



# Исследовательская работа



## «КОМПЬЮТЕР- ИСТОЧНИК УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ИГР ИЛИ ПОМОЩНИК В УЧЁБЕ? ЧТО ВЫ ВЫБИРАЕТЕ?»

Выполнила : **Скрипкина  
Анастасия**  
ученица 7 класса

**МБОУ «Сугутская СОШ»**

Руководитель: Лукьянова Н.Ф.  
учитель информатики



### Актуальность исследования:

Большинство современных школьников проводит много времени за компьютером, и он является неотъемлемой частью их жизни, многие не представляют без него смысла жизни, но не все из них знают, какие правила надо соблюдать, чтоб при этом сохранить своё здоровье.



**«Не сиди долго  
у компьютера!»**



**«Сядь  
правильно!»**

**«Почему  
нельзя?!»**



**«Хватит сидеть у  
компьютера, отдохни!»**



## Гипотеза исследования:

У меня возникло два предположения:



1. Играть в компьютерные игры – это плохо, так как снижается качество учёбы, возникают проблемы со здоровьем, портятся отношения с родителями.

2. Возможно, играть в компьютерные игры – это хорошо, т.к. игра развивает детей.

## Цель моего исследования:

- ✓ Выяснить положительные и отрицательные стороны влияния компьютерных игр в жизни школьника, и ответить на главный вопрос: «**Что же такое компьютер – источник увлекательных игр или помощник в учёбе?**».
- ✓ Составить рекомендации (**информационный буклет**) по предотвращению вредного влияния компьютера и компьютерных игр на детский организм.

## Задачи исследования:

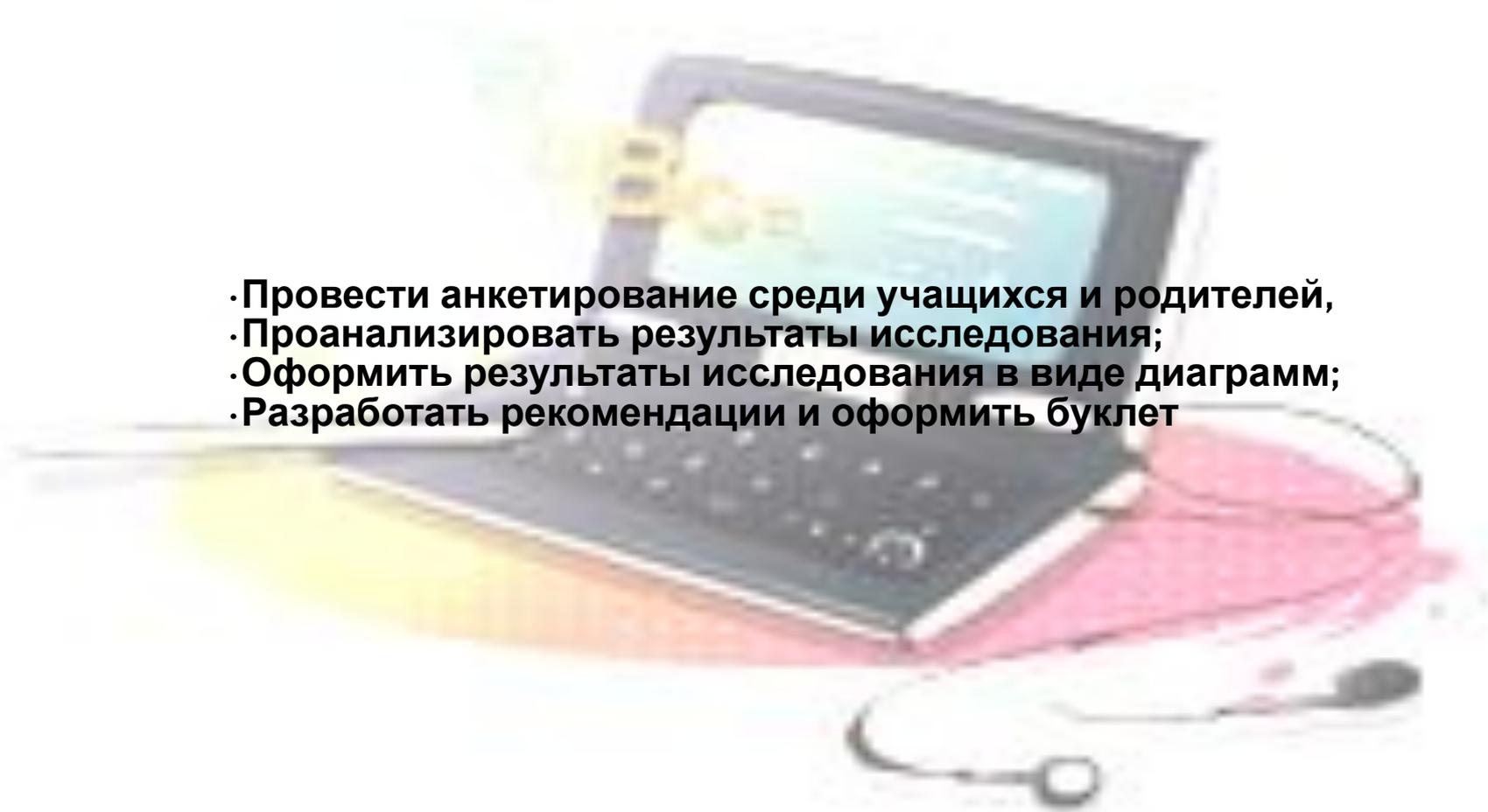
*Проанализировать и изучить литературу и Интернет-источники по теме исследования;*

