

(Слайд 2)

Введение

Я, как и многие мои сверстники, очень люблю играть в компьютерные игры и готов делать это целыми днями. Мои родители считают, что от игр нет никакой пользы и разрешают мне сидеть за компьютером всего один час в день. Я решил доказать им, что от развлечения есть и польза, а не только один вред. Мне пришлось провести исследование на тему: "Компьютерные игры: хорошо это или плохо?" Для начала я изучил интересные статьи на эту тему, узнал об истории компьютерных игр, о том, как они развиваются и какое влияние оказывают. Затем я провел опрос среди моих друзей и родных и узнал их мнение о компьютерных играх. В итоге я сделал очень интересные выводы .

Цель исследования: выяснить, вредны или полезны компьютерные игры. **(Слайд 3)**

Задачи: **(Слайд 4)**

1. Познакомиться с историей компьютерных игр.
2. Найти примеры положительного и отрицательного влияния компьютерных игр.
3. Выяснить, могут ли компьютерные игры быть не только увлечением...
4. Провести опрос среди близких и друзей и узнать их мнение относительно пользы компьютерных игр
5. Сделать выводы, когда компьютерные игры полезны, а когда вредны.

История компьютерных игр. (Слайд 5)

Все начиналось в Америке, в 1961 году. Там, в знаменитом Массачусетском Технологическом Университете, тамошние программисты создали и запустили первый в мире прототип компьютерной игры. Эта забава получила название SpaceWar. Суть игры заключалась в том, что два якобы космических корабля бороздили просторы мониторов и старались попасть друг в друга снарядами. По сути, получается, что первая в мире компьютерная игра была выполнена в жанре аркады. Но это событие, как и сама игра, не стали ни популярными, ни известными. Ведь в то время речи о персональных компьютерах еще не велось, а любая компьютерная техника считалась чуть ли не секретной разработкой и стоила огромных денег. Эту игру создали программисты исключительно для себя, чтобы хоть как-то коротать рабочее время.

Компьютерные игры пошли в народ через 10 лет после описанных выше событий.

(Слайд 6) В 1971 году предприниматель Нолан Башнелл изобрел и запустил в продажу первую коммерческую аркадную игру. И принцип, и сюжет оставались, как и у StarWar, но вот аппарат на котором все это воспроизводилось, прилично изменился. Это был доступный по цене простой железный ящик с монитором, что отдаленно напоминал современные игральные автоматы.

Эта коммерческая попытка не была успешной. Но настойчивый коммерсант не сдавался. **(Слайд7)** Буквально на следующий год, в 1972 году он выпускает игру, Pong, принцип которой заключается в удержании мячика, что отбивается при помощи тарелочек на игровом поле. Соревноваться можно было как с компьютером, так и друг с другом. Это событие и стало одним из самых известных в истории развития компьютерных игр. **(Слайд 8)** Со временем были выпущены игры в жанре бродилки Adventure. **(Слайд 9)** Затем появились компьютерные игровые приставки.

(Слайд 10) В 1981 году фирма IBM представила первый в мире персональный компьютер.

Огромное влияние на развитие компьютерных игр оказало распространение Интернет. **(Слайд 11)** Появилась возможность играть в бесплатные игры онлайн. Увеличивается скорость, что позволяет беспрепятственно пользоваться разнообразными flash-приложениями. Пользователи различных игровых порталов могут найти там игры всех существующих жанров и направлений. Особое внимание уделяется созданию забав для детей. Психологи давно доказали, что легче всего ребенок воспринимает новое в процессе игры. Это так весело - учиться играя! Игры помогают развить элементарные навыки работы с компьютерной мышью, внимание, память.

Однако существуют и отрицательные моменты. Обо всем этом расскажем ниже.

(Слайд 12) Примеры положительного и отрицательного влияния компьютерных игр.

Вред компьютерных игр (Слайд 13)

Ухудшение самочувствия. (Слайд 14) Играя в компьютерные игры, человек проводит перед экраном компьютера довольно продолжительное время, что отрицательно сказывается на состоянии позвоночника, кровообращении и, конечно же, зрении. Кроме того, если вести малоподвижный образ жизни, просиживая целые дни за играми, это часто приводит к проблемам с лишним весом.

