

МБОУ Сорская ООШ №2 им. Толстихиной Ю. Н.

Проект
«Компьютерные игры и их роль в
жизни школьника»



Выполнил: ученик 8А класса,
Роспопов Кирилл

Руководитель:
учитель информатики,
Мизинцева Юлия Александровна

2024г

Содержание

1. Аннотация.....	3
2. План проекта.....	4
3. Введение.....	5
4. История развития компьютерных игр.....	6
5. Классификация компьютерных игр.....	7
6. Признаки развития компьютерной зависимости.....	9
7. Анкетирование.....	12
8. Польза и вред от компьютерных игр.....	15
9. Заключение.....	17
10. Источники.....	18

Аннотация

Компьютер быстро вошел в нашу жизнь. Еще несколько лет назад было редкостью увидеть какой-нибудь персональный компьютер – они были, но были очень дорогие, и даже не каждая фирма могла иметь у себя в офисе компьютер. А теперь? Теперь в каждом третьем доме есть компьютер, который уже глубоко вошел в жизнь человека. Благодаря компьютеру в значительной степени облегчается труд и обучение людей, эффективность их работы повышается в разы, для специалистов становится доступнее информация любого уровня. Но она же – компьютеризация, становится сегодня серьезнейшей проблемой. Кибер-зависимость - это не просто новое слово, это диагноз, который сегодня врачи могут поставить огромному числу людей, преимущественно детей и подростков. Речь в данном случае идет и о компьютерных играх.

Я считаю, что выбранная мною тема актуальна, так как большинство школьников проводит много времени за компьютером, он является неотъемлемой частью их жизни и не все из них знают, какие правила надо соблюдать, чтоб сохранить своё здоровье.

План проекта

Цель проекта: узнать, какова роль компьютерных игр в современной жизни людей.

Объект исследования: компьютерные игры.

Задачи:

1. узнать определение слова компьютерные игры,
2. узнать о пользе или вреде компьютерных игр, о том могут ли они производить развитие и совершенствование качеств человека, а также чем компьютерные игры помогают людям,
3. узнать как свести вред от игр к минимуму,
4. узнать какие бывают жанры игр.

Гипотеза: если компьютерные игры играют важную роль в жизни школьника, то, как они влияют на здоровье и жизнь в целом.

Методы исследования: изучение литературы и интернет – источников, опрос, наблюдение и анализ.

Актуальность: Я считаю, что актуальность моего проекта обусловлена тем, что в 21 веке в компьютерные игры играет большое количество людей.

Введение

Компьютер дал нам всем большие возможности: подготовка рефератов, общение через сайты, хранение информации, развлечения в виде компьютерных игр. Но вместе с пользой компьютер внёс в нашу жизнь и негативные моменты. Многие школьники стали проводить за компьютером огромное количество времени, не замечая ничего вокруг себя. Компьютерные игры заменили им общение с друзьями, занятия в кружках по интересам, сократили время на подготовку домашних заданий.

Актуальность моей работы определяется тем, что компьютерные игры используются учащимися разного возраста и по разному влияют на здоровье в зависимости от времени, места и продолжительности игр. Недостаточное знание детей о вреде и пользе компьютерных игр в настоящее время составляет большую проблему.

Еще одной проблемой, с которой человечество столкнулось результате компьютеризации, являются расстройства психики, возникающие в результате связи «компьютер – психика». К таким расстройствам относятся, в первую очередь, интернет-зависимость и *компьютерная игромания*.

История развития компьютерных игр

Компьютерная игра — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. История компьютерных игр начинается в 1940-х и 1950-х годах, когда в академической среде разрабатывались простые игры и симуляции. Компьютерные игры длительное время не были популярны, и только в 1970-х и 1980-х годах, когда появились для широкой публики аркадные автоматы, игровые консоли и домашние компьютеры, компьютерные игры становятся частью поп-культуры.

