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

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

Тема: «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ. ВРЕД ИЛИ ПОЛЬЗА»

Автор работы: Коноваленко М., 9 «А» кл.

Научный руководитель: Лиманская М.П.,

учитель информатики

г. Таганрог

2023 г.

Оглавление

[Введение 3](#_Toc127882255)

[История компьютерных игр 3](#_Toc127882256)

[Влияние компьютерных игр на человека 3](#_Toc127882257)

[Основная часть 4](#_Toc127882258)

[Создание буклета 4](#_Toc127882259)

[Заключение 4](#_Toc127882260)

[Список литературы 5](#_Toc127882261)

# Введение

**Актуальность темы**

В последнее время медики и психологи все чаще встречаются с таким пагубным явлением, как игровая или компьютерная зависимость. Ненормальное увлечение компьютерными играми, ненормированные занятия в интернете, долгий просмотр высококонтрастных иллюстраций из-за большинства незначительных многокрасочных деталей очень опасны для здоровья. Злоупотребление компьютером - своего рода наркотик. Он очень негативно воздействует на тело, душу и дух как ребенка, так и взрослого человека.

Нас интересуют компьютерные игры, и мы решили узнать, что же такое игровая зависимость, в какие игры играют сверстники, какие из них полезны, а какие могут негативно сказываться на психике и здоровье в целом.

**Цель работы –** знакомство с пользой или вредом компьютерных игр.

**Задачи:**

1. Дать понятие, что такое компьютерные игры.
2. Узнать, как влияют компьютерные игры на человека.
3. Узнать о положительном или отрицательном влиянии компьютерных игр на человека.
4. Создать буклет о вреде или пользе компьютерных игр.

**Объект проектирования** – информационные технологии.

**Предмет проектирования** – компьютерные игры.

**Методы проектирования:**

1. Научно-поисковые: сбор и изучение материалов по данной теме.
2. Аналитические: анализ собранного материала.
3. Систематизирующие: систематизация полученных данных.

**Материалы**

## История компьютерных игр

Игра как вид деятельности ориентирована на удовлетворение потребностей человека в развлечении, расслаблении, развитии некоторых навыков и умений.

История компьютерных игр началась в 1940 - 1950-х годах, когда начали разрабатываться несложные игры и симуляторы. Компьютерные игры длительное время не были популярны, и лишь в 1970-х и 1980-х годах, когда возникли дешевые для обширной публики аркадные автоматы, игровые консоли и домашние компьютеры, компьютерные игры становятся частью поп-культуры [1].

## Влияние компьютерных игр на человека

Большинство компьютерных игр не оказывают негативного влияния на характер и поведение человека, предоставляя ему возможность отдохнуть от повседневной суеты. Однако некоторый люди не соглашаются с подобным суждением, так как, по их мнению, совершенно все игры доставляют сплошной вред как младшему, так и старшему поколению.

**Положительное влияние на человека**

Во-первых, большинство компьютерных игр помогает человеку успокоиться после тяжких трудовых будней. К сожалению, сегодняшняя жизнедеятельность многих людей придерживается строгого ритма дом, пол дня работа, потом опять дом, следовательно, у них просто не остаётся лишних сил и времени, чтобы сходить, например, на прогулку или в кино. По данной причине они и выбирают видеоигры, потому что данный вид развлечений, отдыха не заставляет их выходить куда-нибудь и может дать им такие же эмоции, как увлекательный кинофильм либо сериал.

Во-вторых, из-за видеоигр у детей создаётся самостоятельное воображение. По сути, каждая компьютерная игра - это фантастическая вселенная, которую возможно проходить, не выходя из дома. Оказавшись в подобном мире, ребёнок развивает фантазию, совершая добрые и смелые поступки. Другими словами, во многих играх подростки могут стать смелыми храбрецами, оберегающими волшебную страну, что, в свою очередь, показывает позитивное воздействие на их мышление и фантазию.

В-третьих, многое количество видеоигр пытается донести до человека добро и справедливость. В этом можно легко убедиться, если посмотреть на значительную часть новых игр, в которых смысл заключается в спасении мира от зла. Конечно, существуют исключения, но такое же можно встретить и в фильмах. Следовательно, в этом нет ничего страшного [2].

**Отрицательно влияние на человека**

Чрезмерное увлечение играми, особенно жестокого содержания, безусловно, способны оказать негативное влияние на игрока.

Примеры:

1. Увеличивается уровень агрессии.

2. Нарушается работа головного мозга.

3. Появляется жестокость и эгоизм.

4. Происходит постепенное разрушение личности.

5. Наблюдаются психические отклонения.

6. Искажаются человеческие ценности.

7. Нарушение зрения.

8. Нарушается осанка.

9. Ослабляется иммунитет.

# Основная часть

## Создание буклета

Так как эта тема очень интересна, я решил создать буклет, посвященный вреду или пользе компьютерных игр.

Этот буклет является информационным, он презентует о вреде или пользе компьютерных игр.

Для создания буклета можно воспользоваться популярной программой Microsoft Publisher 2013. Это отличная программа для создания разных печатных изданий. В том числе с помощью нее можно создавать различные брошюры, бланки, визитки и т.п. В ней легко выбрать и настроить шаблон буклета – «информационный буклет», изменить стиль, добавить свой материал и иллюстрации.

# Заключение

Наше мнение таково. Смотря на все примеры, которые мы привели, можно сделать вывод, что видеоигры, правильно подобранные и в ограниченном количестве, не оказывают негативного влияния на разум, душу и здоровье человека. Но всё же засиживаться долго за видеоигрой не стоит, это может негативно повлиять на самочувствие. Также не стоит с головой уходить в виртуальную реальность, мы должны гордиться нашими поступками в реальной жизни, а не в виртуальной.

Всё же мы считаем, что если ребёнок рос в благополучной, любящей семье, то он не будет уходить в виртуальный мир надолго, засиживаться за компьютером, не будет портить зрение и осанку. Всё зависит от воспитания, которое должны дать ему родители.

В ходе изучения данной темы был создан буклет, который может иметь практическое применение, иметь информационно-ознакомительный характер, использоваться в рекламных целях, для продвижения продукции, презентации компании. Данная полиграфическая продукция востребована во многих сферах бизнеса, общественной жизни.

# Список литературы

1. История компьютерных игр [Электронный ресурс] <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D0%B8%D0%B3%D1%80> (дата обращения 09.12.2022 г.).
2. Реальное влияние видеоигр на человека [Электронный ресурс] // URL: <https://weblake.ru/samorazvitie/vliyanie-igr-na-cheloveka> (дата обращения 19.12.2022 г.).