

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

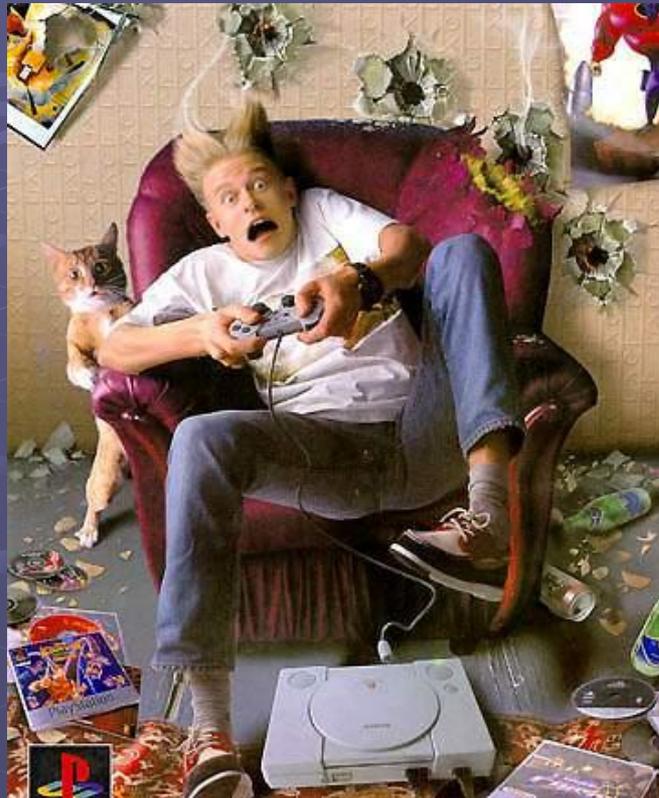


Сила азарта



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...

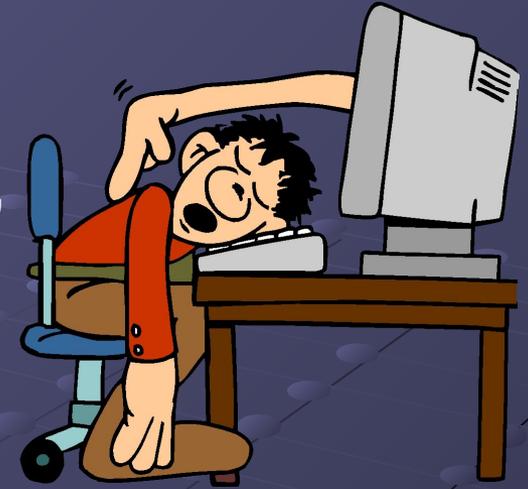
В видеоигры играет большинство школьников

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

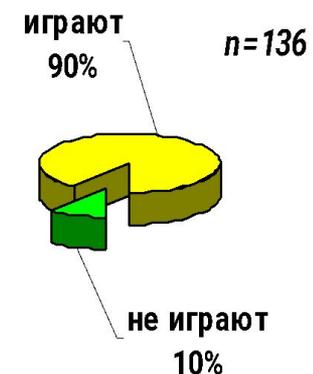


Не нравится играть, но почему-то играю...

- 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.