Появлению коммерческих компьютерных игр предшествовала уже сложившаяся индустрия развлекательных аркадных автоматов наподобие пинбола — механических игр, для запуска которых требовалось бросить монетку в щель приемника. Такие автоматы выпускались с XIX века, используя всё более сложные механизмы, а с 1930-х годов и электричество; параллельно развивались и музыкальные автоматы-«джукбоксы». Примечательным и необычайно сложным для своего времени аркадным автоматом стал Nimatron — электромеханический компьютер для игры в нём, спроектированный физиком Эдвардом Кондоном и выставленный на Всемирной выставке 1939-1940 годов в Нью-Йорке. В 1947 году было запатентовано *«Развлекательное устройство на основе электронно-лучевой трубки»* Томаса Голдсмита и Эстла Манна – оно считается первым специально предназначенным для игры устройством, выводившим изображение на экран, то есть *«видеоигрой»*.

В начале 1950-х годов создавались специализированные компьютеры наподобие Nimrod опять же для игры в ним и Bertie the Brain и OXO для игры в крестики-нолики. Tennis for Two, разработанная физиком Уильямом Хиггинботамом, имитировала игру в теннис с графическим интерфейсом, используя аналоговый компьютер и осциллограф как средство вывода в реальном времени.

В 1948—1950 годах Алан Тьюринг и Дэйвид Чампернаун разработали алгоритм шахматной игры, однако компьютеры того времени были недостаточно мощными, чтобы реализовать этот алгоритм. Британский журналист Тристан Донован в книге Replay: The History of Video Games описывал 1950-е годы как *«десятилетие фальстартов»*, единичных устройств, созданных в единственном экземпляре для выставок и разобранных позже — создатели этих устройств отбрасывали идею компьютерных игр как пустую трату времени.

Классификация компьютерных игр

Жанр определяется целью игры. Выделяют следующие жанры:

➤ Экшен (от англ. Action/Действие) — игры, состоящие в основном из боевых сцен, драк и перестрелок. Аналогичный жанр в кино — боевик.

Экшен подразделяется на:

- шутер (от англ. Shoot/Стрелять);
- файтинг (от англ. Fight/Борьба);
- Сурвайвал Хоррор (от англ. Survival/Выживание и Horror/Ужас).

➤ Приключения (они же адвенчуры, от англ. Adventure/Приключение) — игры, обладающие полноценным литературным сюжетом, и игрок в процессе игры сам раскрывает все перипетии этого сюжета;

➤ Стратегии — игры, в которых нужно строить свои города, вести бизнес, управлять огромной армией и т. д. Игровой процесс может идти как в реальном времени (RTS - real time strategy), так и в пошаговом (TBS - turn based strategy).

➤ Симуляторы — игры, полностью имитирующие какую-либо область реальной жизни, например, имитация управления гоночным автомобилем или самолетом;

➤ Головоломки — игры, полностью или больше чем наполовину состоящие из решения различных логических задач наподобие собирания кубика Рубика;

➤ Забавы — игры, в основном рассчитанные на детей, где психологическое впечатление от происходящей на экране картинки гораздо важнее самого процесса игры — например, лопание пузырьков;

➤ Образовательные — игры, включающие в себя элементы обучающих программ, которые подаются через сам игровой процесс и, благодаря повышению интереса к ним в связи с необычным антуражем, впоследствии хорошо запоминаются.

➤ РПГ (от англ. RPG - Role Playing Game/Ролевая Игра) - жанр игр, отличительной особенностью которых является наличие у персонажей определённых навыков и характеристик, которые впоследствии можно

улучшать или даже приобретать новые, предварительно выполнив какие либо действия. Также в играх данного жанра зачастую существует система инвентаря, то есть в процессе прохождения игрок может находить/приобретать новые виды оружия, доспехов, вспомогательных средств и т.п. RPG может быть разных жанров: от стратегий, до экшенов.



