

# Исследовательский проект на тему: «Влияние компьютера на личность студента»



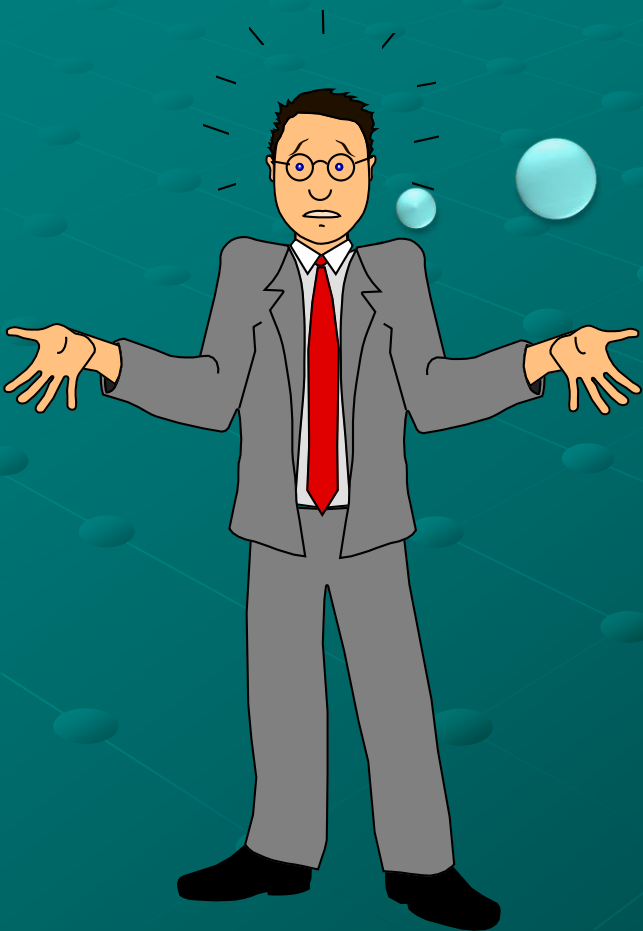
*Руководитель проекта:  
Преподаватель физики  
Якунина Е. В.*

## Актуальность проблемы:

Сегодняшние темпы компьютеризации превышают темпы развития всех других отраслей. Современный человек использует компьютер повсеместно – на работе, дома, в машине. Компьютер дал нам все больше возможностей: подготовка рефератов, общение через сайты, хранение информации, развлечения в виде компьютерных игр.

Но вместе с пользой компьютер внес в нашу жизнь и негативные моменты. К сожалению, для многих компьютер стал самоцелью, вместо того, чтобы быть средством для познания и совершенствования себя самого. Многие студенты стали проводить за компьютером огромное количество времени, не замечая ничего вокруг себя. Компьютер заменил им общение с друзьями, занятия в кружках по интересам, сократил время на подготовку домашних заданий. Проблема психологического пристрастия к компьютерным играм становится актуальной для России, а учитывая то, что количество людей, попадающих в компьютерную зависимость, с каждым днем растет, этот вопрос является актуальным.

# Гипотеза:



Студент, зависимый от  
компьютерных игр,  
более агрессивен;  
успеваемость его  
понижается; внимание  
и память  
притупляются

## Цель работы:

Выявление факторов негативного воздействия компьютерных игр на личность студента и его успеваемость

## Задачи:

1. Исследовать проблему увлеченности студентов компьютером, компьютерными играми;
2. обратить внимание взрослых на проблему возникновения привязанности к компьютерным играм, о необходимости контроля с их стороны за временем и пристрастиях в играх;
3. определить влияние компьютера на психологические процессы в организме: внимание, память; успеваемость студентов.

## Объект исследования:

Студенты 1 курсов КИТТ КК

## Предмет исследования:

Личностные характеристики студентов 1 курсов КИТТ КК

## Метод исследования:

Анкетирование студентов с целью определения положительных и негативных влияний компьютерных игр на личность студентов, определение психологической зависимости и влияния компьютерных игр на успеваемость учащихся, психические процессы: внимание, память.



## План работы:

1. Определение темы работы.
2. Изучение источников информации по проблеме.
3. Проведение анкетирования на определение зависимости от компьютерных игр.
4. Проведение исследования влияния компьютерных игр на успеваемость студентов.
5. Проведение исследования влияния работы на компьютере на внимание, память. Оформление результатов в виде диаграмм, графиков.
6. Распространение памятки – рекомендации родителям «Дети и компьютер».

