исследовать – во что мы играем, но чуть не запутались... Игр было целое море!**



# В исследовании ребята упомянули 127 игр!!!



Мы распределили все игры на три условных класса  
по их относительной полезности,  
а также влиянию на психику и здоровье человека

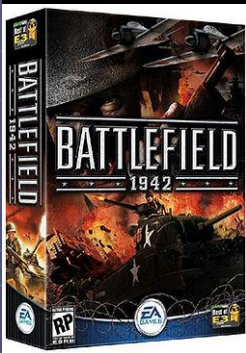
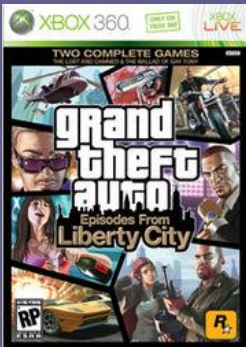
 опасная игра

 нейтральная игра

 условно-полезная игра

# Виды компьютерных игр

- **Ролевые игры (RPG)** - это игры, в которых играющий принимает на себя роль конкретного или воображаемого компьютерного героя. **Психологическая зависимость от них является самой мощной по степени своего влияния на личность играющего.** Примеры: серии [Wizardry](#) Wizardry, [Ultima](#) Wizardry, Ultima, [Fallout](#) Wizardry, Ultima, Fallout, [Gothic](#) Wizardry, Ultima, Fallout, Gothic, [Baldur's Gate](#) Wizardry, Ultima, Fallout, Gothic, Baldur's Gate, [Might and Magic](#).
- **Экшн-игры: Стрелялки (шутеры)** - Участник должен бить, стрелять и убивать, за что и получает вознаграждение. В большинстве стран юридически установлены возрастные ограничения на производство и продажу таких игр. Примеры: [Wolfenstein 3D](#) Wolfenstein 3D, [Call of Duty](#) Wolfenstein 3D, Call of Duty, [Hitman](#) Wolfenstein 3D, Call of Duty, Hitman, [Splinter](#)



опасная игра

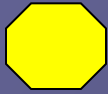


нейтральная игра



условно-полезная игра

# Виды компьютерных игр



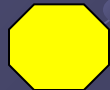
**Приключения (бродилки, квесты)** - герой игры попадает в какую-то сложную ситуацию или получает какое-то задание, ему предстоит приключение. Его задача – разгадывать тайны, головоломки, сопутствующие приключению. При грамотном подходе они могут пробудить интерес к истории, дают возможность почувствовать себя участником давних событий.

**Отрицательным моментом таких игр можно назвать возникающую иллюзию всевластия и опасность ухода от реальности в виртуальный мир.**

Последние версии многих квестов уже относятся к **опасным играм**, поскольку содержат элементы агрессии и насилия - Alone in the Dark, Resident Evil, Silent Hill



опасная игра



нейтральная игра

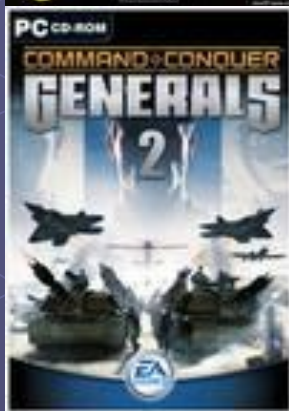
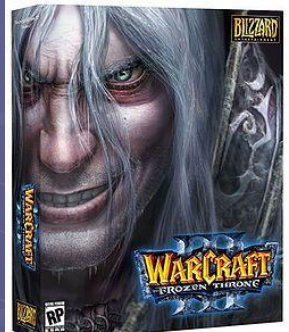


условно-полезная игра

# Виды компьютерных игр



**Стратегии** - игры, требующие выработки стратегии для победы, например, в военной операции. В зависимости от разновидности симулятора игрок управляет целым подразделением, предприятием или даже вселенной.



В экономических симуляторах игроку предоставляется возможность управлять экономическими системами, например, городом (SimCity), государством (Tropico), фермой (SimFarm), транспортной фирмой (Railroad Tycoon). Игрок прокладывает дороги, строит зернохранилища, библиотеки, определяет денежные доходы и расходы, устанавливает дипломатические отношения с соседями

**Наиболее популярные серии стратегий в реальном времени – относятся к опасным играм:**

**Warcraft** **Наиболее популярные серии стратегий в реальном времени – относятся к опасным играм:**

 опасная игра  нейтральная игра  условно полезная игра

# Виды компьютерных игр



**Аркады** - игры с нарочито примитивным игровым процессом

К ним относятся все проекты жанров «файтинг»  
к ним относятся все проекты жанров «файтинг» (рукопашный бой), в которых есть элемент жестокости, часть игр жанра «гонки»  
к ним относятся все проекты жанров «файтинг» (рукопашный бой), в которых есть элемент жестокости, часть игр жанра «гонки» (racing), часть игр жанра «шутер» (shooter).

