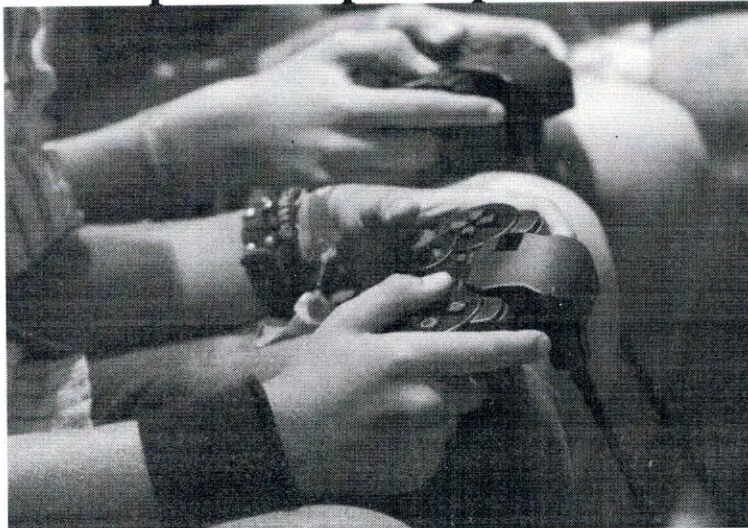


**Государственное автономное профессиональное  
Образовательное учреждение Краснодарского края  
«Курганинский аграрно технологический техникум»  
(ГАПОУ КК КАТТ)**

**Социально значимый проект  
на тему:  
«Компьютерные игры: вред или польза?»**



Выполнили: студенты группы ПК-20А  
специальности  
09.02.03 Программирование в компьютерных системах  
Белозерцев Александр  
Карелин Александр  
Руководитель:  
преподаватель спецдисциплин  
Нагорнова Н.М.

Г.Курганинск, 2021г.

**Выписка из протокола № 1/1  
заседания педагогического совета ГАПОУ КК «КАТТ»**

**от «10» января 2022 г.**

**Председатель: П.Ф. Серeda**  
**Секретарь: С.И. Питчук**  
**Присутствовало: 63 человека**

**Повестка дня:**

**Тематический педсовет  
«От разнообразия форм к качеству воспитания».**

**8. Воспитание и образовательные среды** - отчет педагогов по организации работы со студентами по воспитанию и образовательные среды (защита социально - значимых проектов).

**Ход педсовета:**

По восьмому вопросу слушали: преподавателя по общепрофессиональным дисциплинам и профессиональным модулям Нагорнову Н.М., которая представила на защиту свой социально-значимый проект на тему: «Компьютерные игры: хорошо или плохо?». Основным фактором современной цивилизации, оказывающим колоссальное влияние на содержание современного общества, стал стремительный рост новых технологий, в первую очередь – информационных. Сейчас подавляющее большинство школьников и студентов уже владеют основными навыками общения с компьютерной техникой. Это общение начинается с компьютерных игр, которые привлекают детей. Компьютеры прочно вошли в быт, и без них нынче никак не обойтись. Молодые люди, обращающиеся с компьютером на «ты», уверенней чувствуют себя в обществе и легче адаптируются к разным ситуациям. Компьютерные игры приносят пользу, поскольку развивается восприятие, абстрактное и логическое мышление, моторика, воображение, память, самостоятельность. Также прививаются навыки взаимодействия со сложной техникой, которые обязательно пригодятся в будущей профессии. Но так ли полезны компьютерные игры или имеются и вредные воздействия на человека? Это и предстояло выяснить студентам в ходе проекта.

Она отметила, что данный проект позволил вовлечь около 100 студентов. Для эффективности проекта предложена новая стратегия вовлечения детей и подростков в данную деятельность.

Работа над проектом убедила в том, что компьютерные игры занимают важное место в жизни обучающихся техникума. Об этом свидетельствует большое количество времени, проводимое в них.

Однако, было выяснено, что многие обучающиеся не участвуют в компьютерных играх, в основном это девушки, и большее время затрачивают в день на компьютерные игры – это юноши.