*Узнать о гигиенических требованиях, которые необходимо соблюдать при работе за компьютером;*

*Найти иллюстративный материал по теме исследования;*

*Классифицировать и систематизировать собранный материал;*

*Составить глоссарий по теме исследования;*

- 
- An illustration featuring a dark grey laptop with a glowing screen, a white stethoscope, and a pink folder or book. The laptop is the central focus, with the stethoscope resting on the folder below it. The background is a soft, light blue gradient.
- Провести анкетирование среди учащихся и родителей,
  - Проанализировать результаты исследования;
  - Оформить результаты исследования в виде диаграмм;
  - Разработать рекомендации и оформить буклет

**Объектом исследования** является процесс использования компьютера.

**Предметом** данного исследования являются виды компьютерных игр, и их влияние на развитие учащихся 3–9 классов.

**Продукт проекта:** информационный буклет.

**Методы исследования:**

1. Анализ литературы и Интернет-источников;
2. Анкетирование учащихся.
3. Обработка полученных данных;
4. Анализ, сравнение и обобщение полученных результатов.

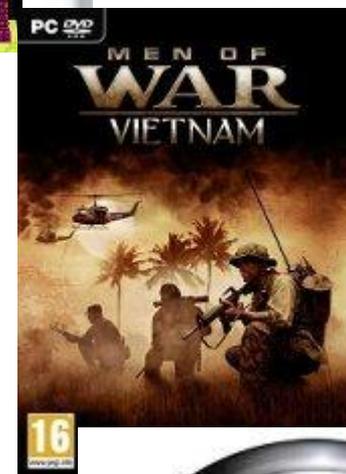
**Практическая значимость исследования:**

Материалы работы можно использовать при проведении уроков информатики, классных часов и бесед с учениками и на родительских собраниях.

# ЧТО ИНТЕРЕСНОГО Я УЗНАЛА?

Игры делятся на несколько основных классов:

- «бродилки»;
- «стратегии»;
- «гонки»;
- «леталки»;
- «спортивные»;
- «головоломки».



Пагубно действуют на психику «бродилки» и «леталки». Смысл их заключается в том, чтобы как можно быстрее и больше убить или взорвать. В этих игрушках кровь льётся ручьём, а информационной начинки практически никакой.

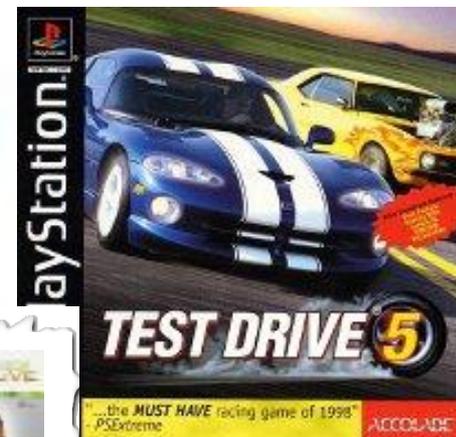
Самой вредной, безусловно, считается «Counter Strike». Миллионы подростков по всему миру играют в неё сутками.



