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

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

Тема: «ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПОДРОСТКА»

Выполнил:

Чирка Ярослав,

9 «Б» класс

Научный руководитель:

Золотько Ирина Владимировна

Таганрог

2024 г.

**Оглавление**

[Введение 3](#_Toc126586641)

[Основная часть 3](#_Toc126586642)

[Информационное наполнение плаката 3](#_Toc126586643)

[Заключение 3](#_Toc126586645)

[Список используемой литературы 4](#_Toc126586646)

# Введение

**Актуальность работы**

Использование компьютера является неотъемлемой составляющей жизни современных подростков. ПК стал незаменимым помощником при выполнении различных задач. Однако, несмотря на плюсы, он также может стать источником множеств минусов.

**Цель** **работы** – определить влияние компьютерных игр на подростка, отразив эту информацию в буклете.

**Задачи:**

* дать определение понятию «Игра»;
* изучить историю «Игр»;
* проанализировать влияние «Игр»;
* создать букет о влиянии «Игр».

**Объектом проектирования:** игры.

**Предмет проектирования:** влияние игр на подростка.

**Методы проектирования:**

1. научно-поисковый;
2. аналитический;
3. систематизация материала;
4. моделирование.

**Материалы проектирования:**

**«Игра**» - активность, которая выполняется в соответствии с добровольно принятыми правилами, в условных ситуациях, представленных символически, в ограниченном времени и пространстве.

Уникальное психологическое настроение игрока, который одновременно сомневается и верит в реальность разыгрываемой ситуации, объединяет игру с драматическим искусством: ключевым аспектом игры является роль, которую игрок берет на себя.

**Практическая значимость**

# Наш продукт можно применять на уроках ОБЖ, обществознания, во время классных часов при изучении определенных тем.

# Основная часть

# Стили татуировок

**Пол****ожительное влияние татуировок**

1. ***Развитие памяти –*** проходя одну и туже игру или уровень мы запоминаем выигрышную последовательность, тем самымтренируем память.
2. ***Развитие логического мышления –*** есть игры, где в основном нужно думать логически. Например: ребусы, сапёр.

**Отрицательное влияние татуировок**

1. ***Истощение нервной системы –*** человек начинает агрессировать и нервничать.
2. ***Ухудшение качества сна –*** подростки не спят по ночам, и сбивают ритм сна, что может повлиять на организм.
3. ***Проблемы с учебой –*** ученики не делают уроки и получают плохие оценки.
4. ***Зависимость –*** подростки постоянно играют за компьютером,не вставаяиз-за стола***.***
5. ***Искривление позвоночника –*** при долгом нахождении за столом игроки подбирают удобную позу, и в основном сидят сгорблено.

# Информационное наполнение буклета

# Для создания мы взяли информационный буклет. В буклете мы отразили информацию об отрицательном и положительном влиянии игр.

# Заключение

Таким образом можно сказать, что у игр есть как положительное влияние, так и отрицательное. Не нужно забывать о времени, которое вы тратите за компьютером.

# Список используемой литературы

1. Влияния игр на психику. [Электронный ресурс]/ roditeli.maximumtest.ru URL: [https://roditeli.maximumtest.ru/texts/kak-vliyayut-kompyuternie-igri-na-psikhiku-i-razvitie-rebenka/](http://www.texts.com.ua/go/ru/article--ResourceID--9529--category--travel--page.html/) (дата обращения 09.10.2022)
2. Плюсы и минусы компьютерных игр [электронный ресурс]/ статья о влиянии https://top-fun.ru/interesting URL: https://top-fun.ru/interesting/plyusy-i-minusy-kompyuternyx-igr-polza-ili-vred/?ysclid=lsdms055zh762203133 / (дата обращения 09.10.2022)
3. Значение игр. Статья о играх www.b17.ru [электронный ресурс]/ статьи URL: https://www.b17.ru/article/358324/?ysclid=lsdmtgt16j340791647 (дата обращения 09.10.2022).
4. Игры в жизни [электронный ресурс]/ URL:  [https://www.b17.ru/article/rol-igry-v-zhizni/?ysclid=lsdmvns3j23505618 /](http://www.commcenter.ru/mmedia/articles/2009_02_26_02.html/) (дата обращения 07.10.2022).