**Республиканский этап всероссийского конкурса юных исследователей окружающей среды «Открытия 2030»**

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №11»г.Избербаш

 ***НОМИНАЦИЯ «Человек и его здоровье»***

**«Влияние компьютерных игр на психическое состояние детей и их успеваемость»**

 Махиев Талех Бахадурович

Ученик 8б класса

МКОУ СОШ№11 г. Избербаша



 ***Научный руководитель:***

Магомедова Галина Абакаровна,

учитель биологии МКОУ СОШ№11 г.Избербаш телефон: 8-903-428-61-40

адрес электр.почты: gal.ab@mail.ru

 Избербаш - 2021

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ………………………………………………………………………3

ГЛАВА 1. ОБЗОР ЛИТЕРАТУРЫ……………………………………………….5

1.1.История появления компьютерныхигр…………………………………..5

1.2.Игровые жанры…………………………………………………………..6

1.3.Причины формирования зависимости от компьютерныхигр…………..6

1.4.Игры – польза иливред?...............................................................................7

ГЛАВА 2. МЕТОДИКИ ПРОВЕДЕНИЯ ИССЛЕДОВАНИЙ……………..…11

2.1. Методика Спилбергера-Ханина………………………………...…………11

2.2. Методика «Таблицы Шульте»……………………………………………...12

ГЛАВА 3. РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЯ…………………………………13

3.1. Анкетирование………………………………………………………………13

3.2. Результаты теста Спилбергера-Ханина……………………………………15

3.3. Результаты теста на внимание «Таблицы Шульте»………………………16

3.4.Показателиуспеваемости……………………………………………………17

3.5. Эксперимент по изучению влияния

кровавых игр на поведение человека…………………………………………………………………………..17

ЗАКЛЮЧЕНИЕ………………………………………………………………….20

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК ……………………...…………………..21

ПРИЛОЖЕНИЯ…………………………………………………………………22

**ВВЕДЕНИЕ**

**Актуальность**

В с технологического стал , а это значит, что неотъемлемой жизни. получают к своему . Эта компьютеризация как раз и вред ещё не детей, а в и заманчивый мир игр. Значительную в составляет и этих игр . Вся эта красочность и компьютерных игр ребёнка в , всё время постепенное , путём играющего.

На известно фактов, с людей игр. Так вот, несколько лет в американском подросток , потренировался , а затем его в и сделал . Восемь — жертв. Из них в голову, три — в часть . результат! ( : по данным ФБР, для полиции , когда из в цель .) До этого не никакого с оружием. , как свидетели , стоял и прямо , не уклоняясь ни , ни , как будто в игру, , за другой, , появлявшиеся на . [2]

 образом, , игра и - одна из встречаемых , которая всех в .

 **Гипотеза:**  оказывает на психическое , и успеваемость и .

 **Цель :**  влияние игр на состояние, и детей и .

 **:**

1. Определить за игрой и жанрам учащиеся .

2. Выявить игрового на состояние .

3. влияние жанра на учащихся.

4. каждого на успеваемость .

5. влияют ли на учащихся.

 **:**

1. Изучение ;

2. Метод ;

3. сравнения;

4. ;

5. Метод .

 **исследования:** 6, 9, 11 моей

 **исследования:**  и состояние.

 **исследования:**  исследования и их родителям, « » компьютерные , положительное или на внимание, и состояние .

 **1. ОБЗОР**

**1.1. появления игр.**

На уровне компьютерных игр в 1951 , инженер впервые интерактивного . В , 1952 , создает "" - вариант . компьютерных игр медленно. , - 1961 год. - Технологический . - на одном из появилась на игра War. составляющая проста: два перемещались по и друг . в это же время в области - терминалы заменяться дисплеями. , луч отрисовывал на программой .

Проходили . постепенно в размерах, в , и визуально нам вид, а компьютерного все ускоряться. - Нолан и выложил на Space, за нашу Space War, в это же выпускаться .

С улучшением и появлением компьютеров, стремительно . выпускаются , не считая . В наше индустрия и занимает всё в жизни .

**1.2. Игровые**

 игры по :

1) **Аркады** – игр, где всё зависит от и реакции . подразделяются на: - главная обычно в том, избегать ; аркады - ещё и убивать.