Меньше воздействуют на психику  
**«гонки»** и **«спортивные»** игры, типа  
футбольных «Fifa» или баскетбольных  
«NBA Live».

Есть ещё хоккейные, бейсбольные и т.д.  
Эти игрушки по психическому  
воздействию примерно нейтральны – вреда  
не приносят, но и пользы от них тоже  
никакой, только напрасная трата времени.

Гордость творения «игрушечных»  
программистов – **«стратегии»!**  
Характер их предусматривает проблему,  
которая должна решаться не за счёт  
быстрого и точного нажатия клавиш, а за  
счёт выбора верной стратегии и тактики  
ведения действий.



# ВСЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ МОЖНО КЛАССИФИЦИРОВАТЬ НА:

---

**вредны  
е**

• «бродилки»  
(стрелялки)  
, «леталки»  
и т. п.,

**безвред  
ные**

• «спортивные» и «гонки»

**полезн  
ые**

• «стратегии»  
, «головоломки».

# ХОРОШО!

---

• Компьютерные игры **развивают** у ребенка:

- **быстроту реакции;**
- **мелкую моторику рук**
- **визуальное восприятие объектов;**
- **память и внимание;**
- **логическое мышление;**
- **зрительно-моторную координацию.**

• Компьютерные игры **учат** ребенка:

- **классифицировать и обобщать;**
- **аналитически мыслить в нестандартной ситуации;**
- **добиваться своей цели;**
- **совершенствовать интеллектуальные навыки.**

# ПЛОХО!!!

---

- Ухудшение зрения
- Психологическая зависимость
- Раздражительность
- Нарушение режима
- Снижение качества учёбы
- Ссоры с родителями

**Головная  
боль**

**Выпадение  
волос**

**Покраснение  
кожи**

**Утомляемость**

**Аллергия**

**Резь в глазах**

**Боли в животе**

**Расстройство  
памяти**

**Боли  
в пояснице**

**Нарушение сна**

**Нервозность**

**Боль  
в запястьях**



# Рекомендации при работе за компьютером

**2 января 2016 года вступило в силу  
Постановление Главного государственного  
санитарного врача РФ от 24.12. 2015 №81 «О  
внесении изменений № 3 в СанПиН 2.4.2.2821-10  
«Санитарно-эпидемиологические требования к  
условиям и организации обучения, содержания  
в общеобразовательных организациях»**

## Продолжительность работы:



- для учащихся **1-2-х классов** — не более **20 минут**;
- для учащихся **3-4 классов** — не более **25 минут**;
- для учащихся **5-6 классов** — не более **30 минут**;
- для учащихся **7-11 классов** — **35 минут**.

