**Статья «Влияние онлайн-игр на школьников»**

С появлением Интернета, существенно разнообразились не только приемы работы, но и способы проведения досуга. Люди часами скачивают из сети файлы, общаются, посещают интересные им сайты, рассматривают картинки и играют в онлайн-игры. Последний способ я бы хотела рассмотреть более детально.

Каким играм отдают предпочтение школьники, сколько времени проводят за компьютером, контролируют ли родители время, проведенное за компьютером детьми, и как увлеченность онлайн-играми влияет на здоровье и успеваемость учащихся? Вот те вопросы, которые я ставила перед собой при выполнении этой работы.

Объектом моего исследования являются школьники.

Предметом исследования является влияние онлайн-игр на школьников.

*Цель данной работы:*Изучение положительного и отрицательного влияния онлайн-игр на школьников.

*Я выдвигаю следующую гипотезу:* Влияние онлайн-игр на ребенка зависит от вида игр и количества времени, затраченного на игру.

*В ходе работы я выдвинула следующие задачи:*

1. Проанализировать научную литературу по проблеме увлеченности школьниками онлайн-играми.

2. Ответить на вопрос: Онлайн-игры - вредно или полезно?

3. Провести обзор компьютерных онлайн-игр.

4. Сопоставить и проанализировать точки зрения ученых по данному вопросу.

5. Обратить внимание взрослых на проблему возникновения привязанности к компьютерным играм, о необходимости контроля с их стороны за временем и пристрастиях в играх.

*Методы исследования, которые я использовала это -*

1. Анализ научной литературы.

2. Проведение анкетирования учащихся школы.

3. Эксперимент по проверке памяти.

4. Эксперимент по проверке физического влияния онлайн-игр на школьников.

*И так, вначале о том, что такое онлайн-игра? Онлайн-игра —* компьютерная игра, использующая постоянное соединение с Интернетом. Следует разделять понятие сетевые игры и онлайн игры. Например, World of Warcraft - это онлайн игра, а Warcraft 3 - сетевая игра.

Почти каждый ребенок в возрасте от 7 до 18 лет хотя бы один раз пробовал играть в компьютерную игру. Распространение тех или иных компьютерных игр тесно связано с их предпочтением подростками.

Обнаружены отчетливые половые различия в предпочтении игр. Так, мальчики наиболее высоко оценивают игры, связанные с борьбой или соревнованием. Девочкам больше всего нравятся игры на ловкость.

Некоторые данные наводят на мысль о том, что выбор подростком компьютера в качестве хобби в большой степени обусловлен позицией родителей.

Существует несколько видов онлайн-игр.

**Казуальные игры** - очень простые игры, которые весьма коротки. К таким играм можно отнести различные пазлы, аркады, стрелялки.

**Браузерные игры** - это игры, не требующие установки на компьютер, в которые можно играть, используя web-браузер.

**Клиентские игры** - это такие игры, к которым создаются программы-клиенты.

**Жанры онлайн-игр**

Action, файтинг, аркада, ролевые игры, головоломки, гонки, приключения, симуляторы, спортивные, стратегии, MMORPG

**Положительное влияние онлайн-игр на школьника:**

Компьютерные игры развивают: скорость реакции; мелкую моторику рук; визуальное восприятие объектов; память и мышление; логическое мышление; зрительно-моторную координацию.

Компьютерные игры учат ребенка: классифицировать и обобщать; аналитически мыслить в нестандартной ситуации; добиваться своей цели; совершенствовать интеллектуальные навыки.

*Отрицательное влияние онлайн-игр на школьника:*

1. Плохо то, что при не соблюдении режима компьютер превращается из друга во врага. Добрые замечательные игры, столь полезные, могут стать и вредными.

2. Слишком длительное нахождение перед компьютером может привести к ухудшению зрения, а также к психологической зависимости ребенка от виртуального мира.

3. Опасность онлайн-игр заключается в пристрастии. Школьникам не хватает времени на учёбу, которое они тратят на игры.

4. Компьютерные игры изменяют строение мозга, выяснили ученые. Как показали исследования, геймеры страдают от увеличения так называемого вентрального стриатума, который еще называют центром вознаграждения. Эта часть мозга активизируется, когда человек испытывает удовольствие от победы. Кстати, интересный факт: со временем геймеры начинают испытывать удовольствие не от выигрыша, а от самого процесса. Компьютерные игры изменяют строение мозга, выяснили ученые..