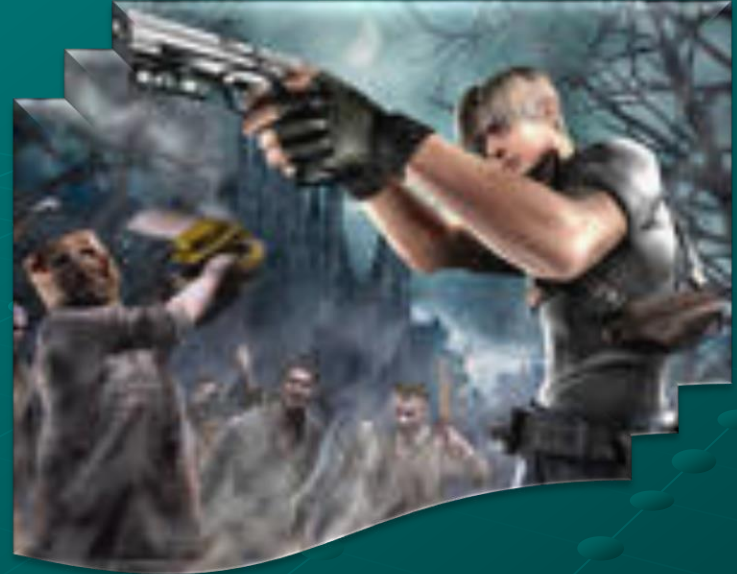
# Классификация компьютерных игр

Компьютерные игры делятся на несколько основных классов: «бродилки», «стратежки», «гонки», «леталки», «спортивные» и «головоломки».



# Динамические игры

- Психологи выявили, что пагубно действуют на психику «бродилки» и «леталки». Это динамические игры, от которых тяжело оторваться ввиду их безостановочного сюжета. Смысл их заключается в том, чтобы как можно быстрее и больше убить или взорвать. В этих игрушках отсутствует «информационная начинка»





# Стратегические игры

- Стратегии признаны большинством не только не вредными, но даже полезными! Характер их предусматривает проблему, которая должна решаться за счёт интеллекта, мозгов игрока. Многие из этих игр – военные, и подразумевают насилие. Но это насилие, скорее, – неотъемлемая часть войн. Играя в эти «реальные» войны появляется интерес изучить историю того периода, в котором происходит игровое действие



# Спортивные игры

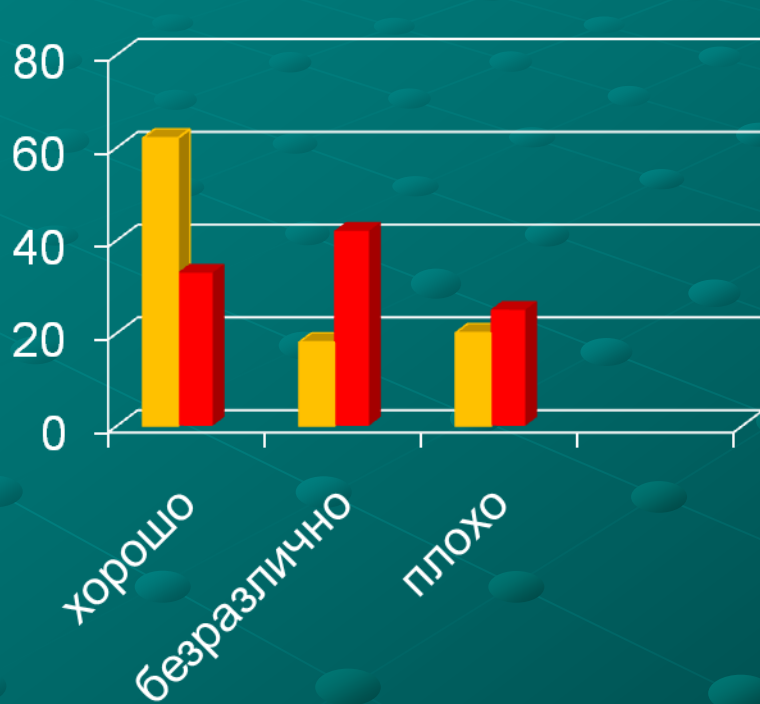
- Меньше воздействуют на психику «гонки» и «спортивные» игры. Эти игрушки по психическому воздействию примерно нейтральны – вреда не приносят, но и пользы от них тоже никакой, только напрасная трата времени.