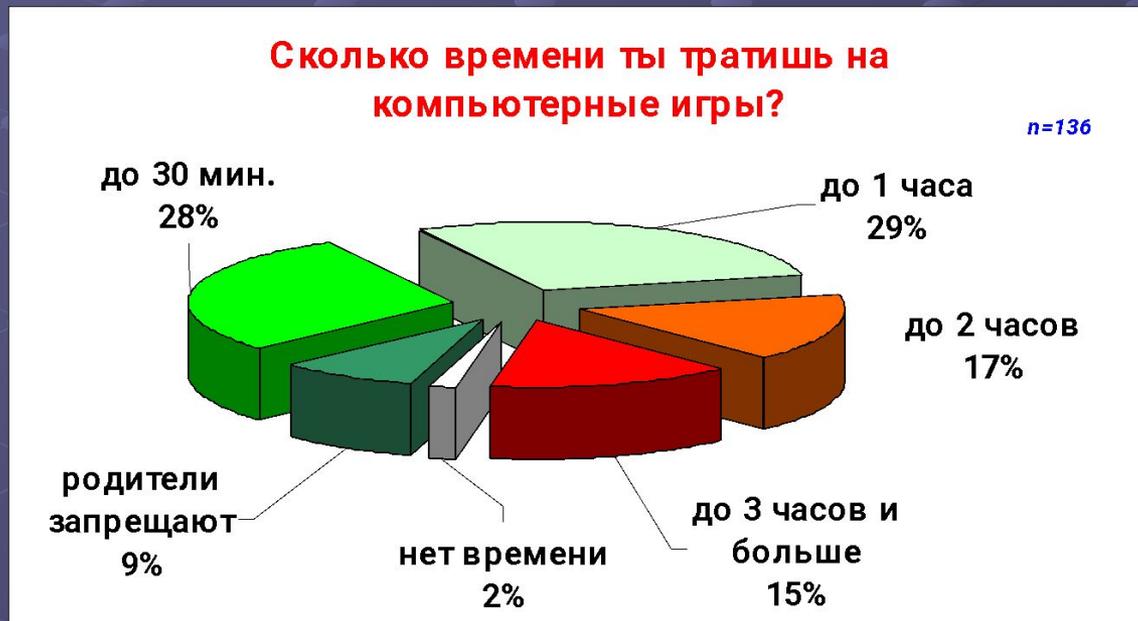


Сколько школьников играет в компьютерные игры



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?!



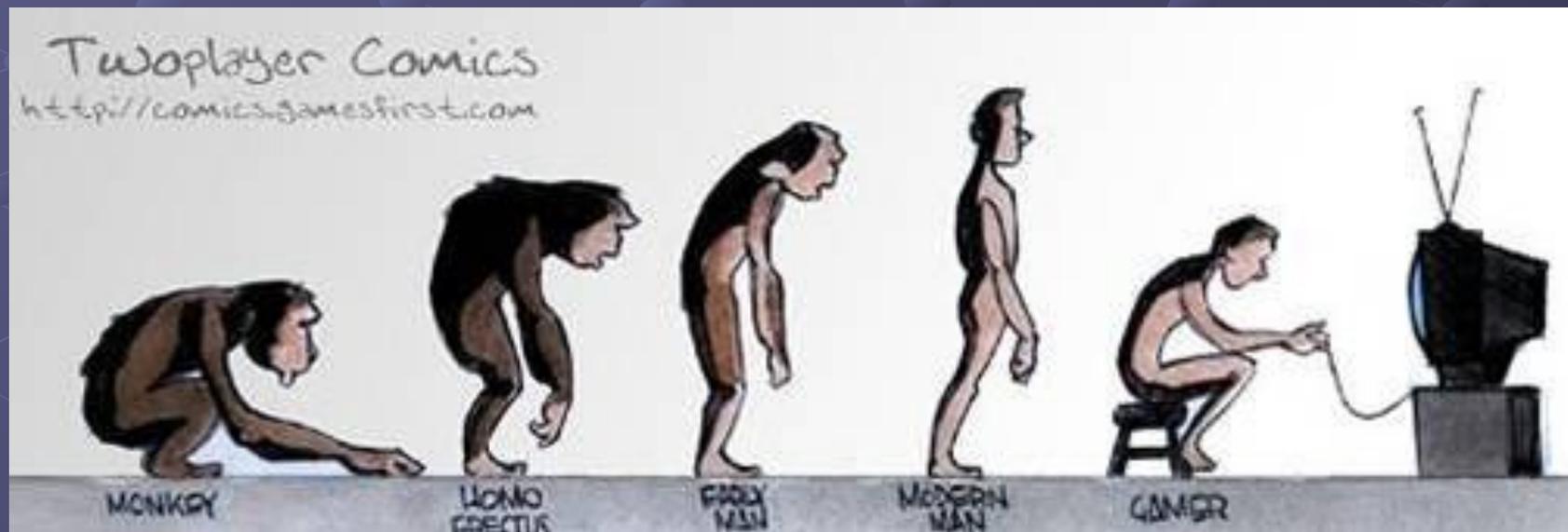
Мы - добровольные рабы...