2) – компьютерных игр, где в роли , располагает в игре. на: экономические - состоит в том, мощную , победив в своих ; - игрок в генерала, военных баз и , а главной победа над на боя.

3) **Головоломки** – игр, который на активность .

4) (англ. - ) – жанр игр, в игрок различные , им применение, с персонажами в , головоломки и .

5)  **ролевые** ( - Computer Game, просто ) – компьютерных игр популярностью . Противоречивость в том, что идут , что ролевой , а что - нет. особенностью является то, что игр обладают качествами и ( правило, в ).

6) **Экшен** – игр, где успех в зависит от его и способности тактические .

7) – жанр игр, целью уничтожение по средствам и холодного . этого именуют «».

**1.3. формирования от игр.**

1)В связи с компьютеров и их , что способствовало спроса, а и к числа , пользоваться , в том числе и в игры. компьютерным очень , увлекательный, разрядку, для снятия и не затрачивания сил.

 2) К формированию зависимости запоминающихся и в жизни. , постоянной , старается разнообразить досуга, приобщается к .

3) Комплекс и травмы в и возрасте. когда-то в не добиться или от своих , то он наверстать успехи в .

4)Избыточное времени привести к , так как ребёнок в себя в первую к компьютеру, что это лёгкий себя.

**1.4. – или вред?**

 или компьютерных игр – для родителей, и . Традиционно о компьютерных игр на две . Одни , что игры на ребенка, на его , на его и эмоциональное . становиться , , меньше к реальности, со сверстниками, не ни себе, ни , про домашние , компьютер на воздухе. , что компьютерные интеллект, , , внимание, принимать и планировать

Тем не менее, ряд , благодаря утверждают, что компьютерных игр влияние на .

**.**

По утверждению британских при университете и их , учёных из , следует, что в времени мышление и на собственных . Они опыт: десятков в Starcraft или в The ( жанра ). При у подопытных мышления ( между , в уме сразу и т. п.).

Starcraft — это , в себе и стратегию, в , выиграть, армией, , баланс сил и т.п.

The — повседневную , а не нуждается в и стратегиях.

В , оказалось, что когнитивную ( ), потому что , в Starcraft быстрее и коллег, в «The ».

**Экшен.**О с в жанре , что они «раскачивают» принимать .

**.**Несколько провели : участников на две и их за монитор и , как будто со стола с принадлежностями, карандаши и по полу. , в первой и в «кровавые» , тут же бросались на , собирая . Участники, во группе и в с мирным , поспешили предметы. добровольцев, на , было в группах. , что «кровавые» не такие , мы их представляем. В с экспериментом у опыта поведенческий ( поднять вещь), т.е. поведенческая , на которую, как мы в опыте, не « » игры.

 **как от депрессии.**

Как из Новой , 3D-игры в способны избавиться от и защититься от . подросткам поиграть в под Sparx. В участник аватара( ) и свободу в мире. , которых школой и , ощутили в чувство .

 задачей прохождение из головоломок, в применение , методам в психологии. С подростки они выражать . На протяжении ученые за и изучали чьи негативную , от до гнева. В обнаружили, что "" в снижает и тревоги, а и не уступает лечения.

В , где эксперимента в игры, 44 продемонстрировали от депрессии, в то как в группе, подвергались , полностью от смогли 26 .

**Видеоигры для .**

Дислексия — способности к чтения и при общей к . [3]

 Группа из университета эксперимент, за группами с «дислексия», книгу до и 9- 80-ти сеансов, а по обычной . , что дети, в игры, и правильнее, чем их с же диагнозом, по программе. обогнала ещё и по концентрации .

 теорию по , я к следующим :

1. компьютерная развивается и всё популярность.

2. Все разделяются по : , стратегии, , и ролевые .

3. формирования могут : игровой , жизни, и детские , избыточное времени.

4. мнения на две : Компьютерные влияют на , на его , на его психику и .

Компьютерные интеллект, , , внимание, принимать и планировать .

**ГЛАВА 2. ИССЛЕДОВАНИЙ**

**2.1.**

 Методика – – самый самооценки тревожности ( характеристика ). Спилбергером Ч.Д. и Ю.Л.. Личностная собой , обусловливающую угрозу в ситуаций. При тревожности из ситуаций стрессовым на и вызывать у тревогу. личностная коррелирует с конфликта, с и срывами и . [4]

Инструкция**:**  из приведённых и цифру в справа в от , как вы себя в момент. Над не задумывайтесь, и неправильных нет.

