

Свердловская область
Горноуральский городской округ
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №4
622933, Свердловская обл., Пригородный район, с. Лая, ул. Зелёная площадь, 2,
тел./факс 8(3435)47-88-30, e-mail: ou4laya@mail.ru

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

«Компьютерные игры: польза или вред?»

предмет Информатика

ученика 9 класса

Лавелина Сергея Андреевича

Руководитель проекта:

учитель информатики

Пузанова Нина Леонидовна

с. Лая

2021 год

Оглавление

Введение	3
1. Компьютерные игры	5
1.1. История появления компьютерных игр	5
1.2. Типы компьютерных игр	7
1.3. Взгляд со стороны медицины	8
2. Анализ использования компьютерных игр	9
2.1. Положительные и отрицательные стороны	10
2.2. Анализ анкетирования	11
Заключение	13
Список используемой литературы	15
Приложения	16

Введение

Игра – неперенный спутник развития человечества. На стадии археокультуры игры выполняли чрезвычайно важные функции. Они использовались для социализации подрастающего поколения, для подготовки к коллективной охоте, для тренировки. Но учебно-тренировочные функции были не главными в древней игровой деятельности; главное поле игры – это праздники, ритуалы, первобытное искусство (танцы, музыка, мифы). Все эти занятия представляют собой археокультурную творческую и коммуникативную деятельность [1].

Сегодняшние темпы компьютеризации превышают темпы развития всех других отраслей. Без компьютеров и компьютерных сетей не обходится сегодня ни одна средняя фирма, не говоря о крупных компаниях. Современный человек начинает взаимодействовать с компьютером постоянно – на работе, дома, в машине и даже в самолете. Компьютеры стремительно внедряются в человеческую жизнь, занимая свое место в нашем сознании.

Вместе с появлением компьютеров появились компьютерные игры, которые сразу же нашли массу поклонников. Эти игры с детских лет сопровождают подрастающее поколение, вызывая, с одной стороны, замедление развития и даже атрофию опорно-двигательного аппарата и мышечной мускулатуры и, с другой стороны, - быстро развивая интеллект, логическое мышление и воображение человека. Компьютерный игрок привыкает перемещаться из одного виртуального мира в другой, быстро воспринимать незнакомые ситуации и адаптироваться к ним. В бурно изменяющемся обществе XXI века развитая интеллектуальная гибкость обеспечит приспособление к новым, неожиданным реалиям. Компьютерные игры выполняют, таким образом, функцию социализации молодежи в постиндустриальном обществе. И все-таки ЗА или ПРОТИВ компьютерных игр. Мы попытаемся ответить на этот вопрос в нашей работе [4].

Мы выдвинули такую гипотезу: если соблюдать меры предосторожности, то компьютерные игры окажут только хорошее влияние на человека.

Объект: компьютерные игры.

Предмет: влияние компьютерных игр на человека.

Цель работы: выяснить, положительно или отрицательно компьютерные игры влияют на человека.

Задачи:

- выяснить путём анкетирования, какие игры более популярны среди одноклассников, сколько времени они тратят на игры;
- найти информацию о влиянии компьютерных игр на человека;
- выяснить какое влияние оказывают различные виды игр на поведение и здоровье человека;
- сделать выводы и рекомендации.

1. Компьютерные игры

1.1. История компьютерных игр [3]

В далеком шестьдесят первом году двадцатого века в Массачусетском Технологическом (знаменитый MIT) на одном из мейнфреймов впервые родилась компьютерная игра под названием SpaceWar. Это событие осталось практически никому не известным, поскольку компьютеры тех времен были, как бы это повежливей, чуть-чуть дороговаты для того, чтобы на них играть. Но, само собой, это ничуть не мешало Настоящим Программистам, работавшим на них, делать для себя игры и играть в них.

Знаменитая SpaceWar была весьма любопытна с технологической точки зрения: в те времена и на том компьютере еще не было привычных нам растровых графических дисплеев, только текстовые терминалы и, как вершина графических возможностей, векторные графические дисплеи, где электронный луч на каждом кадре не бегаёт по строкам, а прямо отрисовывает заданные программой контуры объектов.