- 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



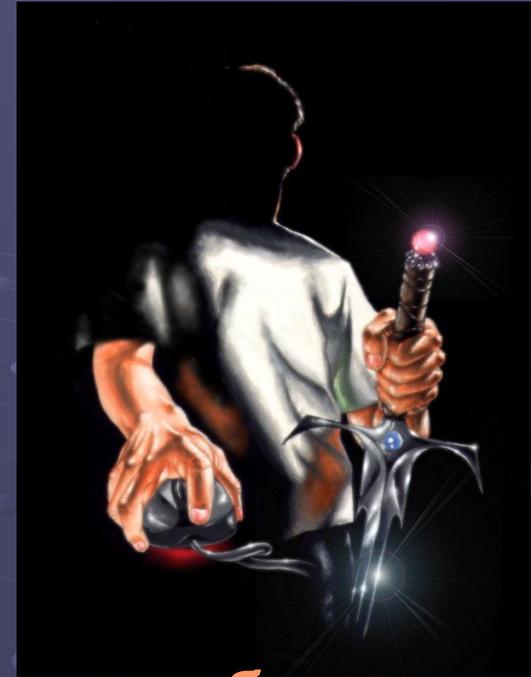
Виртуальный преступник

- 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:

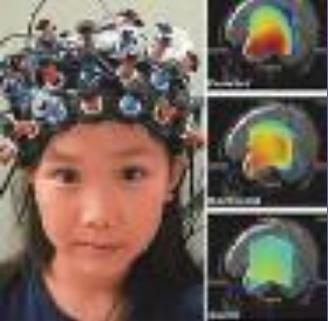
- с каждой принятой дозой сила зависимости увеличивается
- с каждым часом игры зависимость от нее усиливается
- вскоре для человека становится невозможным обходиться без компьютерной игры



Живем и чувствуем за другого?

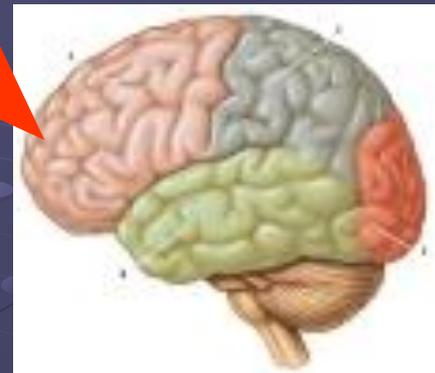
- Чувства виртуальных героев переживаются как свои собственные.
- В кровь игрока выбрасывается адреналин, который не сгорает (как у спортсмена), а из-за неподвижности игрока начинает разрушать нервную систему, вызывая непоправимые изменения в работе мозга





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



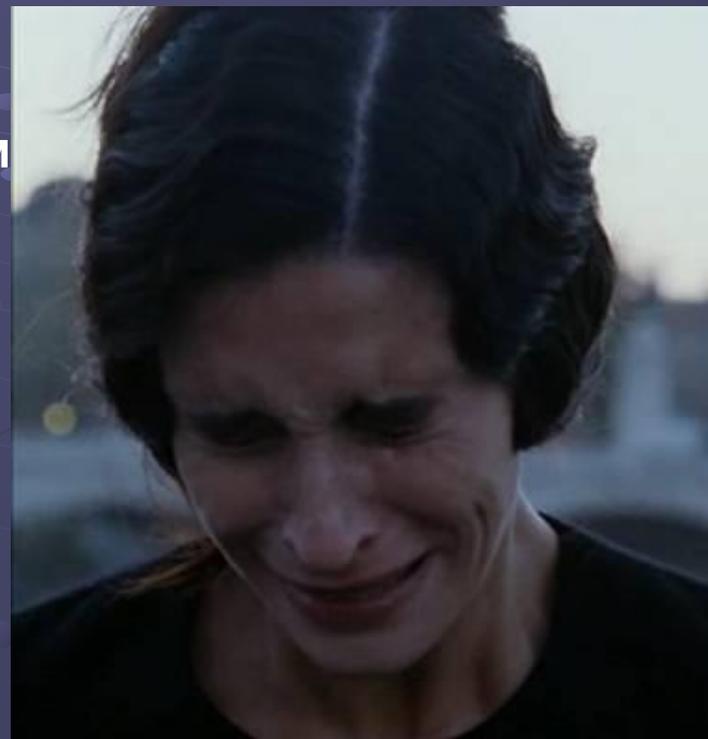
Смерть ради игры

- 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

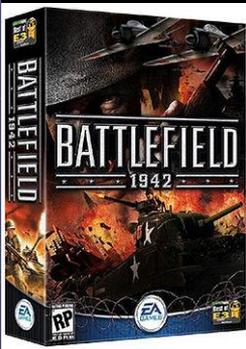
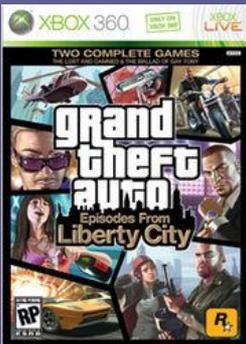
 опасная игра

