

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
школа № 509  
Красносельского района Санкт-Петербурга**

**КОМПЛЕКСНАЯ ПРОГРАММА  
внеурочной деятельности  
«Школа - территория успеха: #ПРОекториУМ»**

**Проект: «Компьютерные игры: хорошо или плохо?»  
для учащихся 5-6 классов**

**Лаборатория цифровых технологий**

**Возраст: 10 – 12 лет**

**Тип программы: линейная**

**Количество часов: 8**

**Санкт-Петербург  
2022**

## Замысел проекта

Каждую переменную идя по коридору ты видишь детей, сидящих на диванах с телефонами в руках, а в глазах отражение игр.... В наше время высокоразвитых технологий, когда компьютер или телефон 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. Ответ на этот вопрос не может быть однозначным, ведь даже полезные и жизненно необходимые вещи могут стать опасными. А знают ли дети об этом?

## Описание проекта

Данный проект позволяет обучающимся 5-6 классов получить опыт исследовательской и практической работы в проектной деятельности, стимулирует творческий подход к реализации продукта. В ходе проекта ребята проводят анкетирование среди учащихся своего класса, накапливают теоретический материал, оформляют «полезные советы» для геймеров.

## Паспорт проекта

Название проекта	Компьютерные игры: хорошо или плохо
Автор	Гришко Софья Сергеевна
Предмет	информатика
Класс	5-6 класс
Тип проекта	Исследовательский, информационный, творческий
Актуальность проекта	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?
Цель проекта	узнать о положительных и отрицательных сторонах влияния компьютерных игр на жизнь школьника и ответить на главный вопрос: хорошо или плохо играть в компьютерные игры? Создание «Полезных советов» геймерам
Задачи проекта	<ul style="list-style-type: none"><li>• узнать, какую пользу, и какой вред несут для детей компьютерные игры;</li><li>• провести анкетирование среди учащихся класса;</li><li>• проанализировать результаты анкетирования.</li></ul>
Методы проектной работы	Метод анкетирования, сбора и обработки данных, исследовательский, поисковый, анализа и обобщения, рефлексии

Продукт проекта	Сборник «Полезных советов»
Практическая ценность проекта	Получение дополнительных знаний по информатике, получение опыта публичных выступлений
Потенциальная реализация проекта в школе	Сборник по теме проекта можно использовать на уроках информатики, при проведении внеурочных занятий, при выступлении на научно – исследовательской конференции “Открытие”
Используемые источники	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Исаева Э.Л., Баташева М.А. Заболевания связанные с работой за компьютером и их профилактика // Современные научные исследования и инновации. 2016. № 11</li> <li>2. Компьютерные игры. Обучение и психологическая разгрузка, М.: Знание,1988. - 96 С. (Новое в жизни, науке и технике. Серия «Вычислительная техника и ее применение»); №3.</li> <li>3. А. Клименков Компьютерные дети // Компьютера. Компьютерный еженедельник. -2007.</li> </ol>

### Содержание деятельности на разных этапах работы над проектом

	Раздел	Предлагаемые действия руководителя	Предполагаемые действия учеников
	<p>Анализ актуальности Определение цели, задач проекта.</p>	<p>Мотивация учащихся к выбору «нужного» направления по данной теме. Например, фронтальный опрос по вопросам: сколько времени в день дети обычно проводят за компьютером; сколько времени в день они проводят на свежем воздухе.</p> <p>Объясняет, что такое цель и задачи проектной работы. Предлагает выбрать из предложенных наиболее подходящую к заявленной теме.</p> <p>Рассказывает и приводит пример, как к цели ставятся задачи. Например Цель: узнать положительные и отрицательные стороны игры в компьютер Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучить теоретический материал по теме проекта.</li> <li>2. Провести анкетирование среди обучающихся нашей школы и выяснить, сколько времени они проводят за компьютером.</li> <li>3. Выяснить, знают ли они правила техники безопасности при работе с ПК.</li> <li>4. Сделать сборник «полезных советов» для геймеров</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выполняют задания, предложенные учителем (руководителем) индивидуально. Задают вопросы. Выбирают направление из предложенных учителем. (возможна работа в группах, возможно голосование и пр. формы выбора)</li> <li>2. Слушают. Выполняют практические задания. После освоения темы выбирают из предложенных целей ту, которая отвечает теме; обсуждают и составляют список задач для достижения цели</li> </ol>

2	Средства и методы работы с проектами	Знакомит с методами и средствами (метод анкетирования, сбора и обработки данных, исследовательский, поисковый, анализа и обобщения, рефлексии) проведения исследования, работы над проектами. Объясняет какие в каких случаях более эффективны. Предлагает провести опрос, подобный тому, в котором дети участвовали на первом занятии (анкетирование) во всех 5-6 классах.	На основе прослушанного материала выбирают средств и методы.
3	Составление плана действий, определение последовательности и сроков работ	Помогает провести анализ проведенного анкетирования. Приводит примеры составления плана действий. Предлагает отдельные позиции плана соединить в единый план в соответствии с логикой. Принимает участие в обсуждении. Определяет подходящий (подходящие), утверждает.	Обсуждают результаты анкетирования и план дальнейших действий, их последовательность и сроки; составляют единый план. Определяют ответственных за выполнение каждого действия.
4	Непосредственная работа над проектом. (теоретическая часть) Сбор информации	Организует совместный просмотр видеороликов о пользе/вреде компьютерных игр. Проводит обсуждение просмотренных роликов, предлагает записать +/- компьютерных игр. Предлагает распределить задания для создания «Полезных советов»	Смотрят видеоролики на занятии. Дома находят необходимую информацию (можно дать детям готовые ссылки), выполняют свои задания: Различные группы записывают «плюсы» и «минусы»
5	Непосредственная работа над проектом. (Практическая часть)	Предлагает выполнить практическую часть работы вместе: просмотреть подготовленные материалы для сборника, обсудить их качество и доступность изложенного материала (совместное редактирование).	Изучают собранные материалы для сборника и слайды для презентации, обсуждают, редактируют их, выбирают ответственных за тиражирование
6	Анализ/Обработка информации по итогам работы.	Помогает отредактировать сборник «Полезных советов»	Принимают окончательную редакцию сборника «Полезные советы».
7	Оформление результатов	Объясняет требования к правильному оформлению печатной версии проекта, помогает оформить готовый проект.	Оформляют печатную версию проекта.
8	Представление результатов	Договаривается с заведующей библиотеки о презентации данного сборника на активных переменах.	Презентуют свой сборник на активных переменах.

**Календарно-тематическое планирование ВУД  
«Компьютерные игры: хорошо или плохо?»**

№ п/п	Перечень разделов	Количество часов по каждому разделу			Дата по плану	Дата по факту
		Всего	Из них:			
			Теоретические занятия	Практические занятия		
1	Анализ актуальности. Определение цели, задач проекта.	1	1	0		
2	Средства и методы работы с проектами	1	0	1		
3	Составление плана действий, определение последовательности и сроков работ	1	0	1		
4	Непосредственная работа над проектом. Наблюдение. (учебно- исследовательский проект). Сбор информации (проектная деятельность)	1	1	0		
5	Непосредственная работа над проектом. Проведение проектных работ или исследования	1(2)	0	1(2)		
6	Анализ/Обработка информации по итогам работы, исследования.	1	0	1		
7	Оформление результатов	1	0	1		
8	Представление результатов	1	0	1		
	<b>Итого:</b>	<b>8 (9)</b>	<b>4</b>	<b>6 (7)</b>		