 личностной .( 1)

Ключи от . (Приложение 2)

При надо в , что общий может в от 20 до 80 баллов. При , чем итоговый , тем уровень .

При показателей следующие тревожности:

 до 30 – ,

31 – 44 балла –

 45 и - высокая.

**2.2. « Шульте».**

« » - позволяет внимания и

 . Используется для лиц возрастов.[4]

 предлагается на которых в расположены от 1 до 25.

:

[5]

Испытуемый , и называет в их возрастания. с пятью .

При оценке всего различия в , которые на отыскивание таблицы. молодые на таблицу от 30 до 50 , всего 40 - 42 .

 **3. РЕЗУЛЬТАТЫ И**

**3.1.**

Приступая к своей , делом я среди 6, 9 и 11- классов. Я о анкетирования с , школьные у упомянутых . было на вопросы .( 3)

Таблица 1.

 **, играющих и в игры.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | **Не играют** |
|  | **%** |  | **%** |
| 6 «А» | 13 | 59 | 9 | 41 |
| 6 «В» | 19 | 83 | 4 | 17 |
| 9 «А» | 15 | 58 | 11 | 42 |
| 9 «Б» | 15 | 63 | 9 | 37 |
| 11 «А» | 11 | 55 | 9 | 45 |
| **Итого** | **73** | **63** | **42** | **37** |

По видно, что преобладают в . Но заметно соотношения , по сравнению с , по мере . Это во объясняется и большей , в связи с образовательной .

 2.

**Среднее за компьютером.**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  **промежуток за (час/сут.)** |
| 6 «А» | 4 |
| 6 «В» | 4 |
| 9 «А» | 7 |
| 9 «Б» | 6 |
| 11 «А» | 3 |

Из можно , что наибольший времени за респондентам в от 14 до 15 лет. может родительского над , в связи с их (чего не 6-х классов), а с степенью (по с 11-ым ).

 3

**Количество в жанровой .**

Я респондентов на три :

 группа: не .

Вторая : , играющие в , головоломки и (т.е. с исключительно ).

Третья : , играющие в , , шутеры, RPG (т.е. с сюжетами и ).

Это деление на сохраняться на моих .

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Номер**  |
| **(чел.)** | **(.)** | **Третья****(.)** |
| 6 «А» | 9 | 1 | 12 |
| 6 «В» | 4 | 2 | 17 |
| 9 «А» | 11 | 2 | 11 |
| 9 «Б» | 9 | 0 | 15 |
| 11 «А» | 9 | 2 | 9 |
|  | **42** | **7** | **64** |

Как можно , человек в самое , , большинство своё в жанре , , шутеры и RPG.

**3.2. Спилбергера-Ханина.**

Для каждого на психическое , провели . Результаты в таблице 4.

 4

 **теста .**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Общее**  | **Средний в классе ()** |  **чело-век в**  | **Средний в первой ( )** | **Кол-во во группе** |  **тревож-ности во (балл)** |  **в тре-тьей**  |  **показа-тель в группе ()** |
| 6 «А» | 22 | 50,2 | 9 | 47,3 | 1 | 53 | 12 | 56,8 |
| 6 «В» | 23 | 49,9 | 4 | 46,7 | 2 | 51,4 | 17 | 57,1 |
| 9 «А» | 26 | 48,7 | 11 | 46,9 | 2 | 50,5 | 11 | 56,4 |
| 9 «Б» | 23 | 44,4 | 9 | 44,7 | - | - | 15 | 55,5 |
| 11«» | 20 | 44,1 | 9 | 46,9 | 2 | 41 | 9 | 41,9 |
| **Итого** | **113** | **47,5** | **42** | **46,5** | **7** | **49** | **64** | **53,5**  |

 из таблицы, вывод о том, что , в игры , экшен, , RPG, наиболее тревожности в . , по данным 11- можно , что тревожности в ниже, чем в . Вероятно, это с восприятия в зависимости от . Для это лишь и снять и нагрузку. Они не цели в компьютерной , а неудачи не у них эмоций, , могут на состоянии, как это в 6- и 9-ых .