# Отношение к компьютерным играм, предпочтения в играх

Выявлено, что мальчики относятся к компьютерным играм лучше, чем девочки

Девочки предпочитают логические игры, игры-путешествия; мальчики предпочитают игры, связанные со скоростью, насилием, стрельбой



■ мальчики, юноши  
■ девочки, девушки



■ мальчики, юноши  
■ девочки, девушки

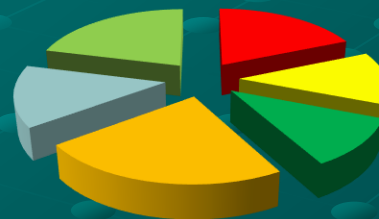
# Эмоциональная сфера и социальные контакты

● Какое общение ты предпочитаешь?



- электронная почта
- общение с друзьями
- вид общения неважен

Чем ты занимаешься в свободное время?



- Общаюсь в сети
- Читаю книги
- Посещаю кружки
- Играю в компьютерные игры
- Общаюсь по телефону
- Общаюсь с друзьями

## Выводы:

Анализ анкет свидетельствует о следующем:

- порядка 45 % опрошенных предпочитают общение с компьютером (компьютерные игры, общение по электронной почте)
- 40 % опрошенных предпочитают компьютер спорту (11 %, остальные затруднились ответить)
- у учащихся 1 курсов (преимущественно) преобладает постоянное желание играть в компьютерные игры (свидетельство о начальной стадии компьютерной зависимости).
- в ходе бесед с опрашиваемыми выявлено, что в отношении некоторых игр у студентов формируется зависимость, подобная наркотической. Многие компьютерные игры вызывают агрессивный настрой, хотя есть и такие, которые развивают положительные качества.

# Изучение влияния компьютера на устойчивость внимания у студентов 1 курсов

**Цель работы:** Определить влияние компьютера на психологические процессы в организме: внимание.

Для выполнения этой части работы использована методика Ландольта. Исследование проводилось в три этапа.

1 этап – контрольный

2 этап – после одного часа работы за компьютером

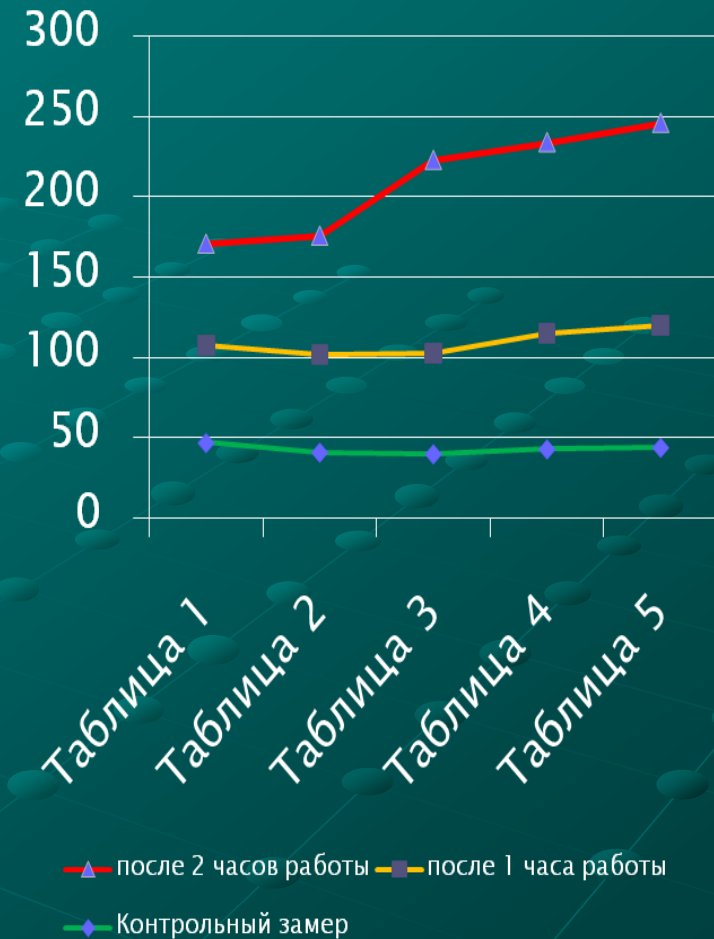
3 этап – после трех часов работы за компьютером.