Признаки развития компьютерной зависимости

Компьютерная зависимость — пристрастие к занятиям, связанным с использованием компьютера, приводящее к резкому сокращению всех остальных видов деятельности, ограничению общения с другими людьми. Которая заметна наиболее часто в детском и подростковом возрасте, особенно у мальчиков. Признаком компьютерной зависимости является не само по себе время, проводимое за компьютером, а сосредоточение вокруг компьютера всех интересов ребенка, отказ от других видов деятельности.

Признаки зависимости

- Если ребенок ест, пьет чай, готовит уроки у компьютера.
- Провел хотя бы одну ночь у компьютера.
- Прогулял школу – сидел за компьютером.
- Приходит домой, и сразу к компьютеру.
- Забыл поесть, почистить зубы (раньше такого не наблюдалось).
- Пребывает в плохом, раздраженном настроении, не может ничем заняться, если компьютер сломался.
- Конфликтует, угрожает, шантажирует в ответ на запрет сидеть за компьютером.

Человек «поглощается» информационными, игровыми и иными видами компьютерной деятельности, теряет чувство реального времени, зачастую уходя в мир виртуальной реальности от настоящей действительности.

Согласно данным последних исследований уход в мир фантазий стал одной из распространенных стратегий поведения современных детей в трудных жизненных ситуациях, что объясняет причины Интернет–зависимости. Например, компьютерная игра становится механизмом бегства определенной части детей и молодежи от реальности, постепенно у них развивается компьютерная игромания.

Пользователям с синдромом Интернет–зависимости и компьютерной игроманией необходима психологическая и психотерапевтическая помощь.

Симптомы зависимости

Установленные симптомы зависимости можно условно разделить на три группы:

- - психические;
- - социальные;
- -духовные.

Психические признаки: появление чувства радости, эйфории при контакте с компьютером или даже при ожидании, «предвкушении» контакта; отсутствие контроля за временем взаимодействия с компьютером; желание увеличить время взаимодействия с компьютером («дозу»); появление чувства раздражения, либо угнетения, пустоты, депрессии при отсутствии контакта с компьютером; использование компьютера для снятия внутреннего напряжения, тревоги, депрессии; эмоциональная неустойчивость; навязчивое стремление постоянно проверять электронную почту, снижение самооценки и т. д.

Социальные признаки: возникновение проблем во взаимоотношениях с родителями, в школе; проблемы экономические, т.к. много денег приходится платить за такое удовольствие; пренебрежение личной гигиеной, неряшливость.

Духовные признаки: потеря смысла реальной жизни, жизнь становится ненужной, пустой, лишенной всякого смысла, что приводит к духовному обнищанию, духовной смерти.

Проведя исследовательскую работу и изучив литературу по вопросу влияния компьютера на физическое и психическое здоровье школьников я выяснила, что компьютерные игры оказывают как положительное влияние (развивают память, мышление, математические способности, заставляют думать, анализировать и прогнозировать различные ситуации, помогают ориентироваться в потоке информации), так и отрицательное влияние (вызывают компьютерную зависимость), что может привести к нарушению психики, развитию синдрома игромании.

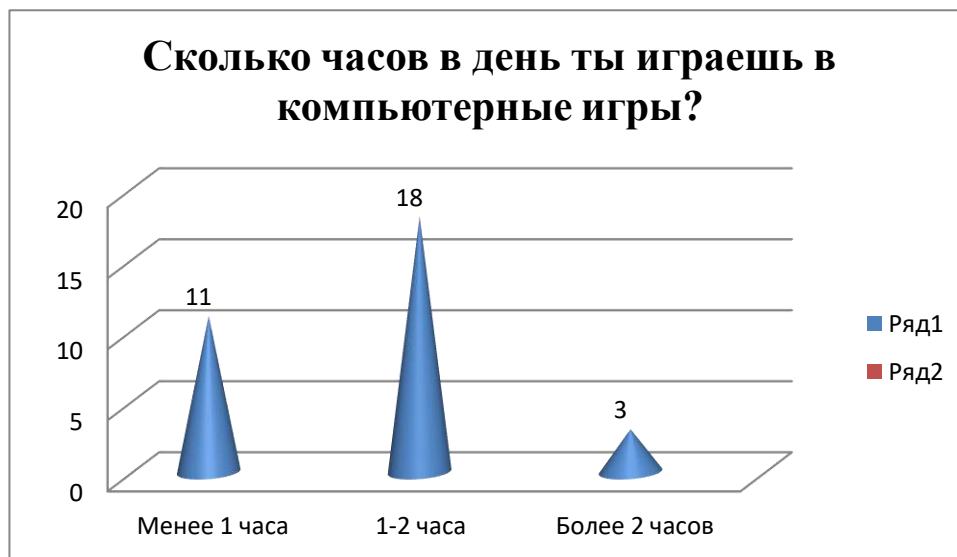
При несоблюдении санитарно—гигиенических правил работы за компьютером страдает физическое здоровье - ухудшается зрение, осанка, вплоть до искривления позвоночника, развивается ожирение, появляются головные и мышечные боли.