К ним никогда не относятся платформеры, ролевые игры, симуляторы (кроме т. н. «танцевальных симуляторов»), стратегии.

**Mortal Kombat (смертельная битва)** — популярная серия файтингов. Начинаясь как серия игр для аркадных игровых автоматов.

Включена в список 10 самых вредных игр



 опасная игра

 нейтральная игра

 условно-полезная игра

# Виды компьютерных игр



**Симуляторы** - имитируют управление

транспортным средством или аппаратом, абсолютно точно воспроизводят его внутреннее устройство; с их помощью тренируются пилоты, космонавты, машинисты высокоскоростных поездов.

**Спортивные симуляторы (Sport)** – имитируют спортивные игры, например футбол.

**Need for Speed (NFS)** – имитирует гонки на всевозможных трассах



 опасная игра

 нейтральная игра

 условно-полезная игра

# Виды компьютерных игр

**Развивающие игры** прекрасно нарисованы, веселые и добрые, несут в себе много интересного, умного, забавного.

Такие компьютерные игры развивают у ребенка быстроту реакции, мелкую моторику рук, память, внимание, логическое мышление, зрительно-моторную координацию.

Но любая полезная игра также может привести к зависимости, если ребенок «висит» в ней целыми днями, поэтому мы относим эти игры к условно - полезным



 опасная игра

 нейтральная игра

 условно-полезная игра

# Списки самых вредных игр

Американский прокурор Ким Уорси составила список десяти самых вредных для детей игр:

- **Grand Theft Auto (GTA)** - разрешает игроку совершать преступления и даже поощряет его за них.
- **Manhunt** - главный герой – маньяк, который должен любыми способами убивать всех людей, встречающихся ему по пути.
- **Scarface** - позволяет продавать и покупать наркотики, а также убивать сотни людей.
- **50 Cent: Bulletproof** - известный певец 50 Cent путешествует по самым значным местам Нью-Йорка, участвует в разборках наркоторговцев и нелегальном бизнесе.
- **300: The Video Game** - гладиаторы отсекают противникам конечности и буквально заливают экран кровью.
- **The Godfather** - в начале игры на глазах ребенка убивают его отца.
- **Killer-7** - один из самых жестоких и безумных проектов.
- **Resident Evil 4** - массовые убийства — к финалу приключений число жертв вырастает до девяти сотен.
- **God of War** - целое море изощренного насилия.
- **Hitman: Blood Money** - игра фактически "рекламирует" убийства, совершаемые с особой жестокостью.





# Списки самых жестоких и опасных игр

В другом европейском отчете перечислены десять самых жестоких компьютерных игр, популярных среди детей:

- *ATF,*
- *Warcraft 2*
- *Daggerfall,*
- *Doom,*
- *Duke Nukern*
- *Mech Warrior 2,*
- *Mortal Kombat,*
- *Pray for Death,*
- *Quake*
- *Crusader No Regret*



# Во что играем мы?

- После изучения списка вредных и опасных игр нам было весьма интересно проанализировать, в какие же игры играют наши школьники?

Оказалось, что:

- Практически каждый четвертый ребенок (25%) играет в стрелялки и ужастики,
- Больше половины детей (60%) попросту убивают время, играя в бессмысленные, ничему не обучающие игры.
- И только 10% детей использует компьютер как инструмент для своего развития

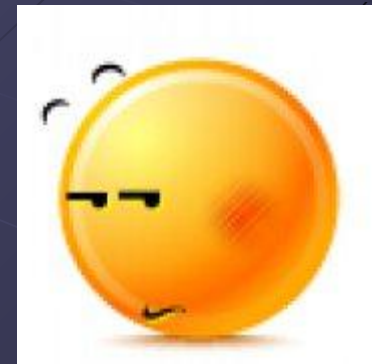
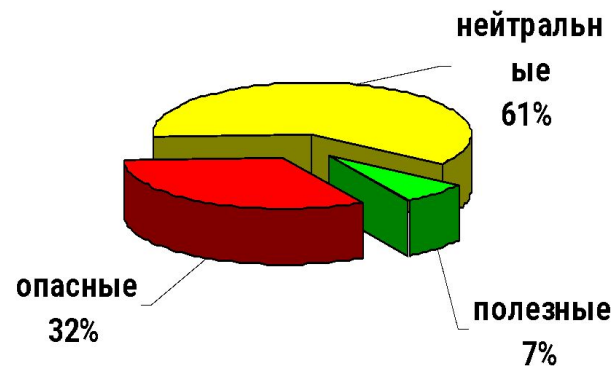