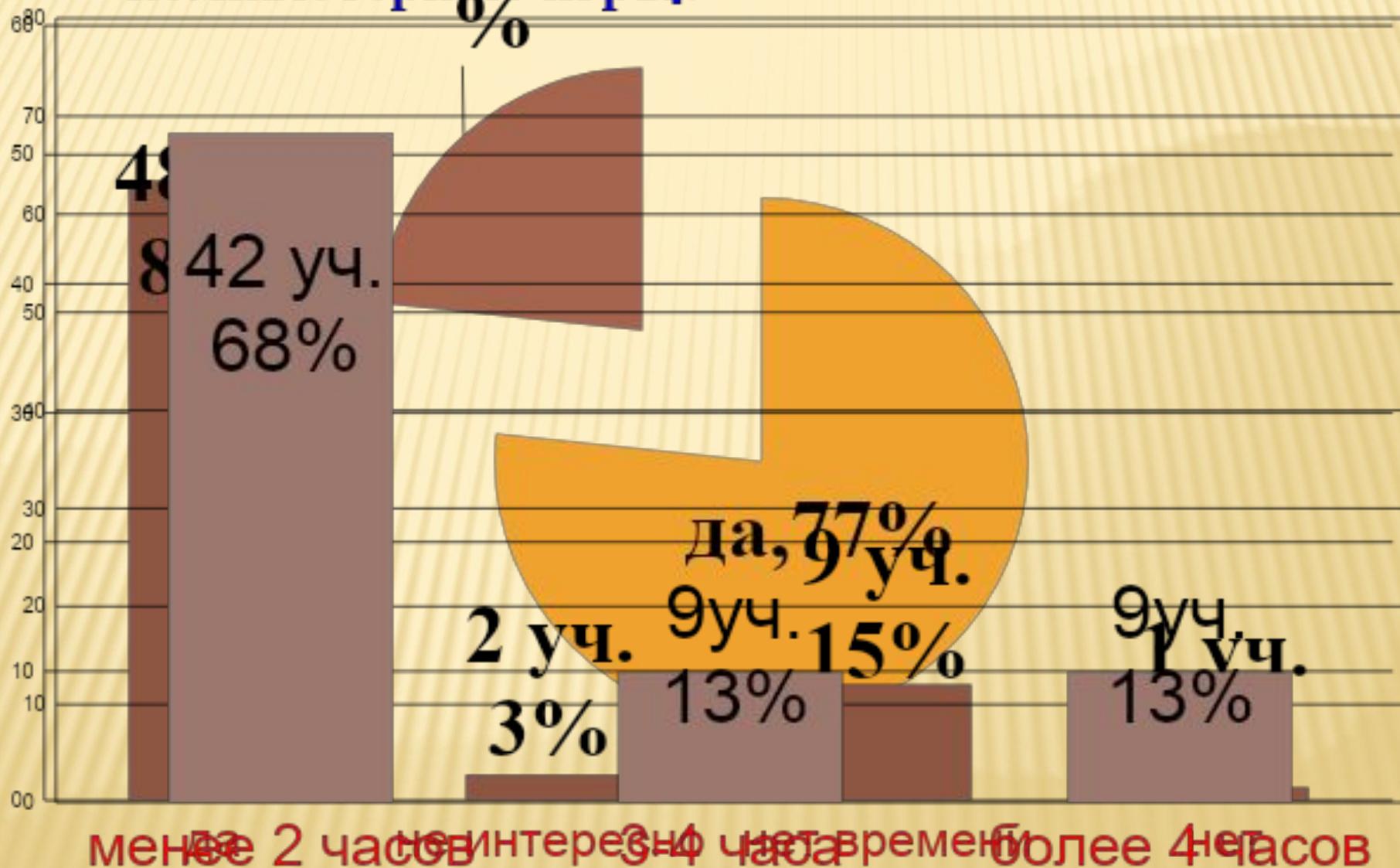
## Исследование:

# «Компьютер: источник увлекательных игр или помощник в учёбе? Что выбираете вы?»

- Цель: изучить использование детьми компьютера в домашних условиях.
- В МБОУ «Сугутская СОШ» проведено анкетирование учащихся 3 – 9 классов.
- Проведён анализ полученной информации.

# Играете ли вы в компьютерные игры?

## Есть ли у вас компьютер для компьютерных игр?



# В КАКИЕ ИГРЫ ВЫ ПРЕДПОЧИТАЕТЕ ИГРАТЬ?

Аркада («гонки»)	21 учащихся	35%
Стратегии	11 учащихся	18%
Шутеры («стрелялки»)	24 учащихся	40%
Квесты («приключение»)	14 учащихся	23%
Логические, головоломки, пазлы	10 учащихся	17%
Использую компьютер для учебных целей	10 учащихся	17%
Переписка с друзьями через Интернет	27 учащихся	45%
Смотрю фильмы и мультки	14 учащихся	23%

Какие жалобы возникают при работе на компьютере?  
 Вредничают ли родители ваше здоровье?  
 Сколько времени тратите за компьютером?



да

нет

незнаю, мне все равно

# А ЧТО ЖЕ ДУМАЮТ РОДИТЕЛИ ОБ УВЛЕЧЕНИИ ДЕТЕЙ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ?

С какого возраста ребенок  
должен уметь работать на  
компьютере?



# Как вы контролируете процесс игры вашего ребенка за компьютером?

книг вслух, прогулки, спорт)

нате (помоешь посуду, прочитаешь)