Суть игры-прародительницы была весьма проста: два небольших кораблика летали по экрану и стреляли друг в друга снарядами. Так что первый в мире жанр – это, безусловно, аркада. Коммерсанты берутся за дело.

Самоназвание «аркада», между прочим, происходит от архитектурной детали, эдакого крытого коридорчика, где традиционно размещались игральные автоматы, которым предстояло родиться практически точно через десять лет после появления SpaceWar.

В 1971 году Нолан Башнелл (Nolan Bushnell) создал и начал продавать первую коммерческую аркадную игру: Computer Space. В основе – все та же Space War, та же векторная графика, тот же сюжет, только вместо суперкомпьютера – вполне разумный по размерам и почти доступный по цене железный ящик.

Дальше – менее эпохальные, но достаточно известные Odyssey, выпущенный Magnavox, и Tank от Kee (кстати, первая игра, где впервые использовалось ПЗУ с программой).

Конец почти безраздельного властвования аркад закончился в середине семидесятых: группа разработчиков во главе с Вильямом Кроутером (William Crowther) разработала игру Adventure, первую текстовую «бродилку», положив начало жанру adventure game. Adventure работала на мэйнфреймах фирмы DEC (серии KA-10).

В 1976 году Башнелл продал Atari фирме Warner Communications за двадцать шесть миллионов долларов, и та ориентировала его на домашний рынок, нечто вроде современных приставок, но с единственной игрой.

А дальше все понеслось с невероятной скоростью, как лавина по склону горы. В 1977 году фирма Apple начала продажи Apple II, в 1978 знаменитейшая игра Space Invaders родилась все в той же японской фирме Taito, а в 1979 разработчиками из Atari основана фирма Activision. Тогда же появилась Atari 800, где впервые был задействован восьмибитный процессор.

Индустрия в эти годы благополучно взяла крупный рубеж: больше одного миллиарда долларов (а если пересчитать эту цифру на современные доллары, получится около двух с половиной миллиардов). Продано было около 300000 приставок и игровых автоматов. А на следующий год бум достиг вообще невообразимого размаха. Продаж уже больше шести миллиардов долларов, игры так и сыпались: Donkey Kong от Nintendo, Galaxian, Centipede, Tempest, сестричка Pac-Man'a по имени Ms.Pac-Man.

Время шло, компьютеры потихоньку становились все мощнее, игры все красивее, где-то года с 1987 на IBM PC стали появляться игры, похожие на сегодняшние, как раз тогда начал широко применяться видеоадаптер VGA, а потом и SVGA, и показ 256 цветов вместо 16 очень сильно поднял качество графики.

Увы, не назвать и всех эпохальных игр, они, видимо, рано или поздно получают свои страницы на сервере музея игр, например, самая-самая-самая игра всех времен на PC – знаменитый Myst, да и шедевр под названием DOOM... Появился мультиплеер, поддержка Internet, онлайн-миры – столько всего, что в небольшой обзорной статье точно не расскажешь.

Да и не надо, наверное: дело все-таки не в том, во что именно мы играем, а в том, зачем и почему мы это делаем....

1.2. Типы компьютерных игр [6]

3D Shooter (3D-шутеры, «бродилки») – название произошло от понятия 3D - 3 dimensions (три измерения) и shooter (англ. «стрелок»). Основной принцип состоит в изображении виртуального пространства и предметов посредством игровой программы, исполняемой на компьютере. При этом игрок может воздействовать на виртуальную игровую среду. Применяется для обозначения всех видов компьютерных игр, содержащих элементы боя в виртуальном трехмерном пространстве. В основном используется техника «шутер от первого лица» - при этом изображение на экране монитора компьютера имитирует вид из глаз игрока. С точки зрения организации игры различаются Singleplayer и Multiplayer - игра в одиночку против компьютера и игра с другими игроками. Примеры: Doom, Quake, Counter-Strike, Half-life, Unreal, Tomb Rider.

Arcade (аркада) – игры в которых игроку приходится действовать быстро, полагаясь в первую очередь на свои рефлексы и реакцию. Аркады характеризуются развитой системой бонусов: начисление очков, постепенно открываемые элементы игры и т.д. Термин «аркада» по отношению к компьютерным играм возник во времена игровых автоматов, которые устанавливались в торговых галереях (arcades). Игры на них были простыми в освоении (чтобы привлечь побольше играющих). Впоследствии эти игры перекочевали в игровые приставки и до сих пор являются основным жанром на них.

