

DOTA 2



Компьютерные игры: за и против



Выполнил презентацию: Трегубов Денис Андреевич 11
"А"

Актуальность проекта

выбранная мной тема важна, так как большинство моих одноклассников проводит большое количество времени за компьютерными играми и я хотел бы выяснить, какие положительные и отрицательные влияния они оказывают.





Цель проекта

**выяснить положительные и отрицательные
стороны влияния компьютерных игр на
школьников и ответить на главный вопрос:
играть в компьютерные игры – это полезно
или вредно?**



Гипотеза

A red circle with a diagonal slash through it, indicating prohibition or a negative hypothesis.

Вредно ли играть в
компьютерные игры?

A green circle with a checkmark inside, indicating approval or a positive hypothesis.

Полезно ли играть в
компьютерные игры?

Компьютерные игры

- Компьютерная игра - техническая игра, в которой игровое поле находится под управлением ЭВМ или воспроизводится на экране дисплея.
- Компьютерная игра - одно из основных и массовых применений микропроцессорной вычислительной техники, относящейся к досугу, воспитанию и образованию.

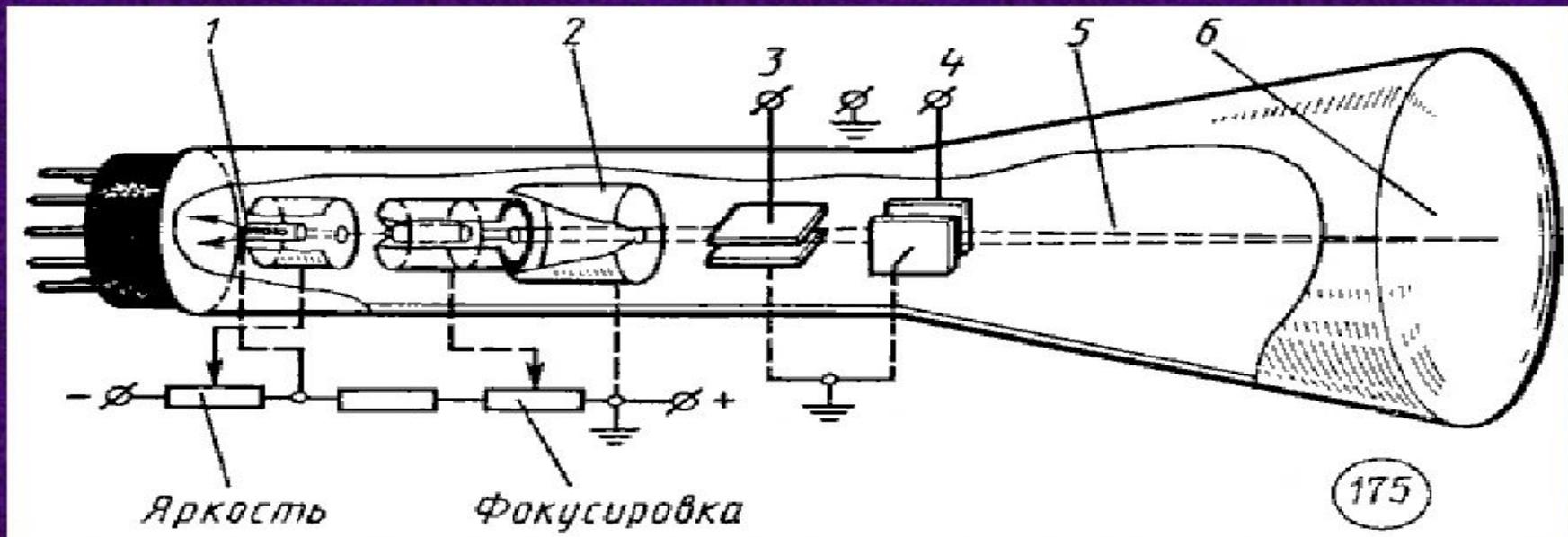
История появления компьютерных игр

На теоретическом уровне история развития компьютерных игр началась в далеком 1951 году, когда инженер Ральф Баэр впервые предложил идею интерактивного телевидения. В следующем, 1952 году, А.Дуглас создает "ЭХО" - компьютерный вариант крестиков-ноликов. История компьютерных игр развивалась достаточно медленно. Итак, время - 1961 год. Место - Массачусетский Технологический университет. Событие - на одном из мэйнфреймов впервые появилась на свет компьютерная игра Space War. Игровая составляющая была весьма проста: два маленьких кораблика перемещались по экрану и обстреливали друг друга. Примерно в это же время произошел рывок в области графики - текстовые терминалы стали постепенно заменяться векторными графическими дисплеями. Соответственно, электронный луч отрисовывал на экране заданные программой контуры объектов.