Анкетирование

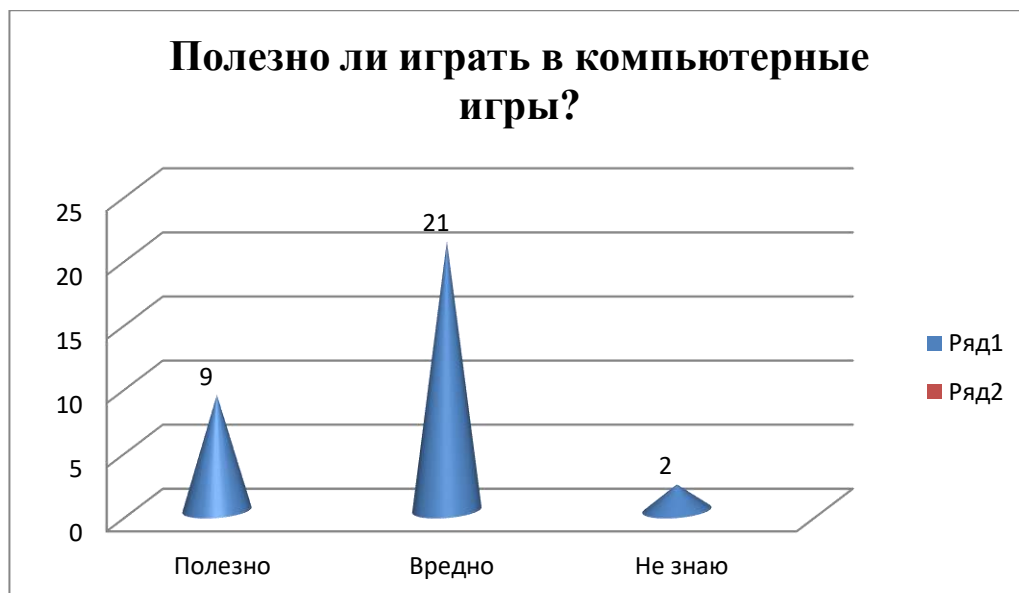
1.



2.



3.



4.



5.



6.



Полезьа и вред от компьютерных игр

1. Знакомство с разными людьми.

В играх намного легче познакомиться с кем-то. В сети люди чувствуют себя более открыто, потому что они занимаются общим увлечением. Это их сближает. То есть игроков можно назвать более социальными, чем немалое количество людей, которые напрочь отказываются от игр. Существует немало историй, о том как люди благодаря их общению во время онлайн игр находили себе вторую половинку и женились.

Исследования показали – большинство геймеров занимаются спортом, творчеством, посещают культурные мероприятия.

2. Повышение самооценки.

Самооценка напрямую зависит от наших побед и взлетов. Так вот, когда участник побеждает, ему становится приятно. А его самооценка вырастает. Было проведено исследование, где выяснилось, что человек играющий роль хорошего героя, так ведет себя и при контакте с людьми в реальной жизни. Это подтвердили профессора Трентского и Стэнфордского университетов.

