**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ**

**Северо-Западный административный округ**

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**города Москвы "Школа № 1747"**

**Проектно-исследовательская работа по теме:**

**«Компьютерные игры – это польза или вред?»**

**Автор:**

Коржов Кирилл,

ученик 3 «Е» класса.

Руководитель:

Григорьева Оксана Ивановна,

учитель начальных классов.

Москва 2016 год

**Аннотация.**

Наступивший век - эпоха информационных технологий. Отлучить нас – детей от компьютера все равно не удастся, да и не нужно. Учёные доказали, что при работе за компьютером, вырабатывается умение быстро принимать решения и не теряться, когда происходит сбой и на экране появляется не то, что ожидал, которое поможет при решении более сложных задач. А детское здоровье оградить от компьютерных вредностей можно – главное следить, чтобы мы выполняли те правила, которых придерживаетесь вы, наши родители, сидя за компьютером.

**Цель проекта:** выяснить, о пользе компьютера в жизни человека и вреде, наносимом здоровью детей, об опасности компьютерных игр, их влияние на детский организм.

**Задачи проекта:**

1. Выяснить, чем полезны и вредны для детей компьютерные игры.
2. Узнать, какие правила нужно соблюдать при игре на компьютере.
3. Учиться работать в программе Microsoft Word для создания проекта.
4. **С**оставить памятку по безопасному пользованию компьютерными играми.

**Гипотеза проекта:**

1. Предположим: играть в компьютерные игры – это плохо, т.к. вредит здоровью детей.
2. Возможно, играть в компьютерные игры -это хорошо, т.к. игра развивает детей.

**Способы исследования: с**бор информации об истории компьютеров и создании компьютерных игр, проведение анкетирования среди учащихся 3-х классов и определение их отношения к компьютерным играм, уровень знаний о пользе или вреде.

**Содержание:**

1. **Введение. 4-5**
2. **Основная часть. 6-9**

* Первые вычислительные машины.
* Влияния компьютерных игр на человека.
* Результаты анкетирования.

1. **Заключение. 10**
2. **Список литературы. 11**
3. **Приложение. 12-16**

**1.Введение.**

Сегодня компьютер стал частью нашей жизни. Он так глубоко проник во все сферы нашей жизни, что ее сложно представить без этой умной машины. Мы растем в мире, где компьютер – такая же привычная вещь, как телевизор, электричество. Нам ничего не остается, как жить рядом с компьютером.

Игра! Взрослые утверждают, что дети должны играть. Игра развивает мышление, память, внимание. Дети много играют: в куклы, конструктор, шашки… Но, мы, дети, увлекаемся компьютерными играми.

Когда сидишь за компьютером, слышишь от взрослых: «Не сиди долго у компьютера!», «Сядь правильно!», «Хватит сидеть у компьютера!», «В эту игру тебе играть нельзя!». У меня возникла **проблема**: «А почему нельзя? Ведь мне интересно!!!» На что я получал ответ, что «компьютер плохо влияет на организм человека, что не все игры полезны для детей». Одно из самых «страшных» предостережений – зависимость от компьютерных игр.

**Так что же такое компьютер – новая угроза или современный друг и помощник?**

В какие игры можно играть, а в какие нельзя и почему, как «сидеть» за компьютером так, чтобы он не был врагом? И я решил провести исследование: все ли компьютерные игры – враги или, на наше счастье, есть и друзья? Помогают ли игры в учёбе или только мешают?

**Цель проекта: с**оставить памятку по безопасному пользованию компьютерными играми.

**Задачи проекта:**

1. Выяснить, чем полезны и вредны для детей компьютерные игры.
2. Узнать, какие правила нужно соблюдать при игре на компьютере.
3. Учиться работать в программе Microsoft Word для создания проекта.

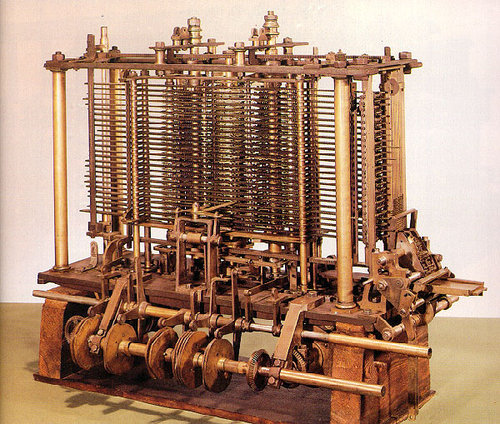
**Гипотеза проекта:**

1. Предположим: играть в компьютерные игры – это плохо, т.к. вредит здоровью детей.
2. Возможно, играть в компьютерные игры -это хорошо, т.к. игра развивает детей.

**Способы исследования:** сбор информации об истории компьютеров и создании компьютерных игр, проведение анкетирования среди учащихся 3-х классов и определение их отношения к компьютерным играм, уровень знаний о пользе или вреде.

**2.Основная часть.**

**Первые вычислительные машины (компьютеры).**

* Первую в мире вычислительную машину попытался создать английский математик Чарльз Беббидж в XIX веке. Своё механическое устройство он назвал разностной машиной. Она могла производить простейшие вычисления. Беббидж разработал проект машины, в котором предугадал основные устройства современного компьютера.
* В 1943 году в США был создан компьютер под названием «Марк-1». Он представлял собой пятитонную конструкцию длиной около 17 метров, состоящую из реле, осей, шестеренок и циферблатов. Здесь впервые была применена перфолента, с помощью которой в память машины вводилась информация. «Марк-1» считал намного быстрее машины Беббиджа.
* В 1946 году был запущен первый электронный компьютер «ЭНИАК». Этот компьютер был разработан по заказу армии США и был полностью электронным. Машина представляла собой сооружение длиной более 30 метров, весом 30 тонн и состояла из 18000 ламп и 1500 реле.