5. В качестве негативных последствий компьютерных игр указывают сужения круга интересов подростка, стремление к созданию собственного мира, уход от реальности.

6. Отмечается и такая опасность, как "оболванивание" подростка, оскудение его эмоциональной сферы, поскольку игрок, если он хочет выиграть, должен постоянно подавлять свои чувства и оставаться хладнокровным.

7. Некоторые компьютерные игры провоцируют агрессивное поведение, возвеличивание войн и насилия.

**Исследования**

В ходе работы над проектом мной были проведены следующие исследования:

1. Анкетирование проводилось по группам. Приведу некоторые из результатов:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Сколько времени вы проводите за онлайн-играми? | | |
| Ответы школьников младше 10 лет | Ответы школьников  от 10 до 14 лет | Ответы школьников от 15 до 18 лет |
| 2-3 часа – 97% | 2-3 часа – 34% | 2-3 часа – 40% |
| 4-6 часов – 3% | 4-6 часов – 37% | 4-6 часов – 50% |
|  | 6-8 часов – 17% | 6-8 часов – 4% |
|  | >8 часов – 12% | >8 часов – 6% |
| Считаете ли вы себя зависимым от онлайн-игр? | | |
| Ответы школьников младше 10 лет | Ответы школьников  от 10 до 14 лет | Ответы школьников от 15 до 18 лет |
| Да – 6% | Да – 11% | Да – 8% |
| Нет – 94% | Нет – 89% | Нет – 92% |

Исходя из результатов анкеты многие школьники не осознают своей зависимости онлайн-игр.

1. Среди учащихся 10 класса было проведено тестирование памяти до игры, через 0,5 часа и через 1,5 часа. Ученикам было предложено в течение 25 секунд рассмотреть картинку, а дальше выбрать подобные изображения со второго рисунка.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Результаты  Фамилии | До | Через 0,5 часа | Память | Через 1,5 часа | Память |
| Васякина Алена | 5 | 5 | Не изменилась | 3 | Ухудшилась |
| Власов Андрей | 2 | 6 | Улучшилась | 4 | Ухудшилась |
| Головин Даниил | 5 | 6 | Улучшилась | 4 | Ухудшилась |
| Горожанова Марина | 4 | 6 | Улучшилась | 4 | Ухудшилась |
| Жилин Владислав | 5 | 3 | Ухудшилась | 2 | Ухудшилась |
| Казакова Юлия | 6 | 6 | Не изменилась | 5 | Ухудшилась |
| Лифиренко Аксинья | 5 | 5 | Не изменилась | 5 | Не изменилась |
| Мурашев Александр | 6 | 8 | Улучшилась | 5 | Ухудшилась |
| Ордина Елена | 4 | 5 | Улучшилась | 3 | Ухудшилась |
| Пенькова Анастасия | 4 | 5 | Ухудшилась | 3 | Ухудшилась |
| Полуэктов Евгений | 5 | 2 | Не изменилась | 2 | Не изменилась |
| Скилевой Александр | 6 | 6 | Не изменилась | 4 | Ухудшилась |
| Суслонова Виктория | 5 | 6 | Улучшилась | 4 | Ухудшилась |
| Тимохина Елена | 4 | 7 | Улучшилась | 3 | Ухудшилась |
| Шастова Валерия | 6 | 6 | Не изменилась | 4 | Ухудшилась |
| Митрашова Анна | 4 | 7 | Улучшилась | 4 | Ухудшилась |

Можно сделать вывод, что у большинства детей память улучшилась через 0,5 часа игры, а через 1,5 часа – память ухудшилась. Это говорит о том, что необходимо соблюдать временной режим работы за компьютером.

1. Среди учеников 9 класса была проведена проверка зрения, пульса, давления и двигательной реакции перед игрой, через 1 час, через 2 часа и через 3 часа игры в онлайн-игры.