10



7



6



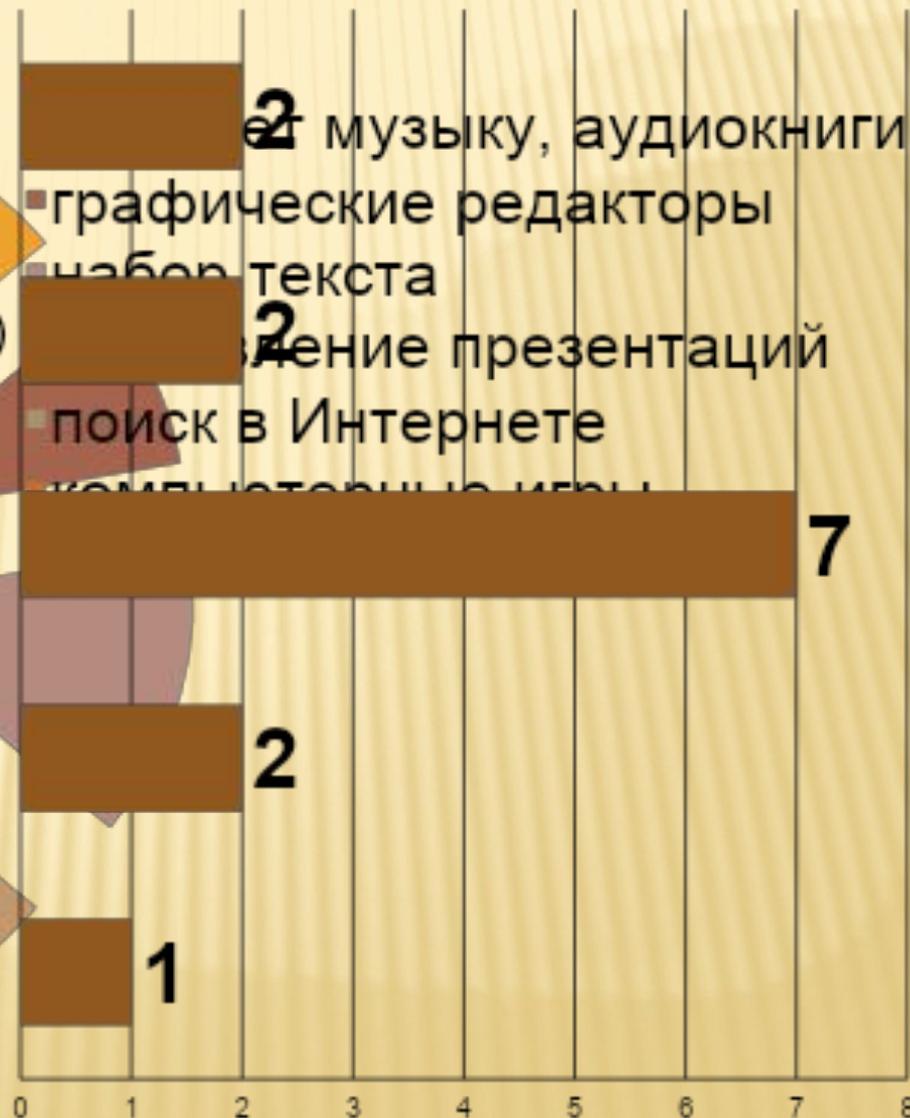
5



5



3



2

графические редакторы

набор текста

создание презентаций

поиск в Интернете

компьютерные игры

7

2

1

# ЧТО ДЕЛАТЬ? КАК БЫТЬ?

Отлучить нас – детей от компьютера скорее всего не удастся, да и не нужно!

Учёные выяснили, что при работе за компьютером, вырабатывается умение быстро принимать решения и не теряться.

Оградить наше здоровье от вредного воздействия компьютера можно – главное, чтобы мы все выполняли правила работы за компьютером и соблюдали режим времени.



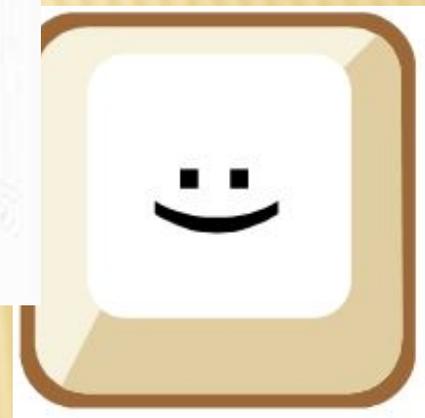
# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ – ЭТО

~~ХОРОШО!~~



~~ПЛОХО!!!~~

# При соблюдении правил использования



превратится



**Враг**

**Друг**

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

***Я желаю вам сохранять  
здоровье, получая массу  
полезной информации и  
удовольствия от общения с  
компьютером,  
без вреда для организма!***