В ходе проекта было выяснено, что негативного влияния компьютерных игр на людей значительно больше, чем положительного. Точнее сказать, чрезмерное увлечение компьютерными играми вредно. Но, это не повод отказываться раз и навсегда от их использования. Достаточно просто свести к минимуму все опасные факторы.

### **Рекомендации при использовании компьютерных игр**

В результате проведенных опросов и обработки информации, можно выделить пути решения проблем, связанных с использованием компьютерных игр:

- ограничение времени игры;
- поиск альтернативных способов время препровождения (например, занятия спортом, чтение книг и т.п.);
- оказание большего внимания своей реальной жизни (проблемам в техникуме, в семье, друзьям);
- увеличение времени пребывания в компании друзей

**Проголосовали:** единогласно.

**Постановили:**

1. Продолжить дальнейшую реализацию проекта на тему: «Компьютерные игры: хорошо или плохо?».
2. Увеличение числа его участников.
3. Всем педагогам активизировать работу со студентами по формированию альтернативных методов использования свободного времени.
4. Трансляция опыта для других учебных заведений.

Выписку заверяю: Директор

ГАПОУ КК «КАТТ»

МП



*П.Ф. Серда*

П.Ф. Серда

## Содержание

Актуальность темы	3
Сравнение процесса игры в компьютерных и обычных играх	5
Классификация компьютерных игр	7
Сравнение показателей внимания до игры и после недельной игры в определенный вид компьютерных игр	8
Выводы	13
Список использованной литературы	14

## Актуальность темы

Компьютерные технологии окружают нас повсюду. Например, у нас в семье так: папа часто сидит за компьютером – он играет в игры жанра «эшен» и др. Мама тоже проводит время за своим компьютером: читает, печатает, смотрит видео о том, как приготовить нам вкусный ужин. Мне нравятся игры, жанра «шутеры». Но часто мы слышим от мамы, что это не полезные игры, А полезные игры на компьютере - это шахматы, шашки, или специальные обучающие игры. Мы решили разобраться в данном вопросе и выяснить какие компьютерные игры приносят пользу. Данная тема интересна не только студентам, но и их родителям. Ведь они тоже иногда играют в компьютерные игры, думаю, что всем будет интересно узнать какие игры полезны.

Совокупность видеоигр образует сложную, постоянно меняющуюся систему. Существует более десяти общепринятых жанров (в том числе «экшн», спортивные симуляторы, командные игры). Эти жанры в свою очередь делятся на сотни разновидностей. И в каждой категории существуют десятки тысяч игр с различными названиями. До недавнего времени исследователи занимались изучением только обучающих игр и оценивали их влияние на работу мозга. Но в последнее время большинство исследователей сосредоточились на оценке влияния одного конкретного жанра – игр типа «экшн», к которым относятся и «шутеры». Доказано, что «экшн»-игры, по сравнению с остальными, сильнее улучшают распознавание, внимание и другие способности. Хорошо изучены такие игры как шашки, шахматы (аналоги обычных интеллектуальных игр) и доказывать их способность улучшать наши умственные способности не нужно. Не так хорошо в этом плане освещены казуальные игры.

### **Цель работы:**

Гипотеза исследования: если мы будем играть в компьютерные игры ограниченное время (1 час ежедневно), то у нас могут улучшиться показатели внимания.

Цель исследования: изучить компьютерные игры, узнать, какие из них улучшают показатели внимания, а какие нет, чего больше вреда или пользы от них.

В исследовании приняли участие 100 студентов 2-4 курсов специальности 09.02.03 Программирование в компьютерных системах.

### **Задачи исследования:**

1. Изучить процесс игры в компьютерных и обычных играх, предположить на какие умственные способности могут влиять игры;
2. Изучить виды компьютерных игр и их влияние на умственные способности;
3. Сравнить показатели внимания до игры, и после недельного проведения времени в определенном виде компьютерных игр.

