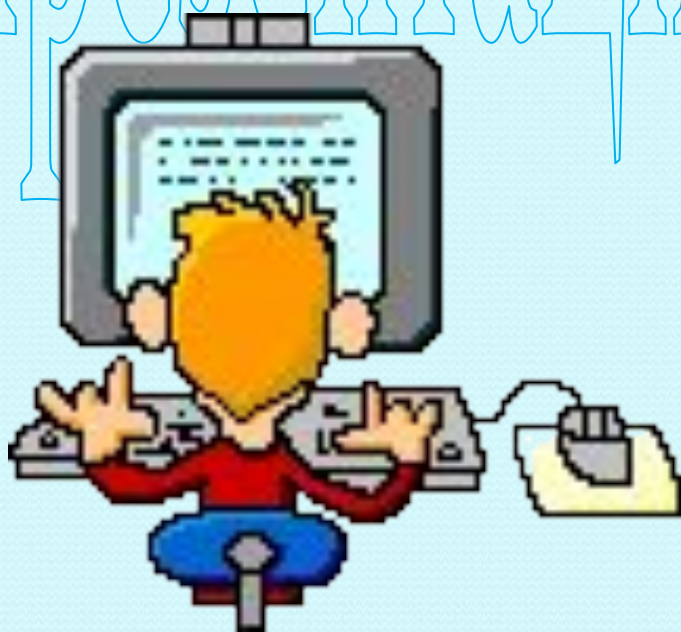


Презентация по информатии



ученика 10 «А» класса
МОУ СОШ пгт Шемышейка
Мушкова Андрея



Цели проекта:

Исследование влияния компьютерных игр на детей.

Формирование осведомленности учащихся о пользе и вреде компьютерных игр.

Тема:

Компьютерные игры: нужны ли они?





"Вкусивши яд компьютерных игр..."

Современные дети очень много общаются с телевидением, видео и компьютером.

Огромное количество навыков подростки получают, развивают, осваивают играя в компьютерные игры.

Но у этих игр есть свои плюсы и минусы.

Проект посвящен исследованию влияния компьютерных игр на детей.



Задачи проекта

Знать:

Историю зарождения компьютерных игр

Классификацию компьютерных игр

Разновидности компьютерных игр

Развивающие возможности компьютерных игр;

Негативные последствия воздействия компьютерных игр на психическое и физическое здоровье;

Уметь:

Определить какие компьютерные игры являются «полезными» и «вредными»;

Соблюдать требования информационной безопасности, информационной этики и права;

Осознавать последствия зависимости от компьютерных игр;





Зарождение

Первые примитивные компьютерные и видеоигры были разработаны в 1950-х и 1960-х годах.

Самой первой компьютерной игрой стал симулятор ракеты, созданный в **1942** году Томасом Голдсмитом Младшим.

В **1952** году, появилась программа «ОХО», имитирующая игру «крестики-нолики», созданная А. С. Дугласом как часть его докторской диссертации в Кембриджском Университете.

В **1958** году Уильям Хигинботам, для развлечения посетителей создал («Теннис для двоих»).

В **1962** году Стив Рассел написал «Космическая война и Большое Приключение Джона».

В **1967** году Баер создал **пинг-понг** игру, похожую на «Теннис для двоих». Ральф Баер стал известен как «Король Видеоигр».

Разработка игровых автоматов в **1970-х** годах привела к так называемому «Золотому веку аркад».



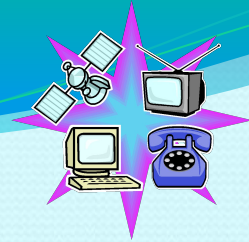
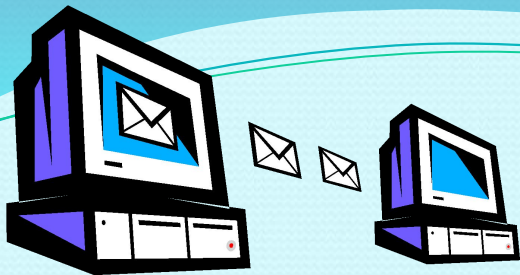
Классификация компьютерных игр



Компьютерные игры могут быть классифицированы по нескольким признакам:

- ▶ **Жанру**
- ▶ **Количеству игроков и способу их взаимодействия**
- ▶ **Визуальному представлению**
- ▶ **Платформе**





Разновидности компьютерных игр:

Экшен.

