

МБОУ «Щегловская СОШ»

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ

*В рамках районной научно – практической
конференции*

«СТАРТ В НАУКУ»

**Тема: «За здоровый образ жизни
или компьютерная зависимость»**

Выполнили учащиеся 9 и 10 класса

Руководитель – Заренков Ю.М.

Навля - 2012

Проблема:

Проблема: Повышенная увлеченность подростков компьютерными играми идёт в ущерб учебе, общению с друзьями и членами семьи. Долгое пребывание за компьютером ухудшает зрение, осанку, действует на психику ребёнка, а недостаточное пребывание на свежем воздухе снижает иммунитет и, как следствие, ухудшает общее состояние здоровья.

Цель:

Привлечение внимания подростков к проблемам, связанным с компьютерной зависимостью.

Задачи:

1. Выяснить уровень информированности подростков по проблеме компьютерной зависимости.
2. Дать достоверную информацию о причинах и последствиях формирования компьютерной зависимости.
3. Сформировать навык критического отношения к компьютерным играм.
4. Способствовать развитию навыков социального взаимодействия.

Гипотеза:

Компьютерной зависимости подвержены неуверенные в себе люди, испытывающие трудности в общении, неудовлетворенность, имеющие низкую самооценку, комплексы или от природы застенчивые.

Механизм реализации проекта

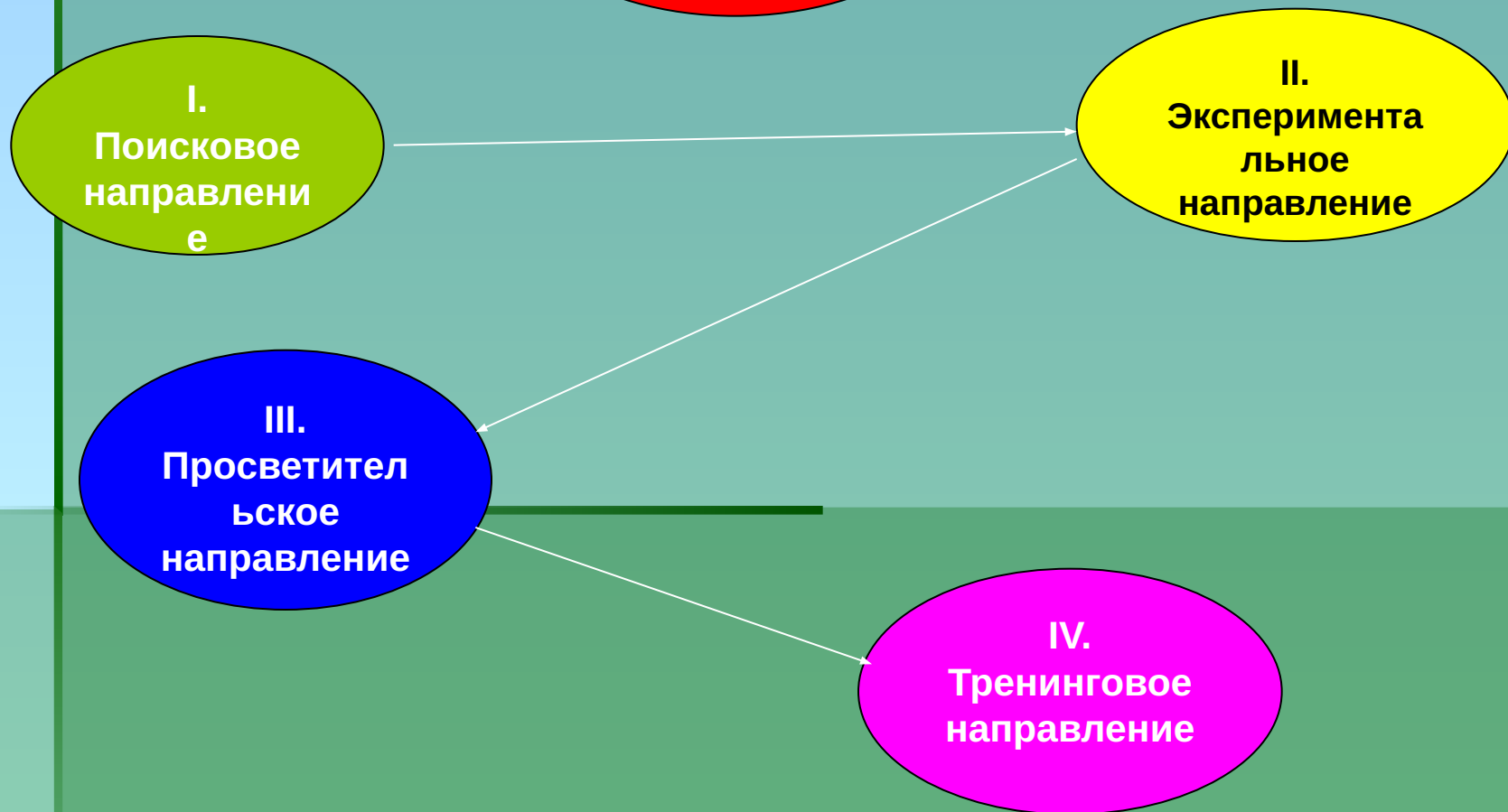
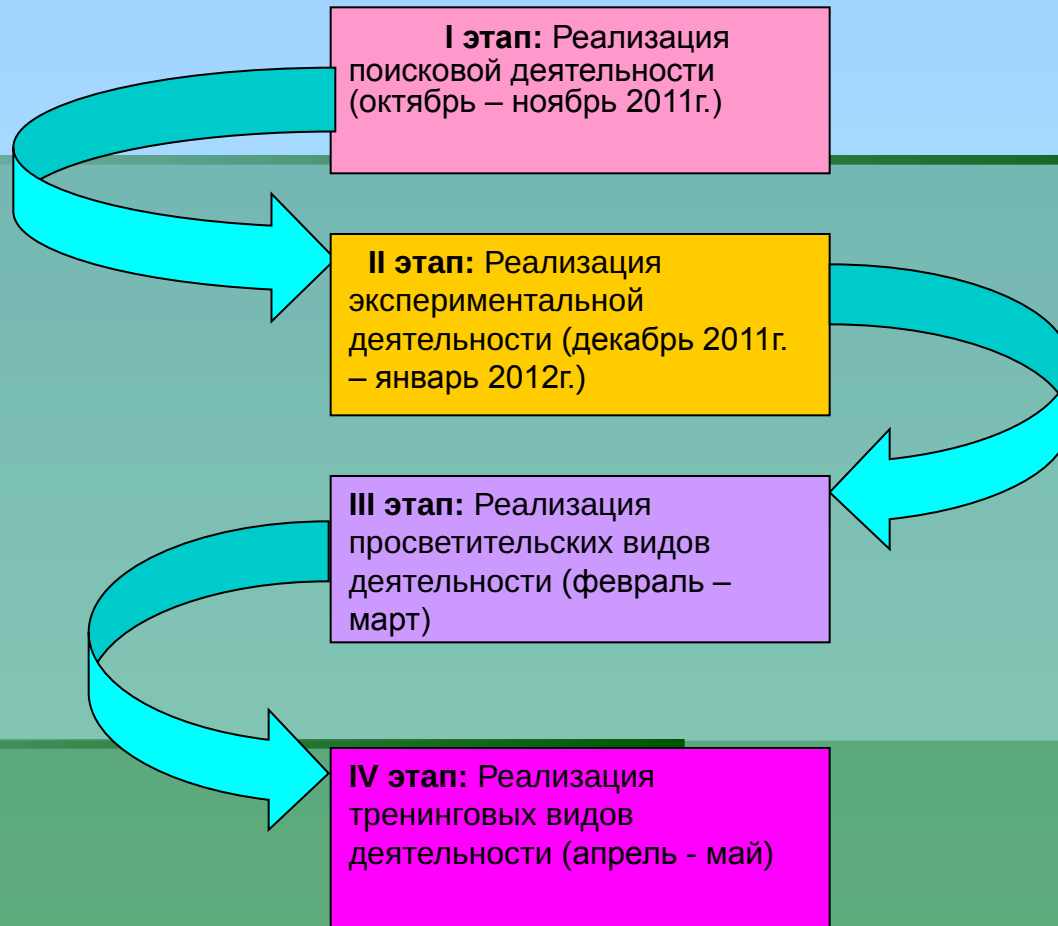