#### 1. Объект исследования:

Обучающиеся 2-4 курса специальности 09.02.03 Программирование в компьютерных системах

#### 2. Предмет исследования:

Компьютерные игры как фактор негативного влияния на обучающихся

#### 3. Задачи:

- Провести опрос обучающихся;
- найти информацию о компьютерных играх;
- обработать данные, полученные с помощью опроса;
- определить степень влияния компьютерных игр на обучающихся.

#### 4. Методы:

- опрос обучающихся;

- статистическая обработка данных;
- поиск информации в различных источниках;
- анкетирование обучающихся.

## Изучение и сравнение процесса игры в компьютерных и обычных играх

Для того, чтобы ответить на вопрос, в чем может быть польза от компьютерных игр, мы решили изучить процесс игры обычной игре, и сравнить его с «геймплеем» в компьютерных играх. Ведь если процессы игры похожи между собой, то и те способности, которые они развивают тоже. В качестве обычной игры, которая способна развить умственные способности мы выбрали сборку головоломки кубика Рубика.

Проанализировав процесс сборки головоломки, мы пришли к следующему выводу: любая игра состоит из нескольких стадий, и каждая из них может развивать определенные виды умственных способностей.

Данные представлены в таблице 1.

Таблица 1 Стадии процесса игры

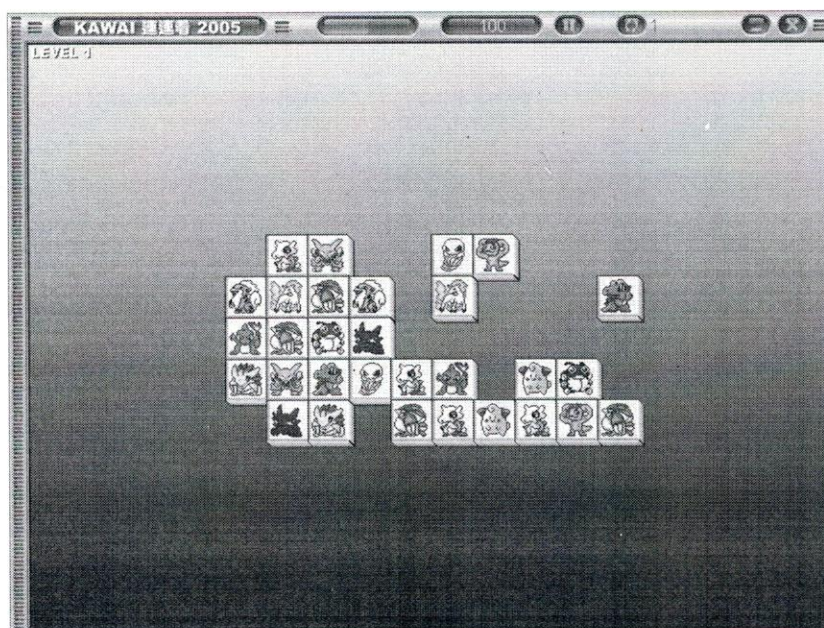
Стадия игры	Описание процесса	Какие способности развивает
1. Изучение правил Сборка кубика по формулам	Игра по инструкции	Внимание, Аккуратность Память
2. Игра с применением полученных правил Сборка кубика по алгоритмам	Игра по изученным правилам, Увеличение скорости сборки кубика	Внимание Аккуратность Скорость реакции
3. Игра без правил Придумывание своих алгоритмов и задач	Игра с придумыванием своих правил (данный процесс невозможен в компьютерных играх )	Развитие воображения, креативного мышления
4. Новая игра (новый уровень) Сборка новой головоломки	Переход на новый уровень (компьютерная игра) Новая игра (обычные игры)	Развитие всех перечисленных способностей

На 1 стадии любой игры мы изучаем правила, а, следовательно, тренируем память (нам нужно запомнить алгоритмы (правила) сборки кубика Рубика), а также внимание и аккуратность (чтобы соблюдать их). На 2 стадии



мы играем по изученным правилам и так как мы их уже запомнили, то к тренировке нашего внимания и аккуратности добавляется скорость реакции для того, чтобы быстрее выполнять необходимые правила (быстрее собрать кубик Рубика). На 3 стадии мы можем придумывать свои правила (например, придумываются разные задачи для сборки кубика Рубика для себя и близких), таким образом, на данной стадии мы развиваем воображение и креативное мышление, но в компьютерных играх все правила придумали за нас разработчики и соответственно данной стадии в них нет. И на 4 стадии развиваются все перечисленные способности, потому что происходит усложнение игры – сборка новой головоломки или новый уровень в компьютерных играх.