3. Игры – это развитие.

Начиная заниматься каким-либо делом, каждому человеку хочется узнать как можно больше информации об этой активности. Польза компьютерных игр заключается в расширении кругозора. Например, игроков в “Танки” опросили и выяснили, что они стали больше проявлять интерес к военной истории и строению танка. Из-за этого они начали посещать выставки и музеи связанные с данной тематикой.

4. Улучшение английского языка.

Занятия с репетитором дают фундамент понимания языка. Однако, чтобы начать в нем ориентироваться, нужна практика, но ее не так просто получить. В то время как в играх активно используется английский, у людей появляется стимул его учить, и в игре существует возможность практики.

5. Развитие творческого потенциала и воображения.

Перед игроком стоит множество задач. Решая их, человек оттачивает способность находить разные пути получить ответ и начинает мыслить более широко.

6. Игры улучшают координацию и память, развивают логическое мышление.

Лучшее подтверждение – факт того, что в Европе в школах дети играют на компьютерах в игры, потому что они помогают развивать логическое мышление и память. Это хорошо проявляется в разных головоломках. Польза компьютерных игр подтверждается даже в школах. А некоторые хирурги играют в шутеры для тренировки координации движений, чтобы успешно проводить операции.

7. Выплеск эмоций.

Время от времени мы нуждаемся в проявлении эмоций, в том числе негативных. Игры помогают не поссориться с друзьями, близкими, родными, потому что весь эмоциональный всплеск агрессии происходит онлайн на персонажей игры.

Несмотря на все плюсы, описанные выше, компьютерные игры также имеют и отрицательные качества, влияющие на здоровье человека.

Вред от компьютерных игр:

- Длительное время за компьютером приводит к ухудшению зрения, перенапряжению мозга
- при неправильной позе могут появиться болезни суставов и позвоночника
- жестокие и бессмысленные игры приводят к агрессии, влияют на неокрепшую психику
- если постоянно играть, снижается желание общаться с людьми
- игры вызывают зависимость у детей и подростков, что ведёт к дальнейшим проблемам (например, неуспеваемости в школе)

Как свести вред от компьютерных игр к минимуму?

- Ограничьте время проведения за компьютерными играми, чтобы у вас оставалось свободное время на другие повседневные дела
- Выбирать игры в которых жестокость будет сведена к минимуму или она не будет выходить за рамки дозволенного.
- Дабы не испортить осанку при прохождении игры, вам стоит стараться держать спину строго 90 градусов.
- Чтобы не испортить зрение каждые 30 минут вставайте из – за компьютера и делайте разминку для глаз.

Заключение

Компьютерная игра́ — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. В 21 веке людей, играющих в компьютерные игры, насчитывается около 3.1 млрд., это обусловлено тем, что в данное время компьютерные игры стали отдельным культом и отдельным видом спорта, т.е. “Киберспортом”.

Проведя анкетирование учеников нашей школы и проанализировав полученные результаты, я сделала следующие *выводы*: из 32 опрошенных учеников половина детей, признавая вред компьютерных игр, играют в них при этом, уделяя большую часть (1-2 часа) своего свободного времени этому занятию. Большая часть детей играют в игры без разрешения родителей. Больше половины родителей интересуются в какие игры играют их дети. Половина учащихся отдаёт предпочтение играм таких жанров: стрелялки, стратегия, гонки, которые отрицательно влияют на психическое здоровье детей. Гипотеза мною также была доказана

Из моего проекта вы узнали, что такое компьютерные игры, какие бывают жанры компьютерных игр, о пользе и их вреде, а также о том, как свести вред от компьютерных игр к минимуму.

Источники:

1. <https://www.ferra.ru/imgs/2019/11/22/14/3666952/456376329694723ebb6decdd775a27638867322f.jpg>
2. <http://ru.wikipedia.org> – Классификация компьютерных игр – Википедия.
3. <http://www.pandia.ru> – Роль компьютера в жизни человека – Энциклопедия знаний.
- 4.