Схема реализации этапов проекта:



Поисковое направление:

Цель: теоретическое изучение проблемы компьютерной зависимости подростков.

Задачи:

1. изучить психологическую литературу по проблеме компьютерной зависимости подростков;
2. определить феномен компьютерной зависимости;
3. сопоставить обнаруженные в литературе факты с ситуацией в нашей школе.

4 *стадии развития психологической зависимости*

1. Стадия легкой увлеченности.
2. Стадия увлеченности.
3. Стадия зависимости.
4. Стадия привязанности.

Экспериментальное направление:

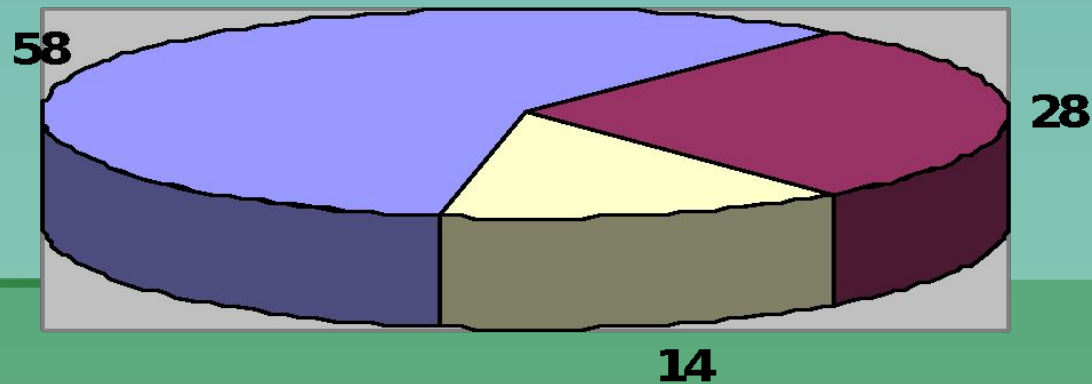
Цель: экспериментальное изучение феномена компьютерной зависимости подростков.

Задачи:

1. совместно составить анкету для социологического опроса по проблеме компьютерной зависимости подростков.
2. провести анкетирование учащихся школы;
3. проанализировать результаты опроса.