И так, мы выяснили, что компьютерные игры точно также, как и обычные могут улучшать наши умственные способности, за исключением развития воображения и креативного мышления, так как в процессе компьютерной игры отсутствует стадия игры, когда ты придумываешь свои правила и играешь по ним.



## Классификация компьютерных игр

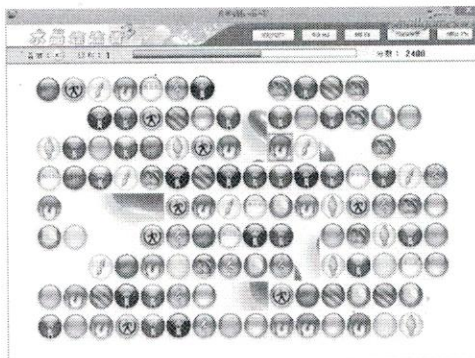
В данной работе сравним несколько игровых жанров и выбор их не случаен. Мы рассмотрим «экшн» – игры (родители чаще всего против именно таких игр), также рассмотрим казуальные игры (это самые простые игры и в них можно играть достаточно долго по времени, поэтому интересно влияют ли они как – то положительно на наши умственные способности) и еще одна группа игр – это собственно игры, которые предназначены для развития мозга. Здесь интересно посмотреть действительно ли они лучше, чем все остальные игры улучшают наши умственные способности, ведь они разработаны именно с этой целью.

1. «Экшн»-игры - жанр компьютерных игр, в котором делается упор на эксплуатацию физических возможностей игрока, в том числе координации глаз и рук и скорости реакции. К данной группе относятся «шутеры», стратегии, приключенческие боевики. Например CS GO, PUBG и др.

2. Казуальные игры – это игры, предназначенные для широкого круга пользователей. Казуальные игры отличаются простыми правилами и не требуют от пользователя особой усидчивости, затрат времени на обучение или каких-либо особых навыков; они относительно дешёвы в разработке. Многие подобные игры обладают также яркой привлекательной графикой и минимумом текста.

К данной группе относятся различные паззлы, песочницы, шарики, карты, тетрис. Например, Zuma, Bejeweled, Luxior.

4. Развивающие игры – это игры, которые предназначены специально для развития мозга, например, Brain, Самый умный, и др.



## **Сравнение показателей внимания до игры и после недельного «залипания» в определенный вид компьютерных игр**

Мы уже знаем о том, что любые игры (как компьютерные, так и обычные) могут положительно влиять на развитие наших умственных способностей. Но мы пока не знаем особенности данного влияния различных жанров компьютерных игр. Чтобы узнать это положительное влияние, мы решили изучить показатели внимания. Ведь как мы выяснили ранее, внимание развивается на любой стадии игры, к тому же часто мне не хватает именно внимания во время самостоятельных и контрольных работ. Если мы докажем, что компьютерные игры улучшают показатели внимания, то это будет весомым аргументом в их пользу.



Для оценки внимания мы возьмем специальный тест - корректурная проба Бурдона. Данный тест включает в себя оценку следующих показателей внимания: концентрация внимания, устойчивость внимания и показатель переключаемости внимания. Бланк теста, формулы расчета показателей внимания и их интерпретация.