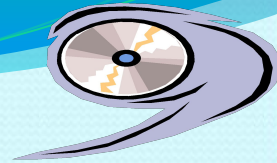
В таких играх море крови, оружия, и игра идет от первого лица. То есть кажется, будто человек себя ставит на место героя. Это не совсем так.

Проще говоря, то же самое, происходит, когда мы читаем книжку. Ведь все волей-неволей ставят себя на место главного героя. Особенно если повествование идет от первого лица. Никто же еще не пошел стрелять людей только потому, что в книге, которую он прочел, главный герой занимается именно этим.

Зато польза от экшена явно есть. Ребенок развивает внимание, скорость реакции, быстроту мышления. Ведь в этих играх необходимо очень быстро принимать правильные решения. К тому же многие экшены уже стали спортивными играми.

Симуляторы.

Это один из самых популярных жанров компьютерных игр. Секрет его популярности – в разноплановости. Ведь симулировать можно все, что угодно. Можно оказаться и пилотом самолета, и богом.



Стратегии.

Этот жанр тоже очень популярен. Особенно среди мужской половины. Тут нужно думать, и думать свысока – на уровне руководителя города, армии, государства или даже целой планеты. Можно думать пошагово, а можно в режиме реального времени. Пошагово проще, потому что с компьютером по очереди думаешь. Во втором случае времени на размышления нет. Иначе, пока ты думаешь, компьютер уже все сделает. **Отличный тренажер для выработки стратегического мышления.**

Ролевые игры.

Хороши тем, что герой по ходу игры развивается, накапливает различные необходимые предметы и вообще растет в глазах окружающих. Можно выбирать разных героев. В основном это священник, вор, маг и рыцарь. Развитие игрок определяет сам.

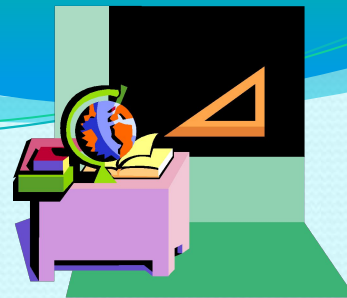
Чем хороша игра для подростка? Вся фишка в том, что если выбрать путь зла, то игра существенно усложняется. **Соответственно, делается вывод: добрым и хорошим быть проще, чем злым и очень плохим.**

Квесты.

По ним специализируются люди дотошные и скрупулезные. Любящие подумать. Реальное время не имеет значения, главное в этих играх – ничего не пропустить. В основном это детективные истории. **Развивается логическое мышление, внимание, и тренируется память, усидчивость, а заодно и терпение.**

ЗА

Компьютерные игры: нужны ли они?



В наше время высокоразвитых технологий, когда компьютер стал общедоступным и необходимым элементом повседневной жизни, возникает вопрос о его влиянии на человека. **Является он полезным или негативным фактором?** Особенно острый характер этот вопрос приобретает, когда заходит о влиянии компьютерных игр на детей, поскольку именно игры настойчиво вытесняют все другие виды деятельности из детского мира.

Ответ на этот вопрос не может быть однозначным. Вспомним, сначала появились простые игры, созданные ради развлечения и отдыха. **Они развивали внимание, быстроту реакции.** Взрослея, ребенок начинал интересоваться более сложными – интеллектуальными играми. Так, прохождение лабиринтов может быть неплохой умственной тренировкой, развивающей **логическое мышление.** Им на смену пришли игры посложнее – стратегические (стратегии), они уже существенно отличались от предыдущих, поскольку моделировали реальность, в которой находился игрок. Исходя из названия, можно сказать, что такие игры **учат планированию, хорошо развивают аналитическое мышление.**

Поэтому дети, играющие в компьютерные игры, отличаются широтой кругозора: у них прекрасно развито представление об окружающем мире, и он больше отвечает мировоззрению взрослых людей. Такие «компьютерно-развитые» дети, обычно, опережают своих сверстников в психическом развитии, легче усваивают учебный материал, уверены в своих знаниях.

