

# «ПОЛЁТЫ НЕ ВО СНЕ, А НАЯВУ»

(НТТ как способ избавиться  
от компьютерной игровой зависимости)

**Журкин Даниил Олегович,  
Ученик 4 класса  
МАОУ «СОШ № 5»**



**Руководитель:  
Гареева Татьяна Анатольевна  
учитель начальных классов  
МАОУ «СОШ № 5»**

**г. Березники – 2015**

*Я – «Як»  
истребитель,  
Мотор мой  
звенит,  
Небо – моя  
обитель.*

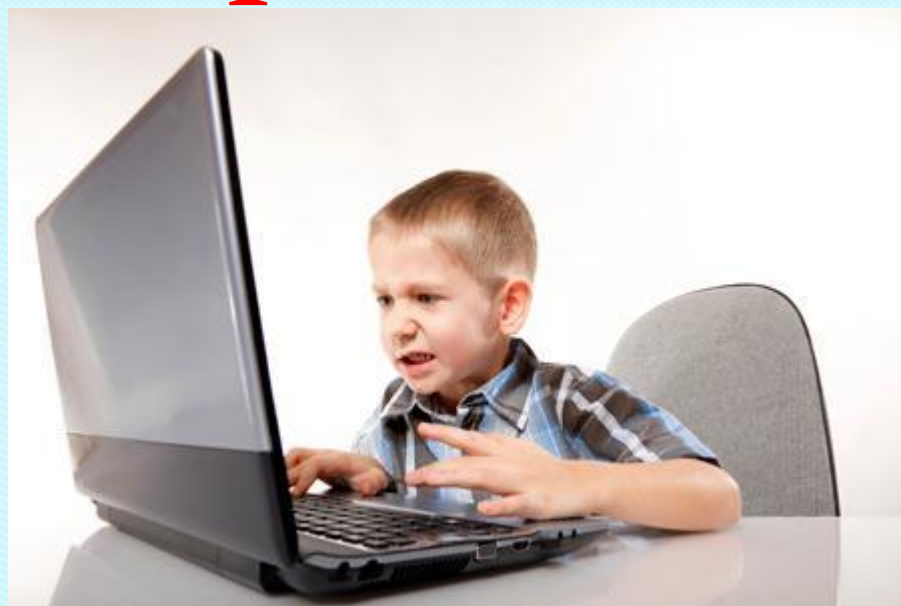
*Владимир Высоцкий*





**Свою работу я решил посвятить исследованию актуальной сегодня проблемы компьютерной игровой зависимости у младших школьников и поиску эффективных способов её решения, утверждению научно-технического творчества (далее НТТ) как одного из таких способов.**

# «Сетевой торчок»



**Жизнь творческая – это полет,  
стремительный, захватывающий!!!**





**Они не смогут  
радоваться,  
узнавать новое,  
активно  
отдыхать!!!**



**Цель работы** – утвердить научно-техническое творчество как один из эффективных способов решения проблемы.

**Объект исследования:** собственное отношение и отношение одноклассников к компьютерным играм, научно-техническому творчеству.

**Предмет исследования:** компьютерные игры, анкеты для одноклассников, конструкторы из картона в 3 D, модели самолетов.

**Метод исследования:** социологический, анонимное письменное анкетирование.

**Задачи:**

1. Определить понятия «компьютерная игровая зависимость», «научно-техническое творчество», «реклама», «продвижение».
2. Провести социологическое исследование в своем классе среди мальчиков и сделать выводы, дать рекомендации.
3. Проанализировать собственный опыт в решении данной проблемы.
4. На основе результатов исследований определить НТТ как эффективный способ решения проблемы.



## ***Моя гипотеза:***

1. Дети играют в игры, потому что увлекает, захватывает, помогает отдыхать от школьных занятий, общаться с друзьями, заводить новые знакомства;
2. С другой стороны, детей можно освободить от зависимости, если занять их полезной деятельностью, если дети заинтересуются НТТ, а родители пойдут им навстречу;
3. Научно-техническое творчество – эффективный способ решения проблемы, и оно достойно того, чтобы его продвигать и рекламировать.

### ***Практическое значение работы***

Мой рассказ о НТТ может заинтересовать моих одноклассников и школьников города Березники, помочь им освободиться от компьютерной зависимости, радоваться реальному общению с друзьями, вести здоровый образ жизни.