**3.3. теста на « Шульте».**

Для внимания я по 5-6 с каждого , при каждые 1-2 из конкретной (первая, , группы). поиграл 30 в игру « 3» ( шутер от ), а затем он же онлайн по « Шульте».

 5

 **уровней до и 30 минут в .**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Класс**  |  |  **внимания (в ) в группе** |  **внимания (в ) во группе** |  **внимания (в ) в группе** |
| 6 «А» | До  | 36,7 | 32,6 | 31,9 |
|  игры | - | 34,2 | 27,5 |
| 6 «В» | До  | 35,8 | 32,3 | 33,4 |
|  игры | - | 35,1 | 28,7 |
| 9 «А» | До  | 29,4 | 27,5 | 28,3 |
|  игры | - | 29,2 | 24,6 |
| 9 «Б» | До  | 30,1 | - | 29,4 |
|  игры | - | - | 24,7 |
| 11 «А» | До  | 26,5 | 30,3 | 27,8 |
|  игры | - | 32,8 | 23,6 |
|  | **До**  | **31,7** | **30,7** | **30,2** |
| **После**  | **-** | **32,8** | **25,8** |

По показателям , что концентрация 30 минут в в третьей в среднем на 3-4 , а во группе на 1-2 . Испытуемые, игры с темпом ( в с третьей ) свои , потому что они реагировать на , поскольку от них жанры игр, в они играют. из группы не к «быстрым» , они только их, что на концентрации .

**3.4. успеваемости.**( 4)



 из данных и , можно , что почти во в большем троечники и их относится к . Это свидетельствует о игроков в , особенно в с , экшен, , RPG, что их больше за компьютером, а , на их успеваемость.

**3.5. по влияния «» игр на человека.**

 Для эксперимента я по 10 с каждого , при 4-5 человек из и третьей , а 1-2 человека из испытуемых (за количества в группе).

 Во участники в игру « 3». На стола обычных . В это совершенно им человек стола и как бы тетрадки, они .

 Целью было , человек, процессом, собрать , а проигнорируют. эксперимента в 6.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Классы** |  **участников** |  **(чел.)** |  **(чел.)** |  **(чел.)** |
|  |  | **Помогли** |  |  | **Проигно-рировали** |
| 6 «А» | 10 | 3 | 2 | 1 | 0 | 0 | 4 |
| 6 «В» | 10 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 |
| 9 «А» | 10 | 4 | 0 | 2 | 0 | 2 | 2 |
| 9 «Б» | 10 | 3 | 2 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| 11«» | 10 | 5 | 0 | 2 | 0 | 5 | 0 |

 6.

**Результаты .**

По таблицы , что учеников, незнакомому всего в , вероятно , что процесс их не . Также 100% со старшеклассников во группах. Это большей группы . Но, показателей 6- и 9- классов в заметно, что в большинство помощь . этому чрезмерная игровым .

:

1.Среди классов пользуются жанров: , , шутеры и RPG ( Game).

2. воздействие на и подростков в жанров , и RPG. Игры и квесты уровень .

3.Игра в с быстрым в течении 30 повысить у людей, к играм.

4. успеваемость в у испытуемых (аркады, , и RPG). Это во с быстрым в игровой , чего они больше игре.

5. с «» сюжетом не устоявшиеся .

 **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В исследовательской и множества в Интернет, я , что игры как благотворное, так и на детей и . принципы и , на формирование . Я провёл ряд для поставленных . Моя гипотеза , потому что в компьютерные с игровым сконцентрировать , а не его, а также не на устоявшиеся , т.е. они не могут уже манеры .

 **список**

1. Мы ? Об агрессии и . [Электронный ] URL: <http://shkolazhizni.ru/world/articles/43860/>( обращения 27.10.16.)

2. первая в игра. [ ] URL:

<http://first-ever.ru/samaya-pervaya-kompyuternaya-igra.html> (дата 27.1016 .)

3. Дислексия [ ] URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki> (дата 29.10.2016 .)

4. Тест [ ресурс] URL: <http://psy-clinic.info/index.php/testy/103-shkala-trevogi-spilbergera>( 30.10.2016г.)

5. [Электронный ] URL: <http://vsetesti.ru/314/>( обращения 27.10.2016.)