**Проверка давления, зрения и двигательной реакции**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Фамилии | | **Давление и пульс** | | | | | | | | |
|  | | до | | | 1 час | | 2 часа | | | 3 часа |
| Зелевина Дина | | 113/77 - 67 | | | 106/84 - 72 | | 107/77 - 71 | | | 104/65 - 66 |
| Смакова Юля | | 120/83 - 81 | | | 115/72 - 74 | | 111/78 - 69 | | | 115/76 - 66 |
| Земляницына Маша | | 129/83 - 90 | | | 134/81 - 89 | | 109/83 - 81 | | | 111/73 -82 |
| Крохина Катя | | 119/78 - 63 | | | 98/63 - 58 | | 103/69 - 68 | | | 109/63 - 64 |
| Колосова Катя | | 109/68 - 70 | | | 110/67 - 70 | | 114/67 - 66 | | | 117/62 - 77 |
| Попова Наташа | | 109/60 - 69 | | | 108/60 - 70 | | 105/61 - 72 | | | 102/63 - 74 |
| Шамрай Костя | | 107/59 - 69 | | | 109/60 - 71 | | 111/63 - 75 | | | 115/65 - 77 |
| Шкляев Денис | | 109/61 - 63 | | | 109/62 - 64 | | 111/65 - 67 | | | 114/68 - 70 |
| **Зрение** | | | | | | | | | | |
|  | Правый глаз | | | | | Левый глаз | | | | |
|  | до | | после | | | до | | | после | |
| Зелевина Дина | 1 | | 1 | | | 1 | | | 1 | |
| Смакова Юля | 1 | | 1 | | | 1 | | | 1 | |
| Земляницына Маша | 0,5 | | 0,6 | | | 0,5 | | | 0,5 | |
| Крохина Катя | 0,2 | | 0,2 | | | 0,2 | | | 0,1 | |
| Колосова Катя | 0,7 | | 0,9 | | | 0,3 | | | 0,7 | |
| Попова Наташа | 0,7 | | 0,7 | | | 0,6 | | | 1 | |
| Шамрай Костя | 0,7 | | 0,6 | | | 0,7 | | | 0,5 | |
| Шкляев Денис | 0,4 | | 0,3 | | | 0,5 | | | 0,4 | |
| **Двигательная реакция** | | | | | | | | | | |
|  | | | | До | | | | После | | |
| Зелевина Дина | | | | + | | | | - | | |
| Смакова Юля | | | | + | | | | - + | | |
| Земляницына Маша | | | | + | | | | - | | |
| Крохина Катя | | | | + | | | | - | | |
| Колосова Катя | | | | + | | | | - | | |
| Попова Наташа | | | | + | | | | - | | |
| Шамрай Костя | | | | + | | | | - | | |
| Шкляев Денис | | | | + | | | | - | | |

Из них можно сделать вывод, что длительная игра за компьютером ухудшает зрение и двигательную реакцию. Воздействие на давление и пульс зависит от жанра игры: если ребята играли в игру жанра: файтинг, то пульс и давление в ходе игры повышалось, ребята становились взбудораженными и плохо реагировали на двигательную реакцию, а при игре жанра стратегия пульс и давление, наоборот, нормализовались – понижались. Можно сделать вывод, что онлайн-игры воздействуют на физическое состояние школьника по-разному.

**Заключение**

* Ученые-исследователи предупреждают о том, что компьютерные игры оказывают влияние на психику ребенка, эмоциональность и творческие способности.
* Увлекаются компьютерными играми в основном мальчики.
* Родители относятся к увлечению своих детей компьютерными играми отрицательно и педагоги, в основном, поддерживают их.
* Пристрастие к онлайн-играм приводит не только к временным затратам, но, зачастую и денежным.
* Для игрока, реальный мир становится совершенно не нужным и короткие передышки в игровом процессе вызывают еще большее желание поскорей окунуться в омут виртуальных фантазий.
* Дам вам совет, если среди ваших знакомых или близких есть такие люди, вы обязаны ему помочь. Для этого вам нужно попытаться отвлечь его всеми возможными способами.
* Если вам не удалось справиться своими силами, обратитесь к специалистам. Они проведут необходимый курс психотерапии. В случае если и психиатры бессильны следует обратиться в центр лечения зависимостей, часть из них уже разработали приемы борьбы с такого рода заболеваниями.

**Вывод:** степень влияния компьютерных игр на интеллект и эмоциональное состояние подростка зависит от количества времени, затраченного на игру. Предположительно на интеллект и эмоциональное состояние школьника оказывают виды игр.

**Список использованных источников**

1. Корнеева Е. Компьютерная зависимость: "бермудский треугольник" за углом. Мир семьи.-2005.
2. Новосельцев В. И. Компьютерные игры: детская забава или педагогическая проблема? Директор школы. - 2009.
3. Федоров А. В. Школьники и компьютерные игры с "экранным насилием". Педагогика. - 2005.
4. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований. Психологический журнал. 1999.№20.
5. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.
6. Яманова Т. Новый вид наркомании. Аргументы и факты. Семейный совет. - 2004. - № 17 (234) 17 сентября.