# Я определил основные понятия для решения задач:



# Бланк анкеты 14 мальчиков - учащихся 3 «А» класса

## «Научно-техническое творчество как способ решения проблемы компьютерной игровой зависимости у детей»

№	Ответы ребят	Кол - во
1	Играю в компьютерные игры Не играю в компьютерные игры	11 чел. 3 чел.
2	Не играю, много задают Д/з Не играю, не разрешают родители Не играю, помогаю родителям	3 чел. 2 чел. 2 чел.
3	Играю в комп. игры - захватывают Играю, так отдыхаю от школы Играю, так общаюсь с друзьями через соц. сети	7 чел. 3 чел. 1 чел.
4	Я знаю об НТТ, мне рассказывали Я не знаю об НТТ, мне не рассказывали, но хочу знать Я не хочу знать об НТТ	7 чел. 6 чел. 1 чел.
5	Я не увлекаюсь НТТ, не интересно, хожу в кружок Я увлекаюсь НТТ Я не увлекаюсь НТТ, трудно, долго, скучно Нет, комп. игры больше нравятся	6 чел. 6 чел. 3 чел. 1 чел.
6	Я не занимаюсь в ЦНТТ, увлекаюсь НТТ дома Не занимаюсь в ЦНТТ, далеко от дома, но с радостью записался бы	10 чел. 3 чел.

# Рекомендации по промоушну НТТ:



ВАШИ МЕЧТЫ –  
НАШИ КРЫЛЬЯ

*\* Рекламные афиши  
на стендах в школе*

*\* Встречи с  
руководителями  
научных секций*



*\* Экскурсии,  
показательные  
выступления*



# Рекомендации по промоушну ИТТ:



*\*Автобус до ЦНТТ  
и обратно до  
школы*

*\*Я с радостью сам выступал бы  
перед ребятами,  
рассказывал о самолетах,  
запускал модели*



*В итоге ребята ощутят «драйв» от  
реального полета и запишутся в ЦНТТ!!!*



# Как я вышел из виртуальной жизни и научился **летать наяву!**



# Мои маленькие технические шедевры!



**«Айфон»  
из картона**

**Шляпа-цилиндр  
волшебника  
из бумаги**



**Из бутылки**

**Р  
а  
к  
е  
т  
а**



Автомобиль  
30-х гг. Cadillac



Корабль  
Катти Сарк



# Замок Нойшванштайн



Собор  
Василия  
Блаженного  
и Я!



# Московский Государственный Университет



Эйфелева башня



# Белый Дом в США





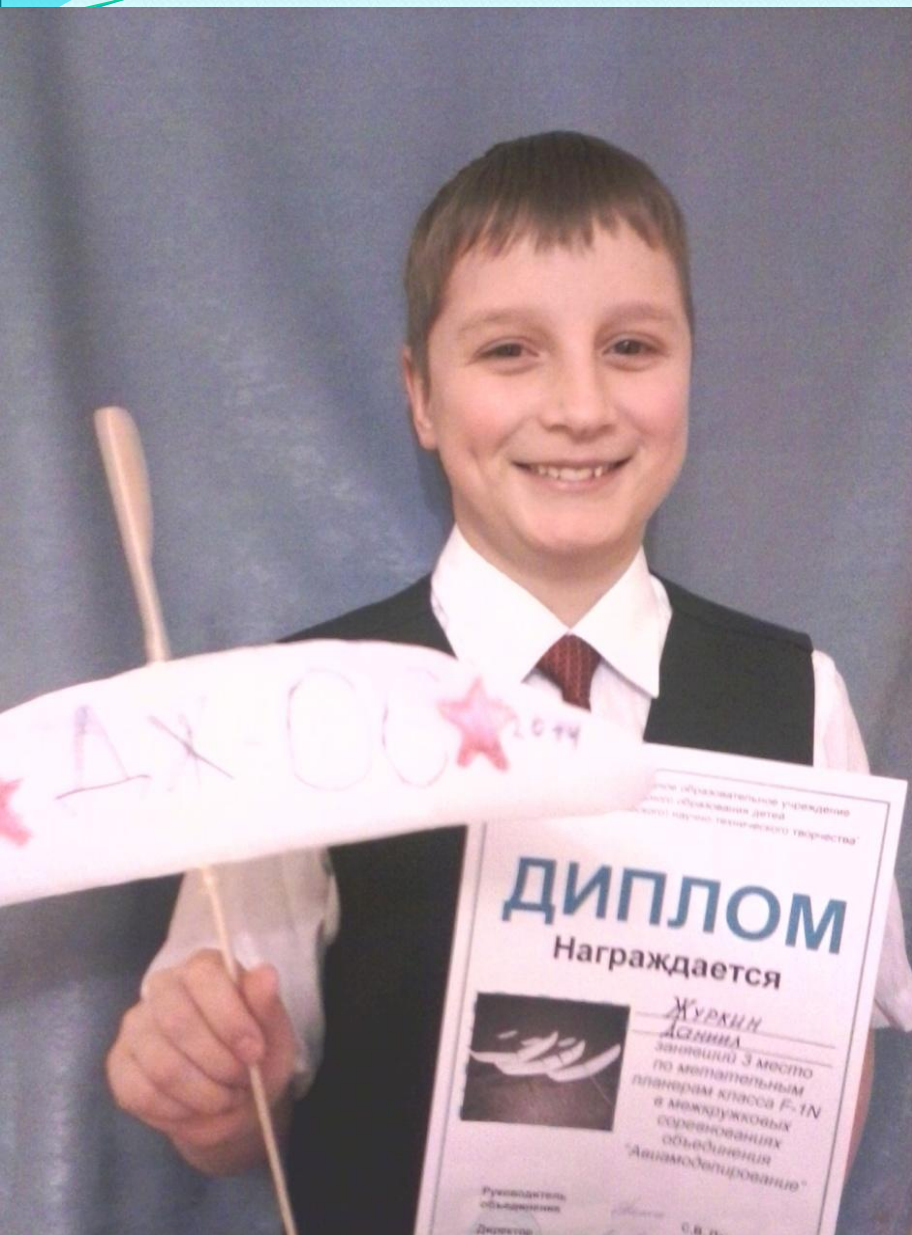
**Мой первый самолет!**



**ЯК-18**



# Ура! Победа! От винта!



В декабре 2014 года я впервые участвовал в городском соревновании и завоевал 3 место по метательным планерам класса F-1N. А на новогоднем собрании в школе я рассказал ребятам и их родителям о своем увлечении, показал поделки и запустил самолетик. Все были приятно удивлены и даже мне аплодировали.

**Вот это я называю настоящей жизнью и настоящей победой над собой! О компьютерных играх я уже забываю.**

## ***В результате исследования моя гипотеза подтвердилась, и я пришел к выводам:***

**\*Отвлечь мальчиков от компьютерных игр и дать им реальную альтернативу для радости, активного отдыха, живого общения, познания нового можно.**



**\*Ребята хотят ощутить творческий вкус настоящей жизни, а именно заниматься техническим творчеством, и даже есть те, кто желает записаться в ЦНТТ.**

**\*От компьютерных игр ребенок, увлеченный НТТ, не сразу откажется, он только будет меньше играть. Выйти из виртуальной реальности ему могут помочь родители и педагоги своей поддержкой, настойчивостью, заинтересованностью.**



**\*Успех в этом случае обеспечен, если мальчикам больше рассказывать о НТТ, проводить активный промоушн, организовать транспорт для ребят, живущих далеко от ЦНТТ.**

# Перспективы исследования проблемы я связываю с подробным изучением способов продвижения НТТ среди детей и выявлением наиболее эффективных.



С этой целью можно провести анкетирование, опросы, экспериментальные встречи среди детей, родителей, руководителей кружков и дирекции школы №5 и ЦНТТ. Результаты исследования могут послужить материалом для моей будущей научной работы.



**Летать, то есть жить, не во сне, а наяву, получать радость от парения на «крыльях» творчества я только учусь, но уже ощущаю себя счастливым. И очень хочу, чтобы и другие ребята познали это незабываемое чувство!!!**



# Список использованных источников информации

- Белый дом. Исторический журнал. 3D PUZZLE.
- Википедия. Компьютерная зависимость // [https://ru.wikipedia.org/wiki/%C7%E0%E2%E8%F1%E8%EC%EE%F1%F2%FC\\_%E%F2\\_%EA%EE%EC%EF%FC%FE%F2%E5%F0%ED%FB%F5\\_%E8%E3%F0](https://ru.wikipedia.org/wiki/%C7%E0%E2%E8%F1%E8%EC%EE%F1%F2%FC_%E%F2_%EA%EE%EC%EF%FC%FE%F2%E5%F0%ED%FB%F5_%E8%E3%F0)
- Википедия. ЯК-18 // <https://ru.wikipedia.org/wiki/%DF%EA-18>
- Википедия. Планер // <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D0%BD%D1%91%D1%80>
- Д/ф «Сетевой торчок», реж. Шош Шлам. – Израиль – 2014.
- Замок Химедзи в Японии / Исторический журнал. 3D PUZZLE.
- Коханова Ю. Промоушн периодического издания на информационном рынке.
- Московский Государственный Университет / Исторический журнал. 3D PUZZLE.
- Ступени науки // [http://stupeni.399sch.ru/?page\\_id=89](http://stupeni.399sch.ru/?page_id=89)
- Тауэрский мост / Исторический журнал. 3D PUZZLE.
- Федеральный закон «О рекламе». Текст с изменениями и дополнениями на 2010 год



Спасибо!



Жить – это  
счастье!