Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Ростовской области «Таганрогский педагогический лицей - интернат»

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

Тема: «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА ОРГАНИЗМ ЧЕЛОВЕКА»

 Автор работы:

 Михайленко Руслан, 9 «в» класс.

 Научный руководитель:

 Филиппский Алексей Леонидович,

 Преподаватель - организатор ОБЖ

г. Таганрог

2021 год

**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| Введение | 3 |
| Основная часть  | 3 |
| 1.Исследовать имеющуюся литературу согласно данному вопросу. | 3 |
| 2. Отбор материала с целью раскрытия компьютерной зависимости. | 4 |
| 3. Оформление буклета  | 4 |
| Заключение  | 4 |
| Список литературы  | 5 |

**Введение**

«Опасность не в том, что компьютер однажды начнет мыслить, как человек, а в том, что человек однажды начнет мыслить, как компьютер» - Сидни Дж. Харрис.

**Актуальность работы**

Общество всегда устремлялось упростить себе жизнедеятельность. С целью улучшения работы, для наиболее простого исполнения задач люди создавали все новые и новые устройства.

Механизация труда не обошла и умственную работу. Человек создал компьютер, что положило начало компьютеризации общества, то есть процессу развития информационного общества.

Мощный поток новой информации, применение компьютерных технологий, а именно распространение компьютерных игр оказывает большое влияние на воспитательное пространство современных детей и подростков.

Компьютеризация

- в широком смысле слова — [процесс](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%86%D0%B5%D1%81%D1%81) внедрения электронно-вычислительной техники во все сферы [жизнедеятельности человека](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B8%D0%B7%D0%BD%D0%B5%D0%B4%D0%B5%D1%8F%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C).

- широкое внедрение Электронно-вычислительных машин ([компьютеров](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80)) в различные сферы человеческой деятельности (для управления [технологическими процессами](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F), [транспортом](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82), [производством](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B8%D0%B7%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)).

Эффективность персональных компьютеров примерно за 10 лет увеличилась в пару тысяч раз, но их цена наоборот, уменьшилась, что разрешило большинству частных пользователей владеть компьютером.

**Цель**

Выявить пользу и вред компьютерных игр.

**Задачи**

1. Исследовать имеющуюся литературу по данному вопросу.

2. Осуществить отбор материала с целью раскрытия компьютерной зависимости.

3. Оформление буклета.

**Метод проектирования**

1.Подбор текста.

2.Выбор продукта.

3.Изготовление буклета

**Материалы проектирования**

 Компьютерная игра — компьютерная программа, предназначающаяся для компании игрового процесса, взаимосвязи с партнёрами согласно игре, либо самостоятельно выступающая в свойстве напарника. [1] Компьютерные игры составляют одну из значительных частей досуга человека. С появлением компьютера человек стал много времени проводить за ним. Вторая половина 20-го века – время глобальной компьютеризации человеческого общества. Получение, хранение, обработка и передача информации происходит в сотни и тысячи раз быстрее, чем это сделал бы человек с помощью обычных средств связи [2].

**Основная часть**

Компьютерные игры прочно вошли в нашу жизнь.  Виртуальная реальность манит своими безграничными возможностями, а индустрия компьютерных развлечений каждый год преподносит игрокам все новые и новые игры, от которых просто невозможно отказаться. Ни один взрослый, а тем более ребенок уже не представляет свою жизнь без компьютера. Постепенно реальное пространство вытесняется виртуальным. Наше поколение детей уже не знает жизнь без компьютеров, что откладывает определенный отпечаток на их психику. Конечно, «игровая» зависимость волнует сегодня всех. Компьютерных игр создано в настоящее время большое количество. Большинство компьютерных игр оказывает благоприятное воздействие на характер и поведение человека, развивая в нём множество важных качеств и предоставляя ему возможность отдохнуть от повседневной суеты. Многие считают, что если тратить на данный вид развлечения несколько часов в день, то совершенно ничего плохого не случится. Однако, современное общество считает иначе, чаще всего полагая, что именно видеоигры влияют на психику людей и заставляют их выполнять те или иные действия.