Simulation (симуляторы) – игра-симуляция. При помощи компьютера, как можно более полно, имитируется управление каким-либо сложным технической системы (например: боевым истребителем, автомобилем и т.д.). Примеры: серия Need for Speed, Descent III, Aviator.

Strategy (стратегии) – игра требующая выработки стратегии, например для победы в военной операции. Игрок управляет не одним персонажем, а целым подразделением, предприятием или даже вселенной. Различают: походные или пошаговые стратегические игры (Turn-Based Strategy, TBS). Игроки поочередно делают ходы, и каждому игроку отводится неограниченное или ограниченное (в зависимости от типа и сложности игры) время на свой ход. Стратегические игры в реальном времени (Real Time Strategy, RTS). Все игроки выполняют свои действия одновременно, и ход времени не прерывается.

Примеры: WarCraft, StarCraft, Dune.

Sport (спортивные) – как и следует из названия - имитация какой-либо спортивной игры, например футбола. Примеры: FIFA, NBA, Tennis

1.3 Взгляд со стороны медицины [7]

Мировая медицина столкнулась с неизвестным до сих пор для нее явлением - болезнями, зависимостями, увлечениями, порожденными компьютерными играми. Появился даже новый термин «компьютерозависимость». Дети и взрослые готовы просиживать, не отходя от компьютера, часами и даже несколько суток. В европейских странах, где статистика ведется тщательнее, зафиксированы случаи, когда молодые люди умирали перед компьютерами: сначала в них изменялось сознание, потом нарушались физиологические процессы, отключался мозг, они теряли сознание, а пальцы в предсмертной агонии продолжали стучать по клавишам.

Психиатры уже дали название этому явлению – «компьютерная зависимость (истерия)». Если такие случаи пока еще редкость, то переход жизни подростков из реального мира в компьютерный становится все

более распространенным явлением. Дети прогуливают школу, становятся замкнутыми, не общаются с ровесниками. Если компьютера нет дома, они круглыми сутками проводят время в компьютерных клубах. Если родители не отпускают их, они убегают из дома, вылезая через окно или балкон. Если не дают денег, выносят и продают из дома вещи, чтобы оплатить эти игры.

Лечить компьютерозависимых так же тяжело, как наркозависимых. Потому что им комфортно в виртуальном мире, и они не хотят оттуда выходить. В игре легко почувствовать себя героем, который побеждает других, заработать миллион долларов, приобрести дорогую машину. В реальной жизни нужно прилагать усилия, чтобы выучить уроки, научиться зарабатывать деньги, создать семью, в виртуальном - стоит нажимать клавиши, и картинки с экрана постепенно будут заполнять сознание.

От многочасового просиживания перед компьютером страдает не только психика, но и физическое здоровье. Результаты обследований детей, которые ежедневно проводят по несколько часов за компьютером, показали, что у них сниженный иммунитет, нарушено кровоснабжение головного мозга, со сбоями работает сердечно-сосудистая, эндокринная, мочевая системы. Ведь человеческий организм от природы приспособлен к подвижному образу жизни, неподвижная поза возле компьютера является для него вредной. А ведь у детей это возраст, когда тело и разум формирует и развивается. Обычно не проходит бесследно и эмоциональное напряжение, которое обязательно возникает во время игры. Повышенное артериальное давление, нарушение сердечного ритма и даже инфаркты и инсульты у подростков - еще одного негативного последствия компьютеризации.

Во второй части работы выясним насколько обучающиеся школы, родители и педагоги компьютерозависимы.

2. Анализ использования компьютерных игр

2.1. Положительные и отрицательные стороны компьютерных игр [5]

В рамках этой работы были выделены положительные и отрицательные стороны различных типов компьютерных игр, вот что получилось:

Таблица 1

Тип игры	Положительная сторона	Отрицательная сторона
Аркады	Тренировка памяти	Отрицательное влияние на зрение при долгой игре
Гонки	Обучение правилам вождения	Привыкание к виртуальным авариям.
Логические	Развитие логического мышления	Отрицательное влияние на зрение при долгой игре
Стрелялки	Развитие моторики рук, развитие скорости реакции	Жестокость
Квесты	Развитие логического мышления, умение решать нестандартные задачи	Пагубное влияние на психику в жестоких играх, «Зависимость»
Стратегии	Развитие самоуверждения и самооценки, так как приходится принимать быстрые и важные для игры решения	Потеря времени, Отрицательное влияние на зрение при долгой игре, «Зависимость».