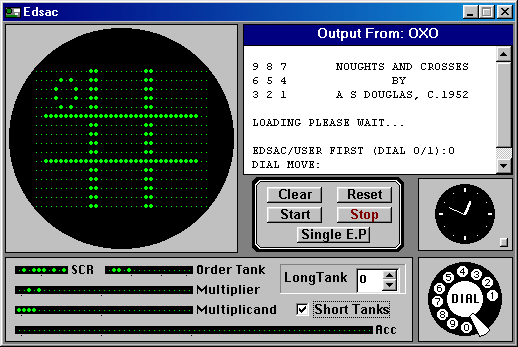
* В СССР первый компьютер был сконструирован в 1951 году. Он назывался «МЭСМ» (маленькая электронная счетная машина). Через два года была построена «БЭСМ» (большая электронная вычислительная машина).



* Современные персональные компьютеры появились

в 70-х годах ХХ века.



* Первые электронные машины были придуманы для того, чтобы производить сложные математические вычисления, хранить в памяти многочисленные огромные формулы. Но со временем оказалось, что эти машины могут хранить и воспроизводить любые другие виды информации.
* Сейчас компьютеры выполняют много функций: числовые расчеты, печать, создание и изменение рисунков, фотографий, музыки. С помощью компьютера производится управление современными машинами, заводами, самолётами, космическими кораблями. Физика, химия, медицина, машиностроение, промышленность, торговля – какую область ни возьми, все они оснащены компьютерами и работают по заранее созданным программам.
* Благодаря компьютерным технологиям были созданы компьютерные игры, которые стали неотъемлемой частью жизни современных людей. Первой компьютерной игрой считают программу «ОХО», созданную в 1952 году, она имитировала игру «крестики-нолики».

**Современные компьютеры.**

**Влияния компьютерных игр на человека.**

1. Попытаемся разобраться, как компьютерные игры влияют на человека.
2. Одна из главных опасностей компьютерных игр - возникновение игровой зависимости. Это можно считать болезнью, настоящим нарушением психики. Основной вред приносят «стрелялки», поскольку вызванная ими игровая зависимость сопровождается озлобленностью и агрессивностью. «Гонки», «бродилки» и «леталки» также вредны, так как требуют повышенного внимания, затягивают человека, от них очень сложно оторваться. Чрезвычайно опасными в плане материальных затрат являются компьютерные онлайн-игры, так как многие игроки готовы потратить все свои деньги на предлагаемые производителем дополнительные платные услуги.
3. «Спортивные» компьютерные игры по своему психическому воздействию считаются нейтральными.
4. Из дополнительной литературы я выяснил, что длительное сидение за компьютером во время игры может вызвать такие негативные последствия для здоровья как затекание кистей рук, ухудшение зрения, проблемы с позвоночником, набор лишнего веса.

**3.Заключение.**

1. Итак, компьютерные игры могут навредить ребенку, если: они имеют неподходящую для детей тематику, уделять им слишком много времени.
2. От компьютерных игр может быть и польза. Разнообразные, головоломки, ребусы, стратегии развивают логику, интеллект, память и внимание. Такие игры не требуют особого напряжения глаз, внимания и скорости реакции. Американские ученые доказали, что играющие дети начинают быстрее читать, так как улучшение внимания улучшает навык чтения.
3. Компьютерные игры для развития самых маленьких детей от трёх до пяти лет знакомят малышей с миром растений и животных, с цифрами и буквами, тренируют зрительную память и музыкальный слух. Для школьников разработано множество обучающих игр. Конечно же, компьютер не должен стать единственным источником развития ребёнка. Незаменимыми остаются книги, конструкторы, пазлы, настольные игры.
4. Для взрослых также есть польза от компьютерных игр. Игры - неплохой способ отвлечься от ежедневной суеты, расслабиться после рабочего дня. Только всё должно быть в меру. Учеными доказано, что пожилым людям компьютерные игры помогают стимулировать мозговую деятельность, тренировать память.

**4.Список литературных источников.**

1.Nsportal.ru

2.Vse-sekrety.ru

3.Интернет ресурсы

1. **Приложение.**

**Памятка.**

1. Во время работы за компьютером нужно сидеть прямо напротив экрана, так, чтобы верхняя часть экрана находилась на уровне глаз. Ни в коем случае нельзя работать за компьютером лёжа.

2. Расстояние от глаз до монитора должно составлять 50-60 см. Если вы играете на ТВ приставке, расстояние от глаз до экрана телевизора должно быть не менее 3 м.

3.Помещение, в котором расположен компьютер, должно быть хорошо освещено.

4. Нельзя работать за компьютером во время еды, а также ссутулившись, иначе нарушится нормальная работа внутренних органов.

5. Нельзя работать за компьютером в болезненном или ослабленном состоянии. Это ещё больше утомит организм и замедлит процесс выздоровления.

6. Время от времени необходимо переводить взгляд на посторонние предметы, а через каждые полчаса делать перерыв на 10-15 минут. 7.Необходимо ограничивать время проведения за компьютером. Для маленьких детей достаточно 15 минут в день. Постепенно время можно увеличивать, делая перерывы, но оно не должно превышать двух часов в день.





**РЕЗУЛЬТАТЫ АНКЕТИРОВАНИЯ**