# Во что играем мы?

- Когда же мы проанализировали список любимых игр поименно, то оказалось, что **количество детей, которые играют в опасные игры составляет 32%!**
- **Всего было названо 36 опасных игр!** (общее количество ответов=263)

**Более того, дети играют в Grand Theft Auto (GTA) и Warcraft, которые относятся к самым жестоким играм!**

Какие игры выбирают дети n= 263



# Мы играем в опасные игры...

НАЗВАНИЕ ИГРЫ	Кол-во ГОЛОСОВ	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	Кол-во ГОЛОСОВ
<b>Grand Theft Auto (GTA)</b> Большая автокража	16	<b>Черепашки ниндзя</b>	3
<b>Warcraft</b> (Военное ремесло)	1	<b>Снайпер</b>	2
<b>Contr strike</b> (Контрудар)	7	<b>StarWors</b> (Звездные войны)	2
<b>Call of Duty</b> (Зов долга)	6	<b>Гром в пустыне</b>	2
<b>Spider men</b> (Человек-паук)	5	<b>Comand commandos</b>	1
<b>S.T.A.L.K.E.R.</b>	4	<b>Assassins Creed</b> (Кредо убийцы)	1
<b>Вторая мировая</b>	4	<b>Wolfenstein (Скала)</b>	1
<b>Heroes of Might and Magic</b> (Герои Меча и Магии)	3	<b>Left 4 Dead</b> (Брошенный умирать)	1

**Если человек тратит на игру более 2-4 часов своей жизни в сутки или более 12-14 часов в неделю, это признаки зависимости, конкретнее психологическое заболевание...**



**В нашем исследовании мы обнаружили, что 40 школьников тратят на компьютерные игры более 2-3 часов.**

**Может они не подозревают об опасности?**

**Вывод прост:  
Чтобы не стать  
игроманом, нужно  
научиться  
контролировать свое  
время!**

# Цени свое время и людей вокруг тебя

- Очень важно ценить свое время, оно мчится с невероятной скоростью!
- Секунда бежит за секундой непрерывно...



Время, которое ты проведешь за игрой, не сделает тебя сильнее и успешнее в реальной жизни!

Время, проведенное за компьютерной игрой – убитое время...

# Контролируй время работы за компьютером!

- Если не соблюдать правила безопасности, просиживая за играми целыми днями, то компьютер превращается из друга во врага.
- И даже самые добрые и замечательные игры, столь полезные для детей, могут стать вредными.
- Во избежание проблем со здоровьем следуйте нормам работы на компьютере



Класс	Продолжительность работы за компьютером (с жидкокристаллическим дисплеем)
1	45 минут в неделю
2—3	45 минут в неделю
4—6	2 часа в неделю, не > 1 часа в день
7—9	2,5 часа в неделю, не >1 часа в день
10—11	7 часов в неделю, не > 1 часа в день



# Как правильно выбрать игру, чтобы не попасть в плен компьютера?



# Как правильно выбрать игру?

- Во-первых, **посоветуйся с родителями**, прежде чем начать новую игру
  - Во-вторых, **изучи список особо-опасных игр и постарайся в них не играть**
  - В-третьих, **не стоит играть в ту или иную игру только потому, что она популярна среди одноклассников**
- Имей мужество принять собственное решение!**

**Не бойся быть самим собой!**

**Сливаясь с толпой игроманов, ты теряешь собственное лицо и никогда не станешь тем, кем хочешь, и мог бы стать!**

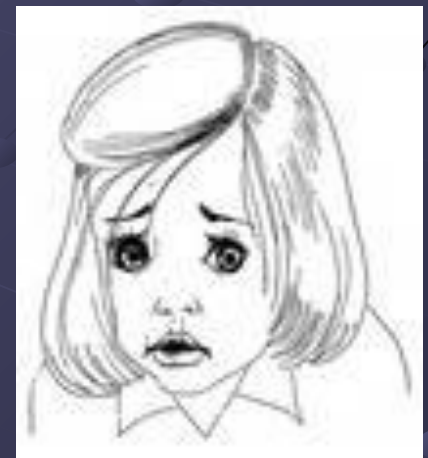
# Как правильно выбрать игру?