Как видно из таблицы, в компьютерных играх есть не только положительные, но и отрицательные стороны. Обучающиеся увлекающиеся любым из выше названных типов компьютерных игр, может развить у себя только отрицательное влияние на организм как

подростка, так и взрослого человека, вплоть до зависимости и полного отрешения от реальности.

2.2 Анализ анкетирования

В рамках работы над проектом нами было проведено анкетирование среди обучающихся МБОУ СОШ №4, в рамках которого мы решили выяснить отношение взрослых и учащихся школы к компьютерным играм. В исследовании принимали учащиеся 1 – 10 классов (выборочно) в количестве 55 человек, родители в количестве 15 человек и педагоги в количестве 10.

Из результата анкет мы выяснили, что:

Таблица 2

В какие игры чаще всего вы играете

Ответы	Дети	Родители	Педагоги
Настольные	14	0	0
Компьютерные	34	11	10
Подвижные	4	0	0
Всё равно, лишь бы рядом были родители или друзья	3	4	0

Как видно из представленных результатов большинство опрошенных играют в компьютерные игры, что соответствует общепринятым исследованиям.

Таблица 3

Как много времени вы проводите за компьютером

Ответы	Дети	Родители	Педагоги
15 – 20 минут в день	4	0	0
1 час в день	5	7	0
Более 1 часа каждый день	20	8	10
Пока не попросят родители	26	0	0

Ответы на второй вопрос свидетельствуют о том, что дети не чувствуют временные рамки и могут заиграться пока их не выведут из-за

компьютера родители. Взрослые же контролируют свое пребывание за компьютером, но почему-то не применяют такой же контроль в отношении своих детей.

Таблица 4

Как вы думаете, вредны или полезны компьютерные игры?

Ответы	Дети	Родители	Педагоги
Полезны	35	7	5
Вредны	20	8	5

Из ответов на третий вопрос мы видим, что все участники опроса считают компьютерные игры как полезными, так и вредными. Это свидетельствует о том, что если в них играть в меру, то они полезны и несут познавательный аспект. Но родители в любом случае должны контролировать во что играет их ребенок, сколько по времени.

В приложении предлагаем памятки как для родителей, так и для обучающихся на тему «Безопасные компьютерные игры или Как не навредить себе, играя на компьютере»

Заключение

Итак, компьютерная игра - это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнерами по игре или сама выступающая в качестве партнера.

Компьютерные игры известны всем и вся, без них жизнь современного подростка немислима. В этом есть свои плюсы: тот же самый внук уже в 24 раза способнее своего деда, когда тот был в том же возрасте.

Недавнее исследование показывает, что заядлые игроки, поклонники шутеров и других наполненных динамикой игр, обладают повышенными способностями к обработке визуальной информации. Компьютерные игры полезны не только для зрительных навыков - профессор Оксфордского университета Дэвид Мур выяснил, что видеоигры улучшают слух детей, точнее повышают способности распознавания слов и звуков. Существует огромное количество различных обучающих игр, помогающих освоить учебный материал. Визуальное оформление и звуковое сопровождение делают учебный процесс гораздо интереснее и занимательнее, вследствие чего повышается общий уровень восприятия материала.

Правда, помимо несомненных положительных сторон компьютерных игр, существуют также серьезные минусы. Это, прежде всего, касается насилия в современных играх. В итоге создались «чёрные списки» игр, продажа которых несовершеннолетним считается недопустимой. Тем не менее, компьютерные игры захватывают все новые и новые слои аудитории.

Можно очень долго рассуждать на тему пользы и вреда компьютерных игр. Однако самое смешное кроется в том, что сами они не обладают ни признаком вредности, ни признаком полезности, точно так же, как и любой другой предмет. Ведь ножом можно отрезать лимон, а можно и убить человека. И почему-то еще никому не пришло в голову

запретить ножи. Дело не в предметах, а в том, как, кем и с какой целью они используются.