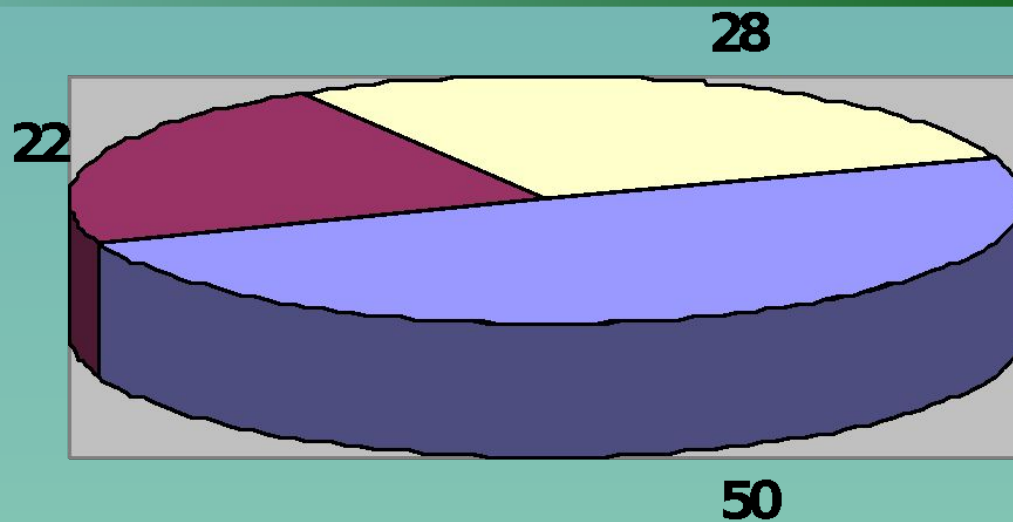
Социологический опрос

1. Является ли игромания проблемой общества?



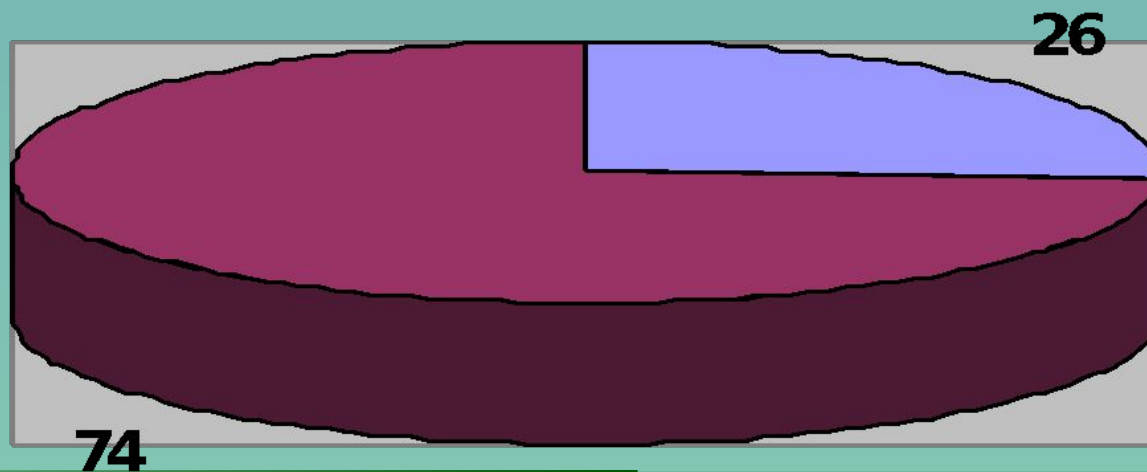
Да Нет Не знаю

2. Является ли игромания болезнью?