Повышенная агрессивность. (Слайд 15) Увлечение играми, в которых преобладает насилие, зачастую вырабатывает в человеке негативные реакции. После компьютерных шутеров, в которых все возникающие проблемы быстро решаются умелым выстрелом в противника, столкновение с серьезными трудностями в реальной жизни может вызвать немалое раздражение у заядлого геймера. Ведь для успешного решения жизненных проблем необходимы такие качества, как терпение, уравновешенность и умение ладить с окружающими, чему вряд ли научат жестокие игры.

Игровая зависимость. (Слайд 16) Даже самая безобидная и простая компьютерная игра может увлечь не на шутку. Известны случаи, когда увлекшись «прокачкой» своего персонажа в виртуальном игровом мире, игроки забывали о сне и еде. Главная опасность игровой зависимости заключается в том, что она наступает незаметно – поначалу компьютерные игры для человека остаются лишь невинным хобби, но со временем он уже не может без них жить. И тогда игра занимает в его жизни все больше и больше времени, предназначенного для более важных дел.

Социальная изоляция. (Слайд 17) Чрезмерное увлечение компьютерными играми также нередко приводит к ухудшению отношений игрока с окружающими людьми: близкими, друзьями, родственниками. Ведь время, которое раньше занимало общение с реальными, живыми людьми, теперь принадлежит виртуальным персонажам из игры. В конечном итоге человек может остаться совсем один в придуманном кем-то игровом мире, далеком от реальности.

Материальный ущерб. (Слайд 18) Некоторые любители онлайн-игр не только отказываются ради них от общения с другими людьми, полноценного отдыха и многих других радостей жизни, но и даже тратят на них немалую часть своих заработанных денег. Донат – то есть покупка за реальные деньги внутриигровых бонусов, предметов, навыков и тому подобного, порой серьезно отражается на состоянии кошелька геймера.

Итак, компьютерные игры могут навредить ребенку если:

- уделять им слишком много времени;
- они имеют неподходящую для детей тематику.

Полезность компьютерных игр (Слайд 19)

Улучшение навыка чтения (Слайд 20)

Американские ученые провели эксперимент на детях с дислексией (с затруднениями в овладении навыками чтения и письма). Они предложили одной группе детей поиграть в экшен игры. Результаты показали, что

играющие дети начали быстрее читать. Ученые объяснили это тем, что во время игры игроку необходимо быть очень внимательным. Улучшения внимания улучшает навык чтения.

Улучшение зрения (Слайд 21)

Как не удивительно это звучит, но ученые смогли доказать, что у играющих людей зрение намного лучше. Кроме этого, играющие люди способны одновременно следить за пятью объектами. К слову, обычный человек может следить одновременно только за тремя. Улучшилась также скорость визуальной обработки данных.

Развитие эстетического вкуса и чувства стиля у девочек (Слайд 22)

В каталогах онлайн игр очень много одевалок, макияжа и парикмахерских. Девочки могут встретить в них своих любимых кукол, сказочных героинь, героинь мультфильма, знаменитостей и простых девушек. Большая подборка одежды, причесок и макияжа, позволяет много экспериментировать. Девочки научатся создавать красивые образы, а самое главное, что мамина одежда и косметика останутся нетронутыми.

Улучшение памяти (Слайд 23)

Игры-запоминалки отлично подойдут для улучшения памяти. Они могут иметь разную игровую механику, но главная задача – повторить увиденное или услышанное. Большое разнообразие таких игр, позволит каждый раз ставить перед ребенком новую задачу.

Развитие творческих способностей (Слайд 24)

Этому способствуют различные раскраски, музыкальные игры и переделки. Малыш может раскрасить красивую картинку, и если он ошибется с цветами, всегда можно без проблем нанести новый цвет. Музыкальные игры, в которых необходимо повторить мелодию, позволят развить музыкальный слух. В некоторых даже можно создавать собственную музыку. Игры-переделки предложат игроку украсить что-то по своему вкусу или, например, создать интерьер комнаты.

Обучающие игры (Слайд 25)

Существует ряд игр, направленных на изучение чего-либо. Они разработаны специально для маленьких детей и эффективно помогают в изучении алфавита и цифр, научат читать и считать, познакомят с иностранными языками. Они в увлекательной, интересной и простой форме преподнесут знания и подарят приятное времяпровождение. Благодаря им, можно подготовить ребенка к школе.