Безусловно, родителям надо более внимательно относиться к тому, чем занимается их ребенок вообще, и к тому, в какие игры он играет, в частности.

Вред и польза компьютерных игр являются одним из тех вопросов, на которые невозможно дать однозначные ответы. Очевидно одно: все хорошо в меру, и каждый человек должен нести ответственность за свою жизнь, знать, что для него вредно и губительно, а что идет на пользу.

Список использованной литературы

1. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей и родителей. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, Инфорком-Пресс, 2002.
2. Степанова М. Как обеспечить безопасное общение с компьютером. // Народное образование. – 2003, № 2. – С.145-151.
3. Энциклопедия для детей. Том 22. Информатика. Гл. редактор Е.А. Хлебалина, вед. Науч. Ред. А.Г. Леонов. М.: Аванта, 2003.

Интернет-ссылки:

4. Бурлаков И.В. «Психология компьютерных игр» <http://gebo-kolo.com/images/book/086.pdf>
5. В чём вред, а в чём польза от компьютерных игр/ <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-7264/>
6. Зелинский А.П. «Развивающая роль звуковых компьютерных игр» http://www.tiflocomp.ru/games/archive/review/sound_role.php
7. Компьютерные игры: вред или польза/
<http://www.protvino-forum.ru/showthread.php?t=3894>
8. Родионов А. «Своя игра» <http://rodionov.info/literature.sht>

Приложения

Приложение 1.

Рекомендации детям и подросткам по поводу компьютерных игр [2].

1. После каждых 15 минут делайте гимнастику для глаз (инструкцию можно взять в кабинете врача-окулиста)
2. Делайте после работы на компьютере физическую разминку тела и кистей рук.
3. Выбирайте игру сознательно, определяя, в чем её полезное влияние.
4. Исключите игры с насилием и жестокостью.
5. Помогите организовывать время так, чтобы его хватало на все.
6. Ограничьте время игры до разумных пределов.
7. Обратись к родителям или психологу, если чувствуешь компьютерную зависимость.
8. Чаще общайся с реальными друзьями, чем с виртуальными героями
9. **БЕРЕГИ СЕБЯ!!!**

Приложение 2

Рекомендации для родителей по использованию компьютера ребенком [2]

2. Для того чтобы родители могли контролировать использование ребенком компьютера, они должны сами хотя бы на элементарном уровне уметь им пользоваться.
3. Ребенок не должен играть в компьютерные игры перед сном.
4. Через каждые 20-30 минут работы на компьютере необходимо делать перерыв.
5. Ребенок не должен работать на компьютере более 2 часов в день.
6. Родители должны контролировать приобретение ребенком компьютерных дисков с играми, чтобы они не причинили вреда детскому здоровью и психике.
7. После каждых 25-30 минут работы необходима физкультурная пауза - вращение глазами по часовой стрелке и обратно, простые гимнастические упражнения для рук.
8. Если ребенок использует компьютер безответственно, необходимо ввести пароль. Разговаривайте с Вашим ребёнком. Обо всём: о школе, погоде, друзьях, учителях.
9. Нагружайте Вашего ребёнка: пусть он тратит своё время на помощь семье, на спорт, любые другие увлечения.
10. Побуждайте вашего ребёнка творить, думать, ставить цели и достигать их.
11. Разговаривайте с Вашим ребёнком обо всём: о школе, погоде, друзьях, учителях.
12. Помните: профилактика всегда проще и безболезненнее, чем лечение.

Приложение 3

Рекомендации при работе за компьютером для детей [2]

1. Заканчивай занятия с компьютерными играми за 2,5-2 часа до сна.
2. Регулярно через 20-30 минут игры делай перерывы и меняй положение тела.
3. Не проводи за компьютером более 1 часа в день.
4. Прерывайся на паузы для физкультминутки.
5. Расстояние от глаз до экрана монитора должно быть не менее 50 см, оптимально - 60 - 70 см.
6. Естественный свет из окон должен падать сбоку, желательно слева.
7. Высоту клавиатуры надо отрегулировать так, чтобы кисти рук располагались горизонтально.
8. Спинка кресла должна поддерживать спину пользователя.
9. Каждые 10 минут отводите взгляд на 5-10 секунд в сторону от экрана.