 нейтральная игра

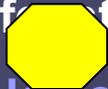
 условно-полезная игра

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

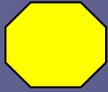


нейтральная игра



условно-полезная игра

Виды компьютерных игр



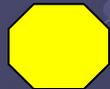
Приключения (бродилки, квесты) - герой игры попадает в какую-то сложную ситуацию или получает какое-то задание, ему предстоит приключение. Его задача – разгадывать тайны, головоломки, сопутствующие приключению. При грамотном подходе они могут пробудить интерес к истории, дают возможность почувствовать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

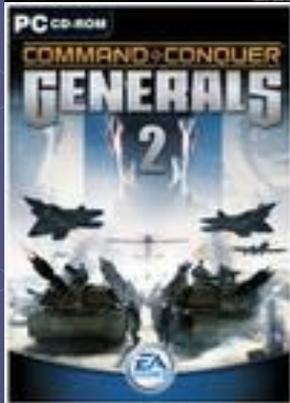
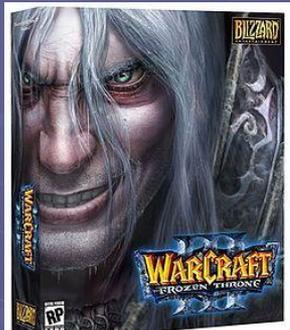


нейтральная игра



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 Warcraft, нейтральная игра StarCraft, условно полезная игра Tropico

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.

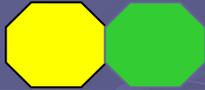
 опасная игра

 нейтральная игра

 условно-полезная игра

Включена в список 10 самых вредных игр

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:

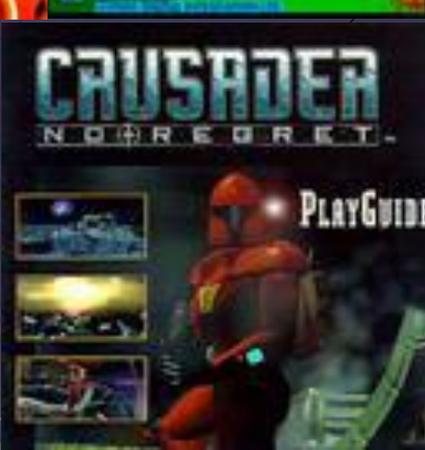
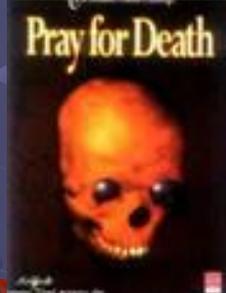
- **Grand Theft Auto (GTA)** - разрешает игроку совершать преступления и даже поощряет его за них.
- **Manhunt** - главный герой – маньяк, который должен любыми способами убивать всех людей, встречающихся ему по пути.
- **Scarface** - позволяет продавать и покупать наркотики, а также убивать сотни людей.
- **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

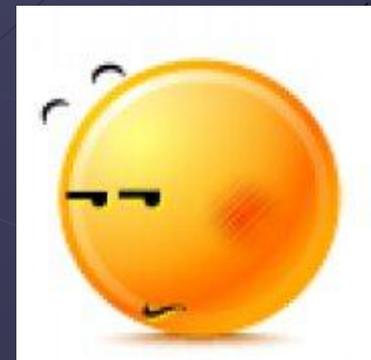
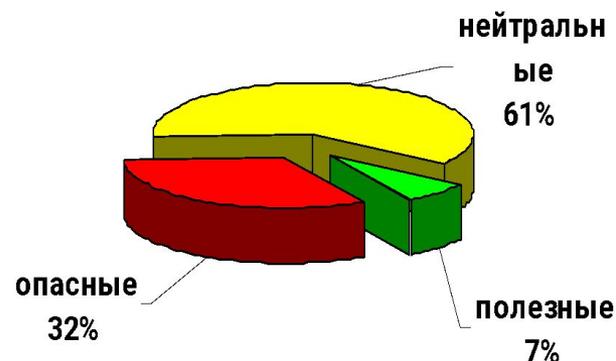


Во что играем мы?