## Корректирующая проба Бурдона (бланк)

К Н Г О Ш Л Щ Д У Ц В Ы А К А Ы К Е Н Г Ц Ф Р У  
Н Л О В Ы Ч С Т В К У Ц Ы Я Ф В С Ч Я И Т Н О Т  
У В М С Т Р Н Е П М А У Ц Ы Ч В К Т Н Г О Л Ш Б  
З О Л Ь Л Г Р Ш М А В С Р Т Д Б К У В С Т Р Ь Б  
Т Р И Т О И М П Р Н Т М С Ч В А П Н В У Ц Ы Й Л  
Н П Ы Ц Й З Ю Б Ю Ъ И Г Ъ Ш Щ Л Г В К М И Т А Д  
Р И Т М К А К А Е П Р Н О Л Щ А Ы Т Ь Б Л Ш Н Б  
Д Ж Щ Д З Ю Д З Б Ж В П Р О Л Ц Д Ш Щ З Х Э Д В  
Ц К А П Н Г Р И Т М С В К П Е Ы С Т Г Е П Ш Н Г  
Р Т Л Д Ж Х З Э Ю Б Ш Г Ъ Т И З Х Э Ж О Н Г Б Ю  
К В И Т Р О Г Л Ь Б Ш Д Ж У Й Ф Я Ч Ц У К Е Н Г  
Н Г Р П И Т Ь Б Ю Л Д Ж Э З Х У К В Ы Ф Ц Ч С А  
Л В Ы Ч С Т Н Г О Л Ш Ъ А Ц В С Т Ь Щ К Ы Т Л Д  
О Ш Н К П Т Ь Б Д Ж Э Х З Щ Е У Ч С М И Т В Ы Ш  
В Ч Я С И Т О Г Ш Л Й Ы Ф Р Д З Х Э О К П Ю Д Б  
О В К Н Г Ш И У Ц Б Ю Щ З Ф Ч С Я У Ц О П А В П  
Й Ц У К Е Н Г Ш З Х Ъ Щ Э Ж Д Л О Р П А В Ы Ф Я  
Я Ч С Ф Ы В Й Ц У Ъ Х З Э Ж Д Ю Б Ъ К А М И П Е  
Ю Д Щ Г О Ъ Т Р Н Е П И М А К У В С Ч Ы Ц Й Ф Я  
Ф К Е А П М И Т Ь Л Ш Г О Ю Ж Э Х З Щ Д О П Ы Ф  
Я Й И Е Н Р Т Ь О Г Ш Л Б Ю Д Ж З Щ К У Ц В Ы С  
Е Н К У В А С И Т Ь Б Л Д Ж Э Х Ъ Й Ф Я Ч С В А  
Г О Ъ Б Ю Д Щ О П А Ц У Ы Ч Т И П Е Н Р А В К У

Концентрация внимания оценивается по формуле:

$K=2c/P$ , где  $C$  – число строк таблицы, просмотренных испытуемым,  $P$  – количество ошибок (пропусков или ошибочных зачеркиваний лишних знаков)

Ошибкой считается пропуск тех букв, которые должны быть зачеркнуты, а также неправильное зачеркивание.

Расшифровка показателей: чем больше получившаяся цифра, тем выше концентрация. Этот показатель не имеет установленных числовых значений, так как зависит от конкретного стимульного материала.

Устойчивость внимания оценивается по изменению скорости просмотра на протяжении всего задания. Результаты подсчитываются для каждые 60 секунд по формуле:  $A=S/t$ , где  $A$ -темп выполнения,  $S$  – количество букв в просмотренной части корректурной таблицы,  $t$  – время выполнения.

Расшифровка показателей:

0-2	Очень высокая устойчивость
3-4	Высокая
5-6	Средняя
7-8	Низкая
9-10	Очень низкая

Показатель переключаемости внимания вычисляется по формуле:

$C = (S_0/S) * 100$ , где  $S_0$  – количество ошибочно проработанных строк,  $S$  – общее количество строк в проработанной испытуемым части таблицы. При оценке переключаемости внимания испытуемый получает инструкцию зачеркивать разные буквы в четных и нечетных строках корректурной таблицы.

Расшифровка показателей:

0-20%	Очень высокая переключаемость
21-40%	Высокая
41-60%	Средняя
61-80%	Низкая
81-100%	Очень низкая

Данный тест был проведен со студентами, сразу после игры (1ч за компьютером) и далее через каждую неделю ежедневных сеансов в определенный жанр компьютерных игр.