против



Компьютерные игры: нужны ли они?

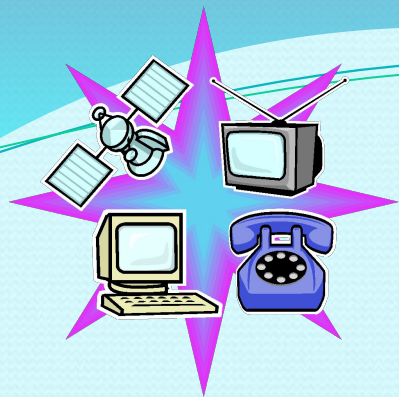
Однако есть и негативная сторона увлечения компьютерными играми. Это когда киберпространство становится для ребенка реальностью жизни. Особенно ярко это проявляется, когда ребенок переживает социально неудачные контакты и погружается в игровой мир, где чувствует себя хозяином положения. Таким образом, вырабатывается **«компьютерная или игровая зависимость»**.

Такую болезнь можно охарактеризовать как избыточное увлечение компьютерными играми ради ухода от реальности, что приводит к качественным изменениям личности – деформируются социальные, профессиональные, материальные и семейные ценности человека.

Существует мнение, что некоторые компьютерные игры, в частности, военные стратегии и «стрелялки», которые первоначально были созданы ради развития специальных навыков у военных, **формируют жестокость**. С одной стороны, они помогают выходу агрессии и негативных эмоций наружу, с другой же, напротив, формируют определенные негативные стереотипы поведения. И даже влияют на психику сильнее, чем боевики.

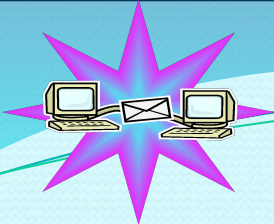
Другая особенность игры в том, что герои «бессмертны»: каждый раз после того, как они были уничтожены, оживают снова и снова, и количество их жизней бесконечно. Этот факт неминуемо отражается на восприятии ценности жизни, снимает границу между жизнью и смертью и **развивает склонность к жизнеопасному поведению**.





**Вот почему проблема
компьютерной зависимости
и влияния компьютерных
игр является очень
актуальной.**





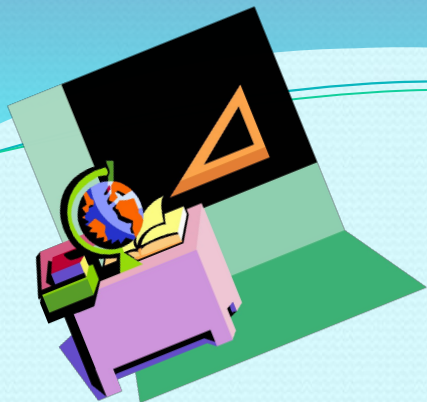
Одна из важнейших функций компьютерных игр - обучающая.



Компьютерные игры имеют большое значение не только для развития интеллекта детей, но и для развития их моторики, точнее для формирования моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов .

Но у этих игр есть свои плюсы и минусы.

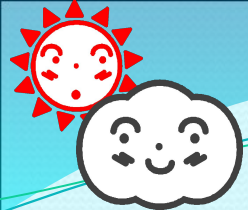




Вывод:

Польза компьютерных игр, в том, что с их помощью можно улучшить свои рефлексы. Такие как внимательность к мелочам, умение работать в команде, увеличение реакции в опасных условиях. Развитие тактических и стратегических способностей. Умение просчитывать ситуацию. Некоторые игры развивают способности организации и управления. Распределять время – так как во многих играх действовать нужно в строго ограниченное время.

Основной вред, которые могут принести компьютерные игры – это вред зрению и вашему желудку. Очень часто люди увлекающиеся (и не только играми), просто забывают об отдыхе и еде. Отсюда различные нарушения питания и сна. Может появиться раздражительность.



Итак, компьютер развивает множество интеллектуальных навыков.

Но есть одно **«НО»**. Нельзя
забывать о золотой середине,
о норме.

Всякое лекарство может стать
ядом, если принято в не
разумных дозах.