- В-четвертых, задай себе следующие вопросы:
  - «Какая игра мне больше всего нравится»?
  - «А какие нравственные уроки преподносит мне эта игра»?
  - «Учит ли она меня чему-то хорошему»?
  - «Не учит ли эта игра меня быть злым, убивать, и спокойно относиться к злу в этом мире»?



# Не обманывай себя!

- Те, кто играет в жестокие или непристойные игры, могут размышлять так: «Я ничего плохого не делаю. Это все не всерьез - просто игра». **Но ведь это самообман!**
- Если у тебя войдет в привычку играть в жестокие, безнравственные игры, можно ли будет сказать, что твои мысли чисты и честны?
- Участвуя в отвратительных играх можно разрушить свой «стыд», свое чувство моральной ответственности.



**Мы живем в этой жизни один раз,  
другого варианта нет,  
и «переиграть» ее нам никто не  
даст...**

**Самая интересная игра - это  
все-таки наша жизнь!**

**Не стоит менять ее на мертвые  
мерцающие картинки!!!**

**Сделай свой выбор в пользу настоящей  
жизни и любимых людей!  
Не уходи в мир грез и фантазий!**



**Стань победителем в реальной  
жизни, а не в мире иллюзий!**



# Геймерам посвящается...



Пока не поздно, покажи миру  
лицо человека, а не  
компьютерного зомби!





**Мы знаем, у тебя добрые глаза!**



**Возвращайся!!! Ты нам нужен!!!**

**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!**



**А теперь давайте вместе подумаем,  
что мы можем сделать,  
чтобы наши младшие братья и сестры  
не попали бы в плен зависимости от  
компьютерных игр?**

# Детей пытаются защитить

- Не каждый ребенок осознает, что многие игры очень вредны.
- Не все родители разбираются в широком перечне компьютерных игр, часто покупая игру вслепую.
- Современное общество пытается оградить детей и от вредного влияния компьютерных игр
- Во многих странах мира существует их специальная маркировка, где указывается краткое содержание игры, есть ли в ней элементы насилия, жесткости и непристойности, для какого возраста подходит игра

# Европейская маркировка игр PEGI

(Pan-European Game Information)



- **«Сквернословие».** Игра содержит грубые, бранные и непристойные выражения.



- **«Дискриминация».** Игра содержит сцены или материалы, которые унижают некоторые социальные группы.



- **«Наркотики».** Игра содержит упоминания о нелегальных наркотических веществах или изображает их использование.



- **«Страх».** Материалы игры могут быть страшными и пугающими для маленьких детей.



- **«Азартные игры».** Игра включает в себя элементы азартной игры или в ней есть возможность играть в азартные игры и сделать ставку, в том числе — реальными деньгами.



- **«Непристойности».** В игре присутствует сцены с непристойным поведением



- **«Насилие».** Игра содержит сцены с применением насилия.

# Осторожно! Опасно для здоровья!!!

- В 2009 г. в Америке планируется узаконить правило, согласно которому на некоторых видеоиграх **будут ставить клеймо, предупреждающее покупателей об угрозе их здоровью (как ставят предупреждения на сигаретах и алкоголе)**



# Кто предостережет детей нашей страны?

- К сожалению, в нашей стране контроля за качеством компьютерных игр пока не существует
- Воздействие игр на психику и сознание ребенка государство пока не проверяет
- Нет никаких информационных передач, или уроков ни в школе, ни на телевидении, которые позволили бы ребенку или даже его родителям разобраться в огромном мире не всегда безопасных компьютерных игр
- Поэтому, покупая игру своему ребенку, родители не имеют понятия о характере возможной угрозы...

# Наши предложения

- Давайте попросим нашего президента помочь в решении наболевшей проблемы! Возможно он сможет ускорить **принятие в России закона, который позволил бы защитить детей от вредных и опасных компьютерных игр!** А также ввести в школах уроки **по компьютерной безопасности**
- Давайте также подготовим предложения для Департамента образования г.Москвы о создании под его эгидой регулярных **телепередач по «Компьютерной безопасности»** для существующих **детских телевизионных каналов**