**Процедура применения методики:** испытуемый просматривает первую таблицу и указывает в ней все цифры от 1 до 25. Затем то же самое он делает со всеми остальными таблицами. Учитывается скорость работы, определяется среднее время работы с одной таблицей.

*Для того, чтобы по этой же методике оценить устойчивость внимания, необходимо сравнить между собой время, затраченное на просмотр каждой таблицы*

# Влияние компьютерных игр на память

№ таблицы	Контрольный этап	1 час игры в компьютер	2 часа игры в компьютер
Среднее время работы с таблицей 1	47 с	61 с	63 с
Среднее время работы с таблицей 2	41 с	61 с	74 с
Среднее время работы с таблицей 3	40 с	63 с	120 с
Среднее время работы с таблицей 4	43 с	72 с	119 с
Среднее время работы с таблицей 5	44 с	76 с	126 с



Время, затраченное на работу с каждой ячейкой, существенно возросло, что свидетельствует об очень сильном утомлении.

Таким образом, компьютерная игра влияет на психические процессы школьника, в частности, на распределение и устойчивость внимания.

# Изучение влияния компьютерных игр на память студентов

Цель работы: Определить влияние компьютера на психологические процессы в организме: память.

Для выполнения этой части работы использованы методики Мюнстенберга.

Каждое исследование проводилось в три этапа.

1 этап – контрольный

2 этап – после одного часа работы за компьютером

3 этап – после трех часов работы за компьютером.

## Процедура применения методики «Память на числа»

Испытуемому в течении 20 с демонстрируется таблица с 12 двузначными числами, которые нужно запомнить и записать на бланке. Оценка памяти производится по количеству правильно воспроизведенных чисел.

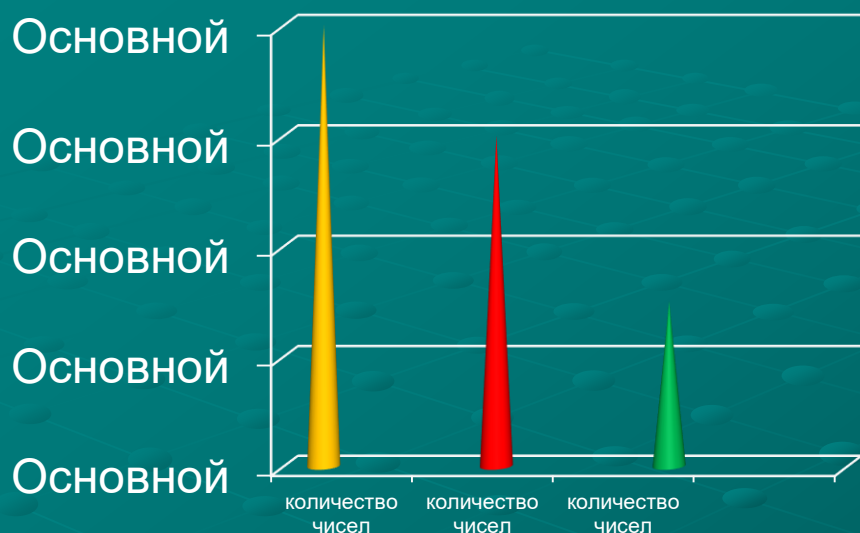
## Процедура применения методики «Память на образы».

Испытуемому в течение 20 с экспонируется таблица с 16 образами, которые нужно запомнить и воспроизвести на бланке. Оценка производится по количеству правильно воспроизведенных образов.