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

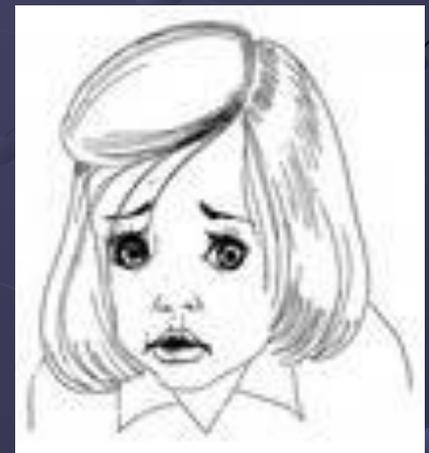
Как правильно выбрать игру?

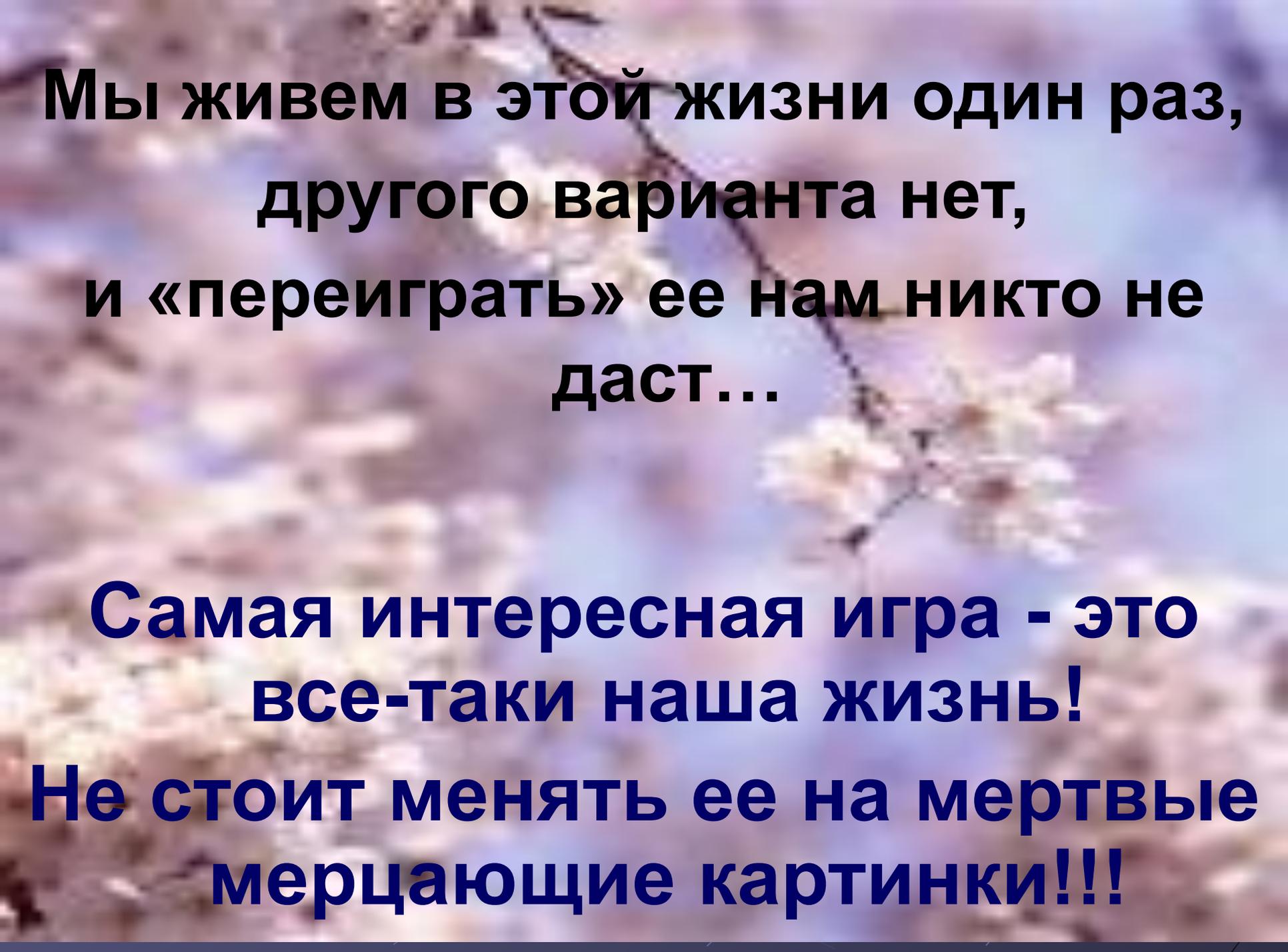
- В-четвертых, задай себе следующие вопросы:
 - «Какая игра мне больше всего нравится»?
 - «А какие нравственные уроки преподносит мне эта игра»?
 - «Учит ли она меня чему-то хорошему»?
 - «Не учит ли эта игра меня быть злым, убивать, и спокойно относиться к злу в этом мире»?