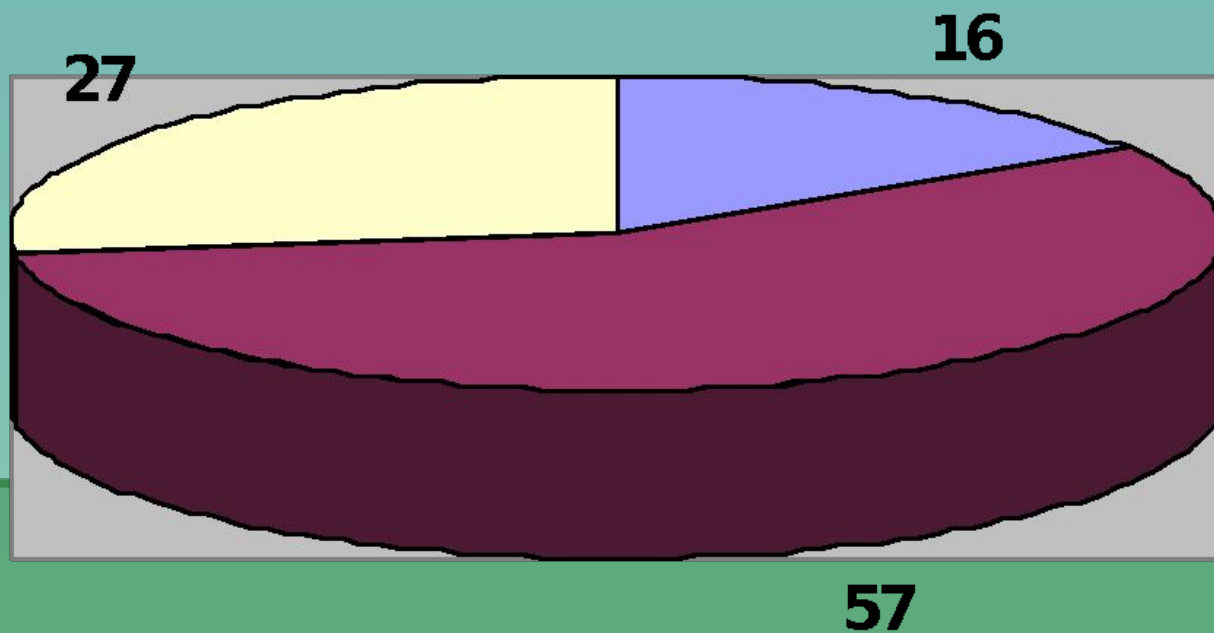
Да Нет Не знаю

3. Осознают ли игроки свою зависимость от компьютерных игр?

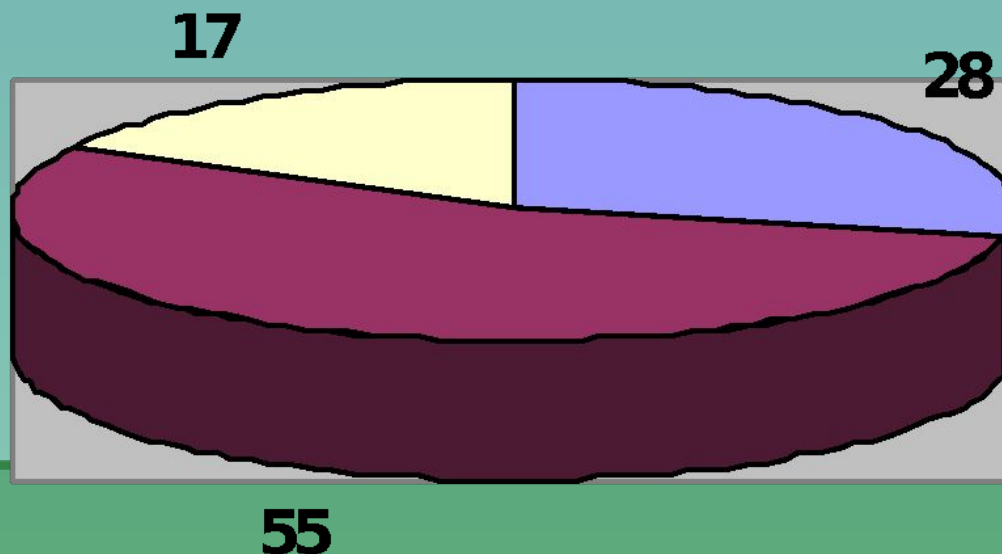


Да Нет Не знаю

4. Можно ли справиться с игроманией усилием воли?