Итак, после недельной игры в казуальные игры показатели внимания менялись следующим образом: концентрация внимания значительно

снизилась, устойчивость внимания и переключаемость внимания улучшились только сразу после игры, а вот после недельной игры вернулись на прежний уровень. Таким образом, данный жанр компьютерных игр (в плане влияния на умственные способности) не является полезным (Таблица 2).



Вторая неделя была самая интересная, так как студенты играли в «экшн»-игры! Результаты нас впечатлили, так как улучшились все показатели внимания, особенно переключаемость, стала очень высокой! Оказалось, что «экшн»- игры очень полезны для развития внимания (Таблица 3).

Еще неделю студенты играли в обучающие игры (Таблица 4).

Таблица 2 Изучение показателей внимания во время игры в казуальные игры

Показатели внимания	До игры	Сразу после	Через неделю
Концентрация	40	6,7(6 ошибок)	9,5(3 ошибки)

Устойчивость	2	1,5	2
Переключаемость	21%(выс)	8%(очень выс)	21,7%

Таблица 3. Изучение показателей внимания во время игры в «экшн»  
игры

Показатели внимания	До игры	Сразу после	Через неделю
Концентрация	40	40	46
Устойчивость	2	1,0	1,2
Переключаемость	21%	8%	5%

Таблица 4. Изучение показателей внимания во время игры в  
обучающие игры

Показатели внимания	До игры	Сразу после	Через неделю
Концентрация	40	46	46
Устойчивость	2	1,5	1,2
Переключаемость	21%	22%	25%

Результаты оказались не столь впечатлительными по сравнению с «экшн» - играми. Также улучшился показатель концентрации внимания и показатель устойчивости внимания, а вот переключаемость осталась в прежнем диапазоне значений, хотя и на высоком уровне. Получается, что обучающие игры практически также хорошо влияют на показатели внимания, как и «экшн»-игры.

## Выводы

1. Наша гипотеза оказалась верной: действительно, если играть в компьютерные игры ограниченное время, то улучшаются показатели внимания.

2. При сравнении процессов игры в компьютерные и обычные игры выяснилось одно важное отличие: в обычных играх можно развивать фантазию и креативное мышление (когда придумываешь свои правила), а в компьютерных играх данный процесс ограничен фантазией программиста

3. Есть много разных жанров компьютерных игр и они по-разному влияют на наши умственные способности.

4. «Экшн» - игры точно также, как и обучающие игры, существенно улучшают показатели внимания, в то время, как казуальные игры наоборот, некоторые показатели даже ухудшают.

В заключение своей работы стоит напомнить о важных правилах, которые стоит соблюдать для того, чтобы компьютерные игры оставались нашими помощниками и приносили пользу, а именно:

1. Помнить о времени! Люди студенческого возраста (16-19 лет) могут играть не более 1,5 часа в день, чтобы это не приносило вред!

2. Соблюдать возрастные ограничения! Играть только в те игры, которые разрешены по возрасту.

3. Родителям рекомендуется играть вместе со своими детьми для обеспечения контроля и личного общения!



## Список использованной литературы

1. Когнитивные науки Дафна Бавелье, Шон Грин 08/09 август/сентябрь 2016. Журнал «В мире науки».
2. Наиболее полезные для мозга компьютерные игры. Москва, 01.10.2010- РИА Новости
3. <https://ru.wikipedia.org/wiki/>

## ОТЧЕТ

О ходе реализации участия студентов в  
социально-значимых проектах

Нагорновой Натальи Михайловны, преподавателя спецдисциплин  
ГАПОУ КК «Курганинский аграрно-технологический техникум»

**Автор проекта:** студенты ГАПОУ КК «Курганинского аграрнотехнологического техникума»

**Руководитель проекта:** преподаватель спецдисциплин Нагорнова Наталья Михайловна

**Возраст участников:** 16-19 лет

**Срок реализации проекта:** сентябрь 2021 - декабрь 2021 года

В последние 20–30 лет компьютерные технологии стремительно развиваются. Мир сегодняшнего ребёнка разительно отличается от того мира, в котором выросли мы и наши родители. Современные дети уже играют не в «резиночку», лапту, и «море качается раз».

