

Проектная работа

Минина Мария, Барсуков Даниил, Павлова Софья

Проблема

- ▶ Мы решили выяснить, влияют ли компьютерные игры на успеваемость?
- ▶ И если да, то насколько?

Ключевой исследовательский вопрос

- ▶ Компьютерные игры сказываются на учебе.

Цели и задачи

Цель:

- ▶ Выявить проблемы с учебой (или их отсутствие) у игроков

Задачи:

- ▶ 1. Определить, есть ли зависимость у игр и учебы
- ▶ 2. Определить, осознают ли сами геймеры, что у них проблемы с учебой
 - ▶ 3. Выявить честность опрашиваемых

Объект и предмет

Объект:

- ▶ Школьники, студенты

Предмет опроса:

- ▶ Успеваемость

Методы и выборка

Методы:

- ▶ Онлайн-анкетирование

- ▶ Выборка:

- ▶ Учащиеся в школе/институте

Задача опроса

- ▶ 1. Определить зависимость компьютерных игр и учебы
- ▶ 2. Определить, осознают ли геймеры, что у них проблемы с учебой

Гипотеза

- ▶ Компьютерные игры негативно влияют на учебу.

Результат

(все процентные доли округлены)

► Кол-во респондентов: 48

В основном это школьники и студенты (*возраст распределен основываясь на возрастную периодизацию Л.С. Выготского*).

Примерно 75% опрошенных играет в компьютерные игры. 40% из них признали, имеют проблемы с учебой. У 35% выбрали противоположный вариант ответа, а остальная часть отнесла себя к людям, частично обладающими проблемами с учебой.

Для начала мы выяснили, что подразумевают собой проблемы с учебой. Бóльшая часть выбрала ответы - 2 и 3 в текущих оценках; в четверти; долги.

Из 36 геймеров 25 играют более 3-х часов в день.

Большинство игроков, а именно 75% часто пренебрегает домашним заданием, чтобы поиграть. А более половины всех респондентов ответило, что выполнение/невыполнение домашней работы влияет на успеваемость.

Ссылка на опрос: <https://ru.surveymonkey.com/r/78J7C69>

Вывод

- ▶ Проанализировав результаты, можно сказать, что гипотеза подтвердилась.
- ▶ Компьютерные игры оказывают негативное влияние на успеваемость, в следствии чего у человека появляются проблемы с учебой (2 и 3 в текущих оценках, в четверти; долги). Виртуальная реальность привлекает людей от 13-17 лет в бóльшей степени, чем учеба. Компьютерные игры вытесняют самообразование и выполнение домашних работ. А время, предназначенное для сна, а потраченное на игры, сказывается на плохом самочувствии ребенка на утро, что приводит к тяжелому восприятию информации на уроках и в течение дня.
- ▶ *Геймеры, у которых обнаружили проблемы с учебой, не признают их.* Не все осознают серьезность учебного процесса, поэтому не считают, что обладают проблемами с учебой. В большинстве случаев, людьми с такой точкой зрения оказались подростки, которые играют более 3-х часов в день. Невыполнение домашней работы, невнимательность на уроках и безответственность в плане учебы привело к ухудшению успеваемости.
- ▶ *Если углубиться в вопрос о проблемах с учебой, то можно обнаружить, что люди, не играющие в компьютерные игры, ответили, что у них проблемы с учебой.* У части из них присутствуют реальные проблемы (плохая успеваемость), но оставшиеся обучаются в престижных институтах, куда поступили своими силами; в Лицее НИУ ВШЭ и Гос. Академии Художеств. Возможно, именно эти люди действительно хотят много добиться в жизни, они достаточно самокритичны. *(вывод был сформулирован из первоначального неанонимного опроса)*