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!**



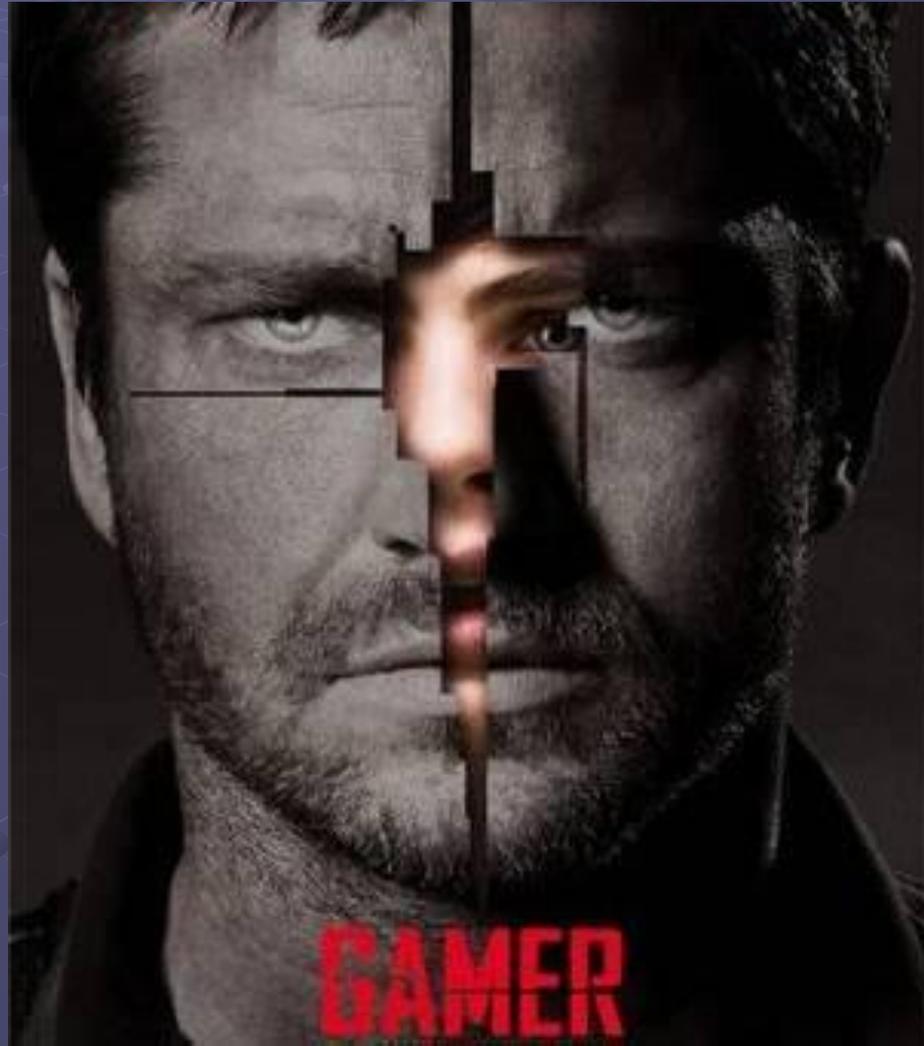
**Стань победителем в реальной
жизни, а не в мире иллюзий!**



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**