# Интерпретация результатов

## Исследование «Память на числа»

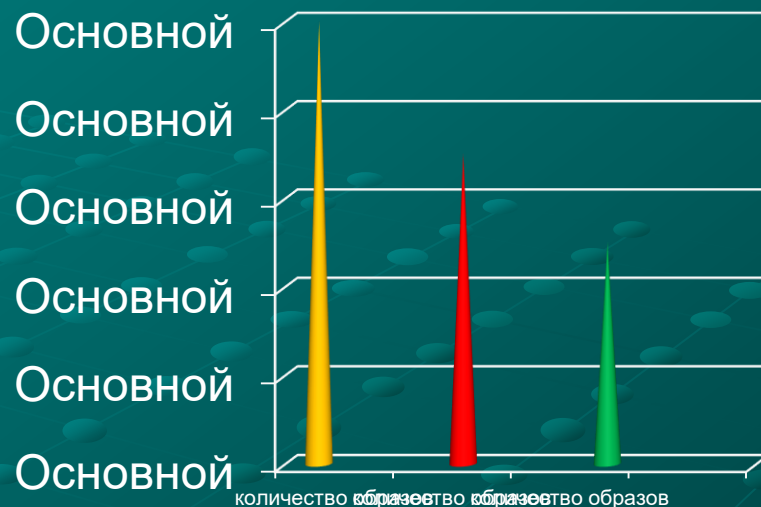


■ контрольный этап

■ после 1 часа работы

■ после 2 часов работы

## Исследование «Память на образы»



■ контрольный этап

■ после 1 часа работы

■ после 2 часов работы

## Выводы :

*В результате выполнения исследований выявлено, что значительно снизилось количество запомненной информации: с 8 чисел (контрольный замер) до 3 чисел (после 2 часов работы на компьютере) - методика «Память на числа».*

*Аналогичные результаты получены в результате исследования по методике «Память на образы»: с 10 образов ( контрольный замер) до 5 образов ( после 2 часов работы на компьютере)*

# Проблема агрессивности

- Игры с агрессивным содержанием в 10 % случаев способны стимулировать агрессивность учащихся в отношениях со своими сверстниками.



- становлюсь агрессивным
- поднимается настроение
- появляется усталость

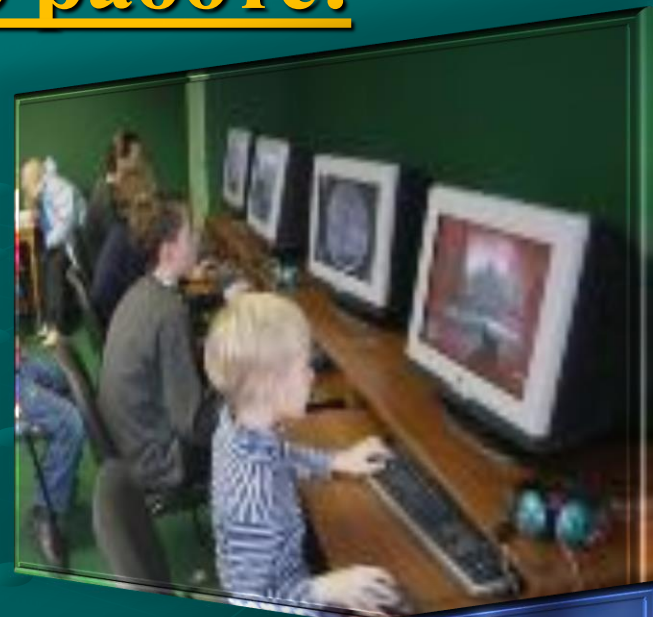
# Общие выводы по работе:

В ходе изучения литературных источников выявила факторы негативного влияния компьютерных игр на личность студента

В ходе проведения исследований убедилась, что компьютерные игры негативно воздействуют на психические процессы в организме: внимание, память.

Обратила внимание учащихся и их родителей на проблему возникновения привязанности к компьютерным играм, к необходимости контроля с их стороны за временем и пристрастиями в играх

Провела социальную рекламу «Дети и компьютерные игры»



# Источники информации

- Ахмеджанов Э.Р. Психологические тесты. – М. 2018 г.
- Немов Р.С. Психология, т. 3 «Психодиагностика» - М. : Владос – 2019.
- Рогов Е.И. Настольная книга практического психолога в образовании. – М. : Владос – 2019.
- <http://comp-doctor.ru/>
- <http://forum.comp-doctor.ru/>
- [www.pole.com.ru](http://www.pole.com.ru)
- [http:// flogiston.ru](http://flogiston.ru)
- [http:// politiky.net.ru](http://politiky.net.ru)
- <http://skillgamez.ru>
- <http://www.antax.ru>
- <http://www.morph.ru/>