Электронно -лучевая трубка

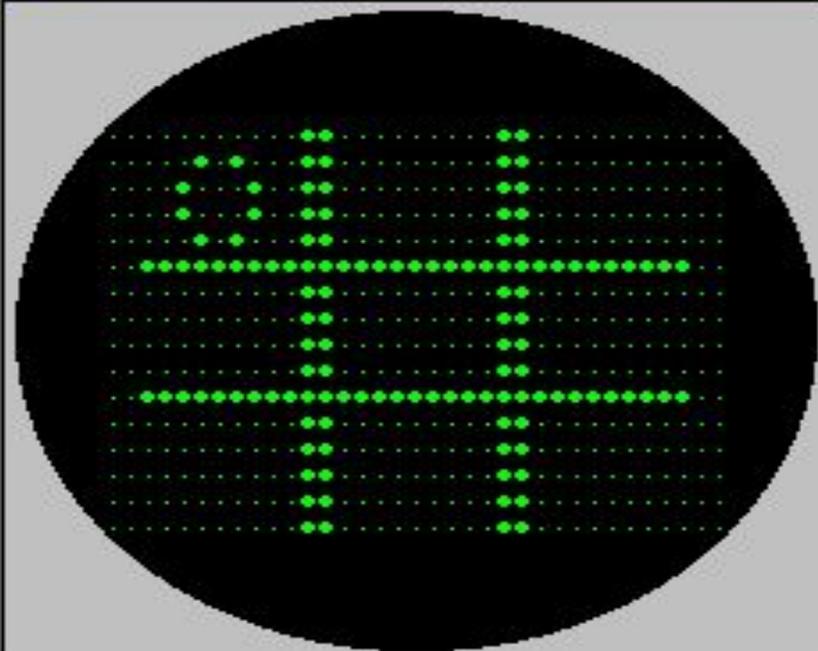
развлекательное устройство с электронно-лучевой трубкой - самая ранняя известная интерактивная электронная игра с электронным дисплеем . Устройство имитирует дугу артиллерийского снаряда, летящего по целям, на экране с электронно-лучевой трубкой (ЭЛТ), который управляется игроком с помощью регулировочных ручек для изменения траектории пятна луча ЭЛТ на дисплее, чтобы достичь пластиковые мишени накладываються на экран.(рис 175)

Электронно-лучевая трубка



OXO, также известная как Noughts And Crosses — компьютерная игра для компьютера

Предположительно OXO является первой в мире компьютерной игрой с выводом на дисплей, выполненный на основе ЭЛТ. Хотя существует патент , датируемый 14 декабря 1948 года, описывающий «Развлекательный аппарат на основе электронно-лучевой трубки» (англ. *Cathode ray tube amusement device*), реализованная на нём игра, считающаяся первой интерактивной электронной игрой, не подпадает под понятие *компьютерной* игры, поскольку сам игровой аппарат не содержал вычислителя.



Output From: OXO

```

9 8 7      NOUGHTS AND CROSSES
6 5 4      BY
3 2 1      A S DOUGLAS, C.1952

```

LOADING PLEASE WAIT...

EDSAC/USER FIRST (DIAL 0/1):0
DIAL MOVE:

Clear

Reset

Start

Stop

Single E.P



SCR



Order Tank



Multiplier



Multiplicand



Acc

LongTank

0



Short Tanks



Виды компьютерных игр

- Квесты – осуществляют путешествие одного или нескольких персонажей к поставленной цели путем преодоления разнообразных трудностей.
- Экшн (action) - игры от первого лица – популярные бродилки-стрелялки.
- Ролевые игры или РПГ – игрок исполняет роль определенного персонажа и выполняет поставленные перед ним задачи.
- Стратегии и логические игры подражают деятельности управленца.
- Симуляторы имитируют управление автомобилем, космическим кораблем, самолетом и т.п.
- Азартные и логические хорошо развивают мыслительную деятельность.