Обезболивающее средство (Слайд 26)

Вы, наверное, не раз замечали, что работа позволяет забыть на время о боли. Человек сосредотачивается на процессе, который он выполняет и забывает обо всем стороннем. Компьютерные игры погружают ребенка в игровой процесс, тем самым позволяют ему забыть о боли.

Таким образом, играя в компьютерные игры, дети научатся принимать самостоятельные решения, оценивать ситуацию и решать логические задачи. Они смогут попробовать себя в разных профессиях, определить свои таланты и познакомиться с новыми предметами, явлениями и занятиями.

Учитывая все преимущества игр, можно сделать вывод, что они станут отличным помощником в процессе развития ребенка

Могут ли компьютерные игры быть не только увлечением... (Слайд 27)

Оказывается, со временем компьютерные игры стали не только развлечением, но и видом спорта. Люди начинали соревноваться по сети. Игры захватывали отличным динамичным геймплеем, требовавшим от игроков нечеловеческой реакции и многих часов тренировок. Но онлайн соревнования не ограничивались, люди начали собираться на, так называемые, **LAN-турниры**, которые обычно проводились в каких-либо интернет клубах.

Впервые киберспортивные черты начали проявляться в таких играх, как **Quake: Arena, Starcraft**. (Слайд 28)

Как только интересы играющих начали подкрепляться призами и деньгами, понемногу из обычного популярного хобби начал вырисовываться настоящий спорт. Уже в 1997 образовывается первая лига профессиональных киберспортсменов **CPL**. (Слайд 29)

Благодаря растущему интересу подростков и даже более зрелых людей в конце 2010-ых годов **киберспорт** поднялся на новый уровень. Организацией турниров начали заниматься крупные организации, а в азиатском мире – даже и правительства. (Слайд 30) Призовые фонды стали более высокими и заманчивыми, а киберспортсмены начали получать собственных менеджеров, постоянные зарплаты и объединяться в организации.

Это начало привлекать различные крупные организации (включая **VALVE, ASUS, Steelseries, Razer, Kingston** и т.п.) в **киберспорт**. Эти организации начали поставлять свои продукты в качестве спонсорских призов, устраивать **турниры**, спонсировать команды и вообще всячески развивать **киберспорт**.

Среди дисциплин, которые занимают доминирующее положение в киберспорте на данный момент, стоит отметить:

- **League of Legends** – **МОБА** игра от **Riot Games**, которая долгое время держала пальму первенства по популярности среди зрителей и призовым турниров. (Слайд 31)

- **Dota2** – на данный момент самая популярная **МОБА**, развитием которой занимается компания **VALVE**. (Слайд 32)

• **World of Tanks** – симулятор танковых боёв от **Wargaming.net**, несмотря на «юный возраст», уверенно занявший свое место среди титанов киберспорта. (Слайд 33)

• **Starcraft 2: Heart of the Swarm** – знаменитая **RTS** от не менее знаменитых **Blizzard**. Фактически монополист в **RTS**-сегменте киберспорта.

• **CS:GO** – шутер от **VALVE**, продолжатель традиций оригинального **CS**, бесспорно занимает первое место среди шутеров в киберспорте.

(Слайд 34) Не обошли вниманием организаторы киберспортивных турниров и Москву. В 2013 году там был проведён турнир «Время танков: Москва», с призовым фондом более 240 тыс. рублей. Кроме того, проводятся и такие значительные турниры по **Dota 2**, как **Excellent Moscow Cup**, на который были приглашены команды со всего мира.

Сегодня киберспорт всё ещё не признаётся большинством стран, как официальный вид спорта, солидные зарплаты получают только самые успешные и знаменитые команды, но при этом развитие не останавливается.

(Слайд 35) До того дня, когда профессия киберспортсмена станет рядом с профессией футболиста или теннисиста, пройдёт ещё не один год. Но уже сейчас растущий интерес публики всех возрастных категорий к киберспорту только способствует его продвижению.

(Слайд 36)

Результаты опроса среди близких и друзей

Я провел опрос среди друзей и родных на тему "Компьютерные игры: польза или вред?"

Результаты опроса

- 90 % опрошенных играют в компьютерные игры
- 60 % считают, что компьютерные игры не приносят никакого вреда, если разумно ими увлекаться и если эти игры правильной полезной тематики
- 15% считают, что от компьютерных игр один только вред
- 15% считают, что все компьютерные игры полезны
- 10% опрошенных не представляют, что такое компьютерные игры.