Игра - это определенный вид деятельности от которого мы получаем удовольствие и веселье. Кажется, что данное утверждение имеет место быть. Но так ли это? Чтобы проверить достоверный ли этот тезис или нет, достаточно придумать противоречащий пример. В реалиях современных компьютерных игр часто игроки получают далеко не веселье и удовольствие, а обратное: злость, разочарование, обиду.

Инновационные компьютерные игры дают привлекательно начертанный объемный мир, который, заигравшись, возможно принять за реальный согласно фактору высочайшего свойства изображения, а также звуковых эффектов.

Углубляясь в воображаемый мир, человек как бы отгораживается от действительности, прекращает проявлять интерес находящимся вокруг. И в особенности чувствительны в данном плане ребята и подростки, которые еще не созрели как личности, а также легко поддаются свирепому воздействию. В взаимоотношении определенных игр у школьников создается зависимость, схожая с наркотической. Многочисленные компьютерные игры активизируют враждебный настрой, однако имеется и такие, которые формируют позитивные качества.

Компьютерные игры имеют как положительные, так и отрицательные стороны.

 Положительное влияние компьютерной игры на человека формируют: скорость взаимодействия, мелкую моторику ручек, зрительное понимание объектов, память, а также внимание, логичное мышление, визуально-моторную координацию. Но кроме того компьютерные игры обучают: систематизировать и подводить итог, аналитически размышлять в необычной ситуации, достигать собственной цели, улучшать интеллектуальные способности.

Вред наносится не только в процессе игры, но и в многочасовом занятии перед монитором. Можно выделить несколько вредных факторов:

- сидячее положение в течение длительного времени может привести к искривлению позвоночника; - воздействие электромагнитного излучения монитора;

- болезнь глаз;

- травма кистей рук;

- стресс, бессонница;

 - компьютерная зависимость.

Ребенок, увлеченный играми, становится раздраженным, перестает общаться со сверстниками, у него нарушается режим сна, ухудшается состояние здоровья. Некоторые игры порождают жестокость.

В ходе проделанной работы, мы составили буклет-памятку, которая пригодиться не только школьникам, но и родителям. В ней мы отразили влияние компьютера на организм человека, а также описали существенные минусы и их последствие. Для создания буклета я находил информацию в различных интернет источниках, сравнивал и оценивал ее. Ходил в библиотеку, составлял план проекта. Четкое представление цели помогло мне написать его и создать продукт.

**Заключение**

В ходе проделанной работы, мы выяснили: компьютер хоть и упрощает человеку существование, однако в то же время способен спровоцировать значительную зависимость. Игромания - опасна. Но полностью убрать компьютер из жизни ребенка невозможно, так как компьютерные технологии становятся частью реального мира. Как нельзя сказать, что хорошо, и можно играть, сколько хочется и в любые игры. Мои предположения подтвердились частично. Компьютерные игры могут использоваться как во благо, так и во вред. Что получит вред или пользу зависит только от нас самих.

**Список литературы**

1. Бабаева, Ю. Д. Одаренный ребенок за компьютером / Ю. Д. Бабаева, А. Е. Войскунский. – М.: Сканрус, 2003. – 336 с. (дата обращения 11.10.20)
2. Волкова Ю.А. Методическая разработка на тему: «Компьютерные игры» <https://nsportal.ru/npo-spo/informatika-i-vychislitelnaya-tekhnika/library/2018/05/22/kompyuternye-igry-i-ih-vliyanie-na> (дата обращения 24.11.20)
3. Цыплухина И. В. «Вред и польза компьютерных игр» <https://infourok.ru/nou-issledovatelskaya-rabota-vred-i-polza-kompyuternih-igr-1398637.html> (дата обращения 15.12.20)

4. Белавина, И. Г. Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр / И. Г. Белавина // Вопросы психологии. – 1991. - № 9. – С.62-69. (дата обращения 11.01.21)

3. Касапчук, А. Компьютерная зависимость / А. Касапчук // http://www.tiensmed.ru/(дата обращения 11.02.21)

4. Менделевич, В. Д. Психология девиантного поведения: Учебное пособие / В. Д. Менделевич. – М., МЕДпресс, 2001. – 432 с. (дата обращения 16.02.21)

5. Панов, С. «Интернет-зависимость»: причины и последствия / С. Панов // Учитель. – 2007. - № 12. – С.12-16. (дата обращения 21.02.21)