6. от видеоигр к потери сна, и заболеваниям [ ] URL: [http://medicalinsider.ru/news/1123-zavisimost-ot-videoigr-mozhet-privesti-k-poteri-sna-ozhireniyu-i-serdechno-sosudistym-zabolevaniyam**/**](http://medicalinsider.ru/news/1123-zavisimost-ot-videoigr-mozhet-privesti-k-poteri-sna-ozhireniyu-i-serdechno-sosudistym-zabolevaniyam/)

**Приложения.**

 **1**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № |  | Никогда |   | Часто |   |
| 1 | У меня настроение | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 2 | Я  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 3 | Я легко  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 4 | Я хотел бы же удачливым, как и  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | Я переживаю и не могу о них  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 6 | Я прилив сил,  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 7 | Я спокоен, и  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 8 | Меня трудности | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 9 | Я из-за  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 10 | Я вполне  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 11 | Я всё близко к  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 12 | Мне не уверенности в  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 13 | Я себя  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 14 | Я избегать и трудностей | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 15 | У хандра | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 16 | Я  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 17 | Всякие и волнуют  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 18 | , что я чувствую  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 19 | Я уравновешенный  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 20 |  охватывает , я думаю о и заботах | 1 | 2 | 3 | 4  |

 **2**

|  |
| --- |
|  тревожность  |
|  |  |
| № | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 3 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 6 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 7 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 8 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 9 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 10 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 11 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 12 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 13 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 14 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 15 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 16 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 17 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 18 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 19 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 20 | 1 | 2 | 3 | 4  |

 **3**

Анкета.

1)

2)

3) Общее за компьютером

4) за в компьютерные

5) жанр ( и играешь) или

6) Собственная состояния:

5 - спокойно и

4 - беспокоюсь пустяков

3 - спонтанное,

2 - нередко мандража и

1 – ощущаю и беспокойство

 **4**

 группа: не .

Вторая : , играющие в , головоломки и .

 группа: , в аркады, , , RPG.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Класс  |  |  |  | Троечник |
| 6 «А» |   | 2 | 4 | 3 |
| Вторая  | 1 | - | - |
|  группа | - | 3 | 9 |
| 6 «В» |   | 3 | 1 | - |
| Вторая  | 1 | 1 | - |
|  группа | 1 | 5 | 11 |
| 9 «А» |   | 3 | 6 | 2 |
| Вторая  | 2 | - | - |
|  группа | - | 2 | 9 |
| 9 «Б» |   | 4 | 4 | 1 |
| Вторая  | - | - | - |
|  группа | - | 7 | 8 |
| 11 «А» |   | 3 | 6 | - |
| Вторая  | 1 | 1 | - |
|  группа | 2 | 2 | 5 |
|  |  группа | 15 | 21 | 6 |
|   | 5 | 2 | 0 |
| Третья  | 3 | 19 | 42  |

**Актуальность.** свой ещё не психике . , компьютерная и зависимость - из часто современности, почти в мире.

 **:**  игры влияние на , внимание и и подростков.

 **:** выявить игр на психическое , и успеваемость и .

 **Задачи:**

1. времяпрепровождение за и игровым предпочтение школы.

2. каждого на психическое .

3. Выявить игрового на внимания .

4. влияния жанра на .

5. Определить ли на поведение .

 **исследования:**1. источников;2. ;3. Метод ;4. обобщения;5. .

**Объект :** 6, 9, 11 классов

**Предмет :**  и психическое .

 **значимость :**  моего ученикам и их , «правильные» , оказывающие или влияние на , и психическое .

**Выводы:**

1.Среди учащихся 6,9,11 классов наибольшей популярностью пользуются игры следующих жанров: аркады, экшен, шутеры и RPG (Role Playing Game).

2.Наиболее пагубное воздействие на психику детей и подростков оказывают игры в жанров аркады, стратегии и RPG. Игры жанров головоломки и квесты незначительно повышают уровень личной тревожности.

3.Игра в виртуальные игры с быстрым игровым темпом в течении 30 минут способна повысить концентрацию внимания у людей, привыкших к подобным играм.

4.Сильнее всего успеваемость в учёбе страдает у испытуемых третьей группы (аркады, экшен, шутеры и RPG). Это во многом связанно с быстрым затягиванием пользователей в игровой процесс, из-за чего они начинают уделять больше времени компьютерной игре.

5.Игры с «кровавым» сюжетом не могут изменить устоявшиеся модели поведения.