(Слайд 37)

Выводы

Итак, какие выводы я сделал?

Играть можно, но только в меру, и учитывая разновидность игры. Виртуальная реальность не должна занимать все свободное время человека,

она также не должна провоцировать его на жестокость, развивать в нем агрессию и озлобленность. Это должен быть просто один из вариантов отдыха, наряду с занятиями спорта, прогулками на свежем воздухе, чтением книг, просмотром фильмов, встречами с друзьями.

Компьютер – это инструмент, с помощью которого можно и деньги заработать, и пообщаться, и много полезного узнать. Все дело в том, как его использовать.

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.

В этом вопросе нужно добиться согласия со взрослыми, чтобы и дети, и родители знали, как правильно использовать компьютерные игры во благо, а не во вред.

Словарь терминов

Аркада- (англ. arcade) — термин, обозначающий компьютерные игры с нарочито примитивным игровым процессом.

Бродилки- игры, в которых вымышленный персонаж путешествует по воображаемому миру, собирая по дороге бонусы, уничтожая врагов, выполняя определенные задания, находя нужные предметы, решая головоломки.

Геймплей- (англ. gameplay)— игровой процесс с точки зрения игрока. Геймплей включает в себя различные содержательные аспекты компьютерной игры, в том числе технические, такие как внутриигровая механика...

Экшен- Action (Экшен) – в переводе с английского «действие». Основой этого жанра в компьютерных и видео играх, является быстрота реакции и скоростное планирование.

Донат- donate" - жертвовать. то есть вложить "реальные" деньги в игру..

Геймер- - человек, который круто играет в компьютерные игры, и вообще следит за выходом игр. Геймера сразу можно узнать среди других игроков!!!

Киберспорт - спортивные соревнования в сетевых многопользовательских компьютерных играх.

Онлайн - компьютерная игра, использующая постоянное соединение с Интернетом.

Бонус - В Мини-играх появился новый функционал - «Бонус за время в игре». Он позволяет получать дополнительную награду за время, которое Вы проводите в играх.

Флеш-технологии -(Flash game) –это браузерная игра, то есть игра ... Типичный пример – игра"Тетрис". Флеш-игры сделаны по флеш-технологии: обычно это маленькие игры с примитивной мультяшной графикой, написанные в Macromedia Flash.

Шутер (англ. shooter — стрелок) — жанр компьютерных игр. На момент зарождения жанра укрепилось слово «шутер», как вариант описания игрового процесса и перевод для слова shooter.

Использованные источники

1. А.П.Александрова. Медицинская энциклопедия
2. Билич Г.Л., Назарова Л.В./ Основы валеологии / С.-Петербург МСМХС, 1998г.
3. Гигиенические требования к видеодисплейным терминалам, персональным ЭВМ и организация работы. Санитарные правила и нормы. СанПиН 2.2.2. 542-96
4. Ермилова И.А. Собираетесь в школу? Тренируйте глаза!/ Ермилова И.А.//Здоровье школьника – 2008 - №8, стр.56.
5. Ермилова И.А.Ограничьте просмотр передач!/ Ермилова И.А.//Здоровье школьника – 2008 - №8, стр.22
6. Попов С.В./ Валеология в школе и дома./ С.-Петербург «Союз», 1997г.
7. А.И.Ревин. «Специфика зрения человека»
8. А.А.Сурков. Энциклопедия. О влиянии компьютерной техники на зрение человека

Ресурсы сети Интернет

- 1.В чём вред, а в чём польза от компьютерных игр, /archive/0/n-7264/
- 2.Компьютерные игры: вред или польза, /showthread.php?t=3894
- 3.Как влияют компьютерные игры на психику ребенка? <http://tvsemya.ru>
- 4.Вредны ли или полезны компьютерные игры для человека? <http://profmediazone.ru/publ/1-1-0-52>
- 5.Вся правда о компьютерных играх. <http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=44668>
- 6.Я и компьютер: плюсы и минусы <http://oko7.ru/ya-i-kompyuter-plyusy-i-minusy>

7.Источник:«ОПТИКА ДЛЯ ВСЕХ»
[http://www.optica4all.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=1674
&Itemid=386](http://www.optica4all.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=1674&Itemid=386)