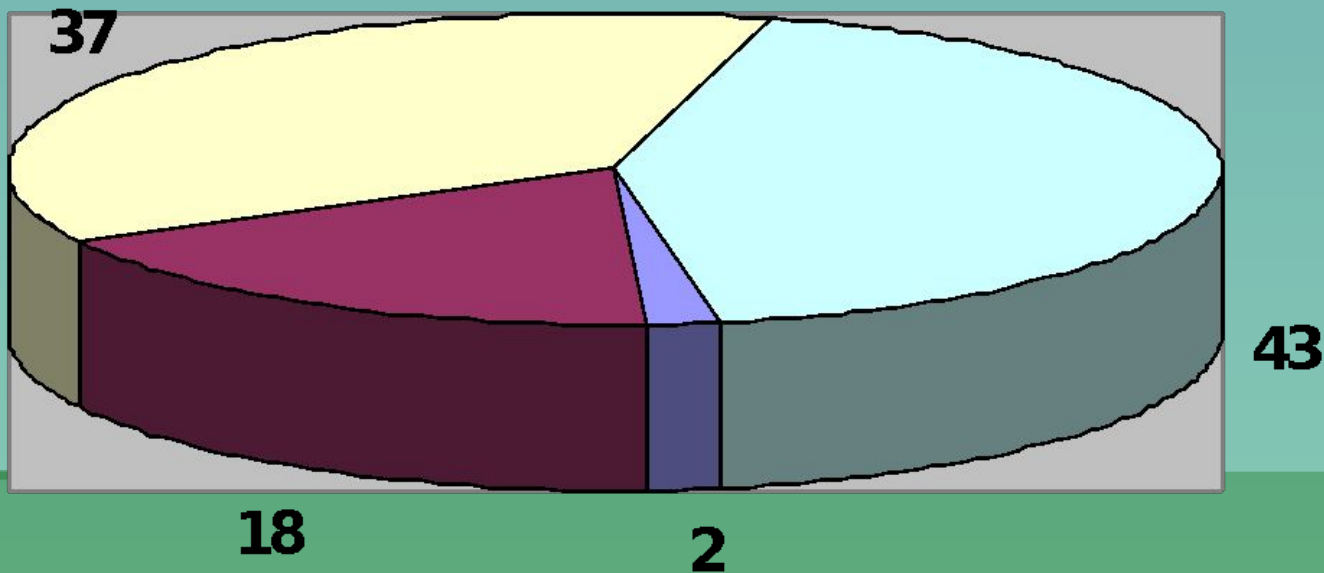


Как часто вы играете в компьютерные игры или используете Интернет?



■ редко ■ регулярно ■ очень часто

Мини-тест «А ты сидишь на "компьютерной игле"?»



■ игроголик ■ зона риска ■ геймер ■ все остальные

Просветительское направление

Цель: сообщение учащимся информации по проблеме и совместное обсуждение ее с ними.

Задачи:

1. Проводить классные часы коммуникативной направленности;
2. Сообщать ученикам информацию по проблеме;
3. Проводить с учащимися дискуссии по данной проблеме;
4. Способствовать выработке у учащихся социально приемлемых способов социализации и решения своих проблем в процессе дискуссий и обсуждений.

Тренинговое направление


Цель: коррекция самооценки учащихся, развитие их уверенности в себе и развитие навыков общения посредством тренинговых занятий.

Задачи:

1. Проводить тренинговые занятия с детьми, имеющими низкую самооценку;
2. Проводить тренинговые занятия с детьми для выработки у них навыков уверенного поведения;
3. Проводить тренинговые занятия со всеми детьми вместе для выработки у них коммуникативных навыков и навыков совместной деятельности.

ПРЕДПОЛАГАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

Реализация
всех этапов
проекта



Личностное
развитие
каждого
учащегося,
активное
вовлечение их в
общественную
жизнь

Снижение риска
компьютерной
зависимости
вследствие
коррекции
провоцирующих
факторов

**«Квесты», «бегалки», «стрелялки»...
Тупо глядя в монитор**



Позабыл футбол и «салки»,
Позабыл родимый двор!