В наше время высокоразвитых технологий 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 речь заходит о влиянии компьютерных игр на детей, поскольку именно игры настойчиво вытесняют все другие виды деятельности из детского мира. Если есть какие-то нерешённые задачи в жизни, проблемы в общении со сверстниками или собственная физическая неразвитость, то всё это можно компенсировать в игре. В том мире можно стать большим, великим и сильным, можно быть лидером и руководить армией или целой страной, можно выбрать себе красивого, ловкого и спортивного персонажа и почти поверить, что он это ты, а ты это он.

Тема проекта «Компьютерные игры: хорошо или плохо?» выбрана потому что в настоящее время компьютерные игры занимают много времени в жизни человека и, несомненно, оказывают существенное влияние на психическое и физическое развитие подростков, причем это влияние не всегда оказывается положительно, иногда виртуальная жизнь заменяет реальную.

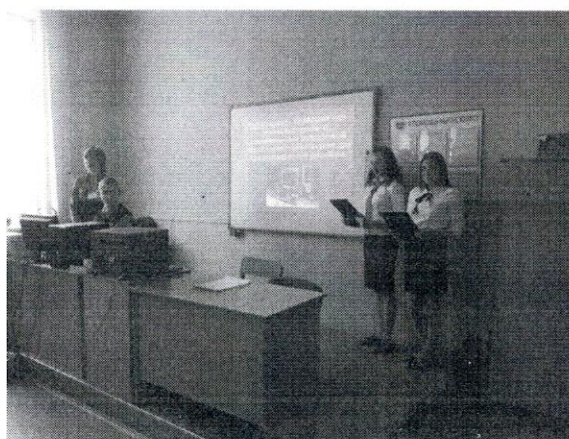
Мною было замечено, что большинство студентов нашего техникума проводят много своего времени за компьютерными играми. Ученые считают, что компьютерные игры негативно влияют на психическое здоровье подростков.

Особенно играющим студентам в течении сентября 2021 по декабрь 2021 года было поручено выяснить, так ли это, выполнив исследовательскую работу по социально-значимому проекту «Компьютерные игры: хорошо или плохо?». Необходимо было узнать: чего больше – пользы или вреда от компьютерных игр.

В рамках реализации проекта были проведены следующие мероприятия

- в сентябре 2021 года проведено анкетирование по вопросам использования компьютерных игр, проверки влияния компьютерных игр на внимательность и быстроту реакции;

- в рамках реализации проекта в ноябре 2021 года студенты группы ПК-20а разработали и раздали флаеры, отражающие мнение ученых и актуальные данные исследований международных институтов исследующих вопросы влияния компьютерных игр на подростков.



Студентами группы ПК-20а в течении 2021-2022 учебного года была организована работа агитационных групп, принявших активное участие в беседах, классных часах, разработках наглядных материалов.

С целью представления альтернативного время проведения студентами ПК- 20а были организованы и проведены спортивные мероприятия среди студентов ГАПОУ КК «КАТТ». Следует отметить высокую активность студентов в проводимых состязаниях, высокий интерес к проводимому мероприятию.



Работа по направлению нравственного воспитания и самосовершенствования в рамках проекта проводилась через участие студентов в молодежных акциях «Чистый город» и «Чистый техникум».



В ходе работы над проектом ребята проявили большую сознательность, тщательно проработали все направления исследования, составляли опросные анкеты, проводили беседы со студентами и друзьями, и результат был очевиден.

К концу работы над проектом многие из студентов отметили, что пересмотрели свое отношение к количеству времени, проводимом

над компьютерными играми, и качеству его проведения в них. Ребята теперь больше интересовались развивающими играми, познавательными и альтернативному времяпровождению компьютерным играм. Считаю проект полностью реализованным, поставленные цели - достигнутыми.

Преподаватель спецдисциплин, высшей квалификационной категории  
ГАПОУ КК «КАТТ»

Н.М. Нагорнова

Заместитель директора по УМР  
ГАПОУ КК «КАТТ»

А.В. Корягина