Положительное и отрицательное влияние компьютерных игр



Положительные

- развивают внимание к деталям, реакцию, моторику пальцев
- игры на логику развивают память, заставляют думать
- в целом игры развивают воображение, учат подходить к решению задач творчески, нестандартно
- через игру ребенка можно научить работать в разных полезных программах
- можно забавно провести свободное время в одиночку, с друзьями, с родителями

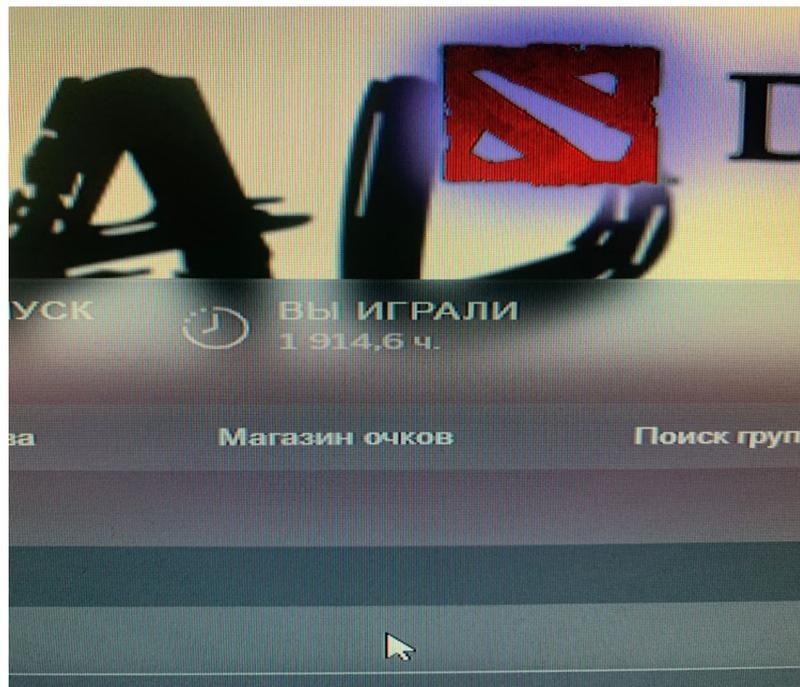


Отрицательные

- зависимость, выражающаяся в психопатологических симптомах (таких, как невозможность переключиться на другие развлечения, чувство превосходства над остальными людьми, оскудение эмоциональной сферы), и сужение круга интересов, и трудности в общении со сверстниками, и соматические нарушения (падение зрения, быстрая утомляемость).

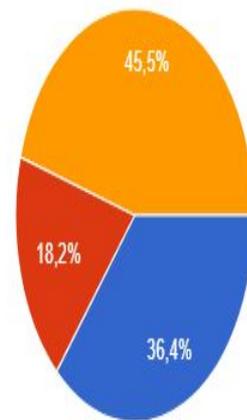
Анкетирование

Сколько времени вы проводите в компьютере за игрой? *



Сколько времени вы проводите в компьютере за игрой?

11 ответов



- От 1 до 3 часов в день
- От 3 до 6 часов в день
- От 6 до 12 часов в день

- От 1 до 3 часов в день
- От 3 до 6 часов в день
- От 6 до 12 часов в день

Какой жанр игры вы предпочитаете

Квесты

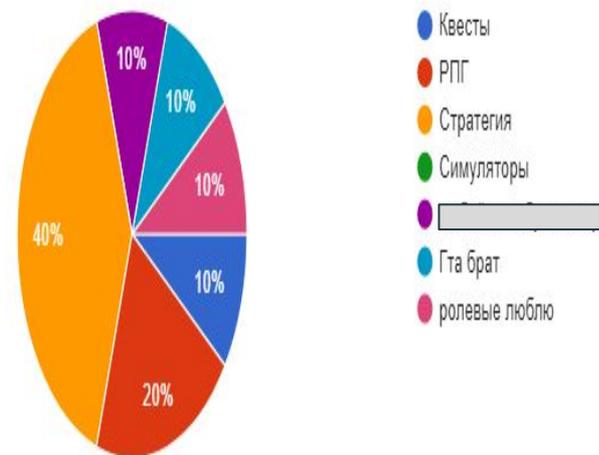
РПГ

Стратегия

Симуляторы

Какой жанр игры вы предпочитаете

10 ответов



Были ли у вас проблемы из-за компьютерных игр (например: проблемы в семье)

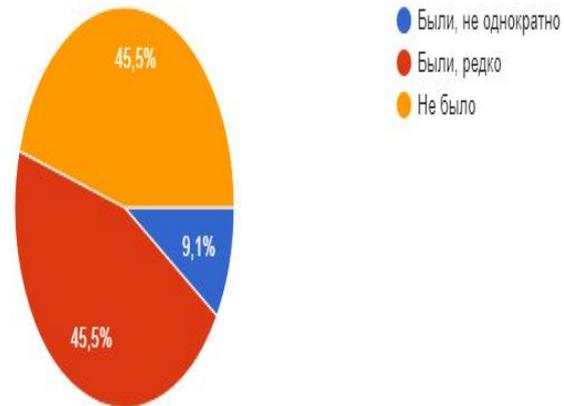
Были, не однократно

Были, редко

Не было

Были ли у вас проблемы из-за компьютерных игр (например: проблемы в семье)

11 ответов



Какие плюсы вы видите в компьютерных играх

Мой ответ

Какие плюсы вы видите в компьютерных играх

10 ответов

Новые знакомства, поднятие настроения

Много интересных слов

я могу говорить что я zxc гуль sss ранга

Компьютерные игру позволяют весело провести время с друзьями

времяпровождение

развитие в той или иной мере кругозора, хорошо проведённое время, абстракция

Некоторые игры способствуют улучшению реакции и т.п

мыслительное развитие

Развлечение

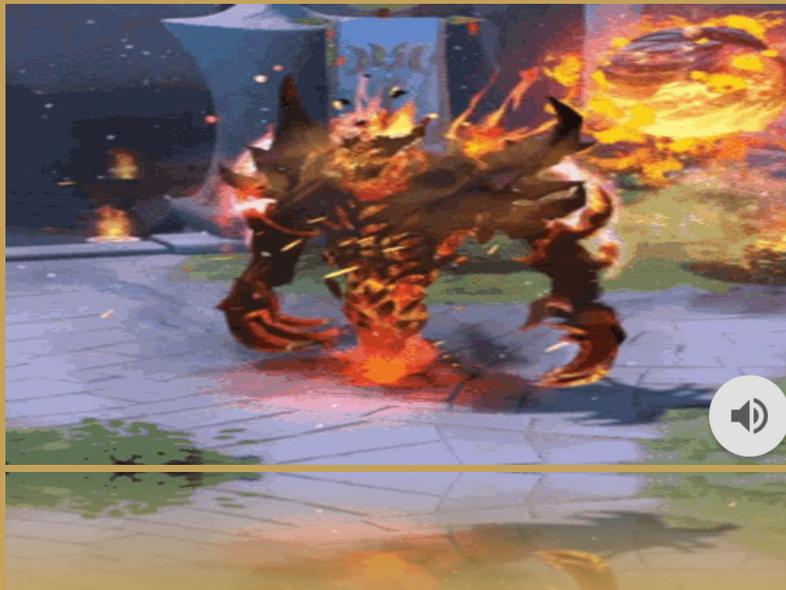
Решение проблемы

Безусловно, родителям надо более внимательно относиться к тому, чем занимается их ребенок вообще, и к тому, в какие игры он играет, в частности. Вред и польза компьютерных игр являются одним из тех вопросов, на которые невозможно дать однозначные ответы. Очевидно одно: все хорошо в меру, и каждый человек должен нести ответственность за свою жизнь, знать, что для него вредно и губительно, а что идет на пользу.

Вывод

Таким образом, компьютерные игры оказывают отрицательное и положительное воздействие на людей. Большинство компьютерных игр катастрофически влияют на физическое и психическое здоровье ребенка. Однако есть множество развивающих компьютерных игр. Но, даже развивающие компьютерные игры вредят физическому здоровью, поэтому необходимо ограничивать время пребывания за компьютером (максимальное время – 30 минут с перерывами каждые 5-10 минут). Но полностью убрать компьютер из жизни невозможно, так как компьютерные технологии становятся частью реального мира.

Конец



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