**Не гулял давно на воле,
До чего довёл прогресс!**



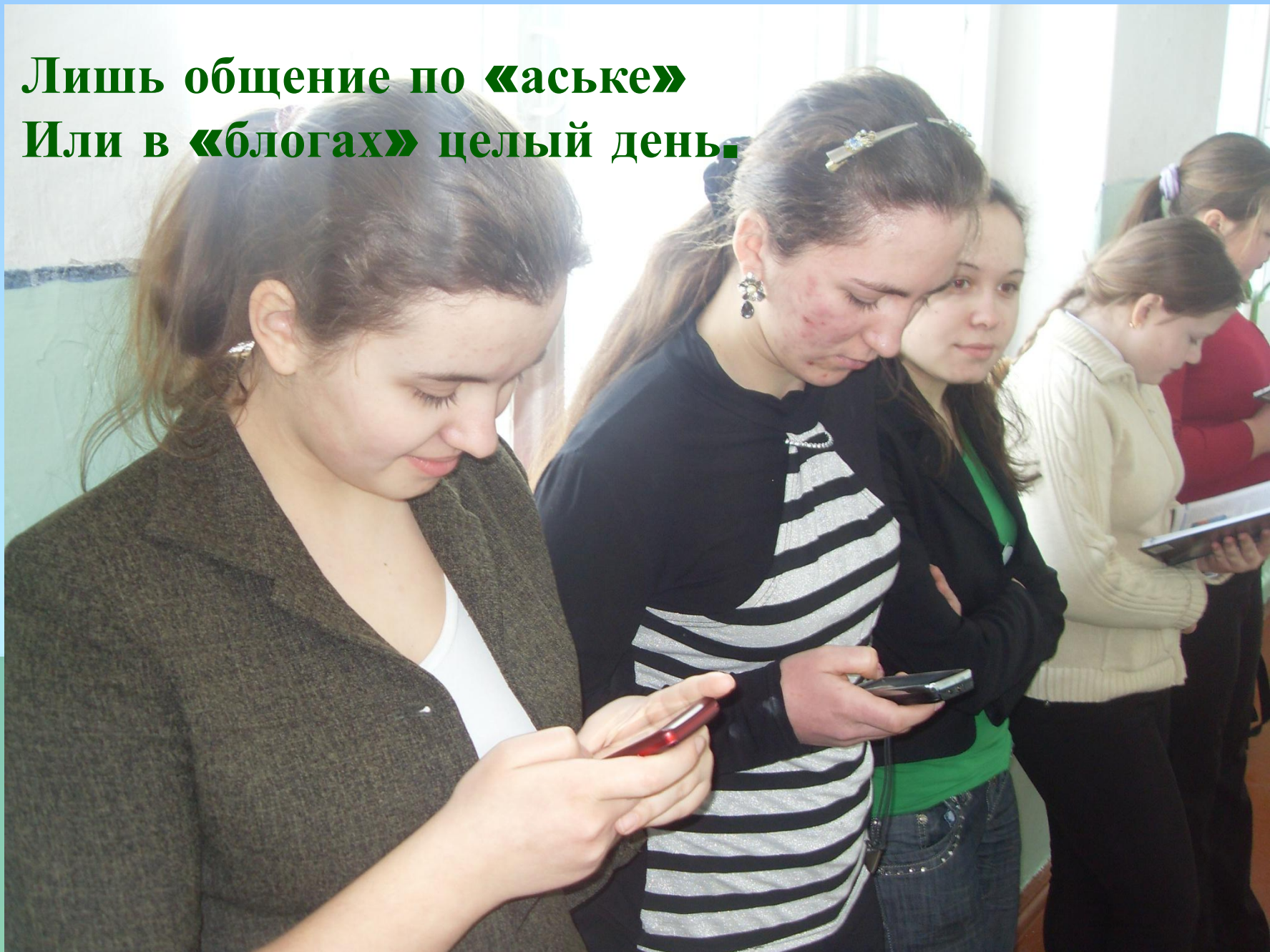
Даже сочиненье в школе
Пишут в стиле «SMS»!



**Лень сказать друг другу: «Здрасьте!»
И учиться тоже лень.**



**Лишь общение по «аське»
Или в «блогах» целый день.**



«Не пора ли встрепенуться,
Друг, ведь жизнь не там, а тут!



**Скоро ласточки вернутся,
Скоро груши зацветут!»**



**СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ !**