

«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 НТТ:



**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



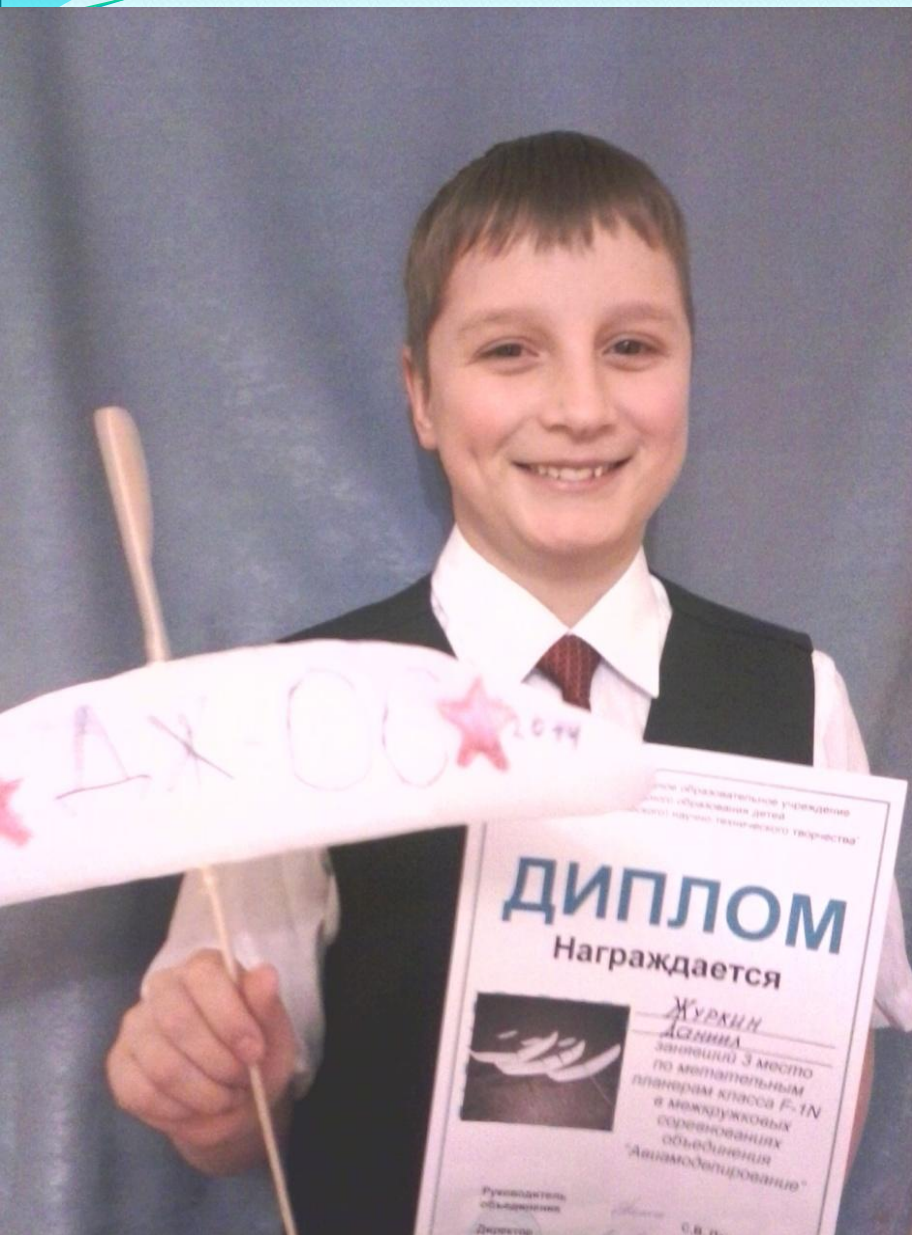


Мой первый самолет!



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
- 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
- Тауэрский мост / Исторический журнал. 3D PUZZLE.
- Федеральный закон «О рекламе». Текст с поправками и дополнениями на 2010 год



Спасибо!